

Principio di località (memoria)

È stato determinato empiricamente che se un programma accede ad un indirizzo, entro un breve lasso di tempo probabilmente:

- accede ad indirizzi vicini (*località spaziale*);
- accede nuovamente a quell'indirizzo (*località temporale*).

Sfruttare questi principi permette di implementare cache con miss rate molto bassi: per programmi tipici è solitamente $< 5\%$, e supera molto raramente il 10% .