

目 次

1	計算機の歴史	1-1
1.1	バベジから第五世代へ	1-1
1.2	第三の物理学	1-1
1.3	シミュレーション	1-1
1.4	計算機へのニーズ	1-2
2	スーパーコンピュータ	1-2
2.1	汎用コンピュータの能力	1-2
2.2	計算機の速度の限界	1-2
2.3	スーパーコンピュータ	1-2
3	ベクトル計算機	1-3
3.1	原理	1-3
3.2	加速率	1-4
3.3	世界のベクトル計算機	1-4
3.4	ベクトル化の工夫	1-4
4	並列型計算機	1-6
4.1	SIMD と MIMD	1-6
4.2	メモリーとネットワーク	1-6
4.3	物理系のための並列計算機	1-6
4.4	PAX とその応用	1-7
5	ベクトル計算機のアルゴリズム (省略)	1-7
5.1	連立一次方程式	1-7
5.2	乱数の生成と変換	1-7
6	終りに	1-7