Repræsentation af tal

DM573

Rolf Fagerberg

Mål

Målet for disse slides er at beskrive, hvordan tal repræsenteres som bitmønstre i computere.

Dette emne er et uddrag af kurset *DM548 Computerarkitektur og systemprogrammering* (3. semester).

Bitmønstre

Information = valg mellem forskellig muligheder.

Simpleste situation: valg mellem to muligheder. Kald dem 0 og 1. Denne valgmulighed kaldes en bit.

Bitmønstre

Information = valg mellem forskellig muligheder.

Simpleste situation: valg mellem to muligheder. Kald dem 0 og 1. Denne valgmulighed kaldes en bit.

Relevante for computere fordi to-delte valg er nemmest at repræsentere rent fysisk (1 = strøm, 0 = ikke strøm).

Bitmønstre

Information = valg mellem forskellig muligheder.

Simpleste situation: valg mellem to muligheder. Kald dem 0 og 1. Denne valgmulighed kaldes en bit.

Relevante for computere fordi to-delte valg er nemmest at repræsentere rent fysisk (1 = strøm, 0 = ikke strøm).

Større samling information: brug flere bits:

$$\boxed{01101011}0001100101011011\ldots$$

F.eks. 8 bits (= 1 byte): valg mellem $2^8 = 256$ muligheder.

Bitmønstre

Bitmønstre skal *fortolkes* for at have en betydning.

$$01101011 = ?$$

Der er brug for et system, som angiver, hvilke betydninger der vælges mellem af de forskellige bitmønstre.

Bitmønstre

Bitmønstre skal *fortolkes* for at have en betydning.

$$01101011 = ?$$

Der er brug for et system, som angiver, hvilke betydninger der vælges mellem af de forskellige bitmønstre.

Der er lavet sådanne systemer for f.eks.:

- Tal (heltal, kommatal)
- Bogstaver
- Computerinstruktion (program)
- Pixels (billedfil)
- Amplitude (lydfil)
- $\vdots$

Bitmønstre

Bitmønstre skal *fortolkes* for at have en betydning.

$$01101011 = ?$$

Der er brug for et system, som angiver, hvilke betydninger der vælges mellem af de forskellige bitmønstre.

Der er lavet sådanne systemer for f.eks.:

- Tal (heltal, kommatal)
- Bogstaver
- Computerinstruktion (program)
- Pixels (billedfil)
- Amplitude (lydfil)
- $\vdots$

Fokus her: heltal og kommatal.

Talsystemer

Tital-systemet:

4532

Talsystemer

Tital-systemet:

$$4532 = 4 \cdot 1000 + 5 \cdot 100 + 3 \cdot 10 + 2 \cdot 1$$

Talsystemer

Tital-systemet:

$$\begin{aligned} 4532 &= 4 \cdot 1000 + 5 \cdot 100 + 3 \cdot 10 + 2 \cdot 1 \\ &= 4 \cdot 10^3 + 5 \cdot 10^2 + 3 \cdot 10^1 + 2 \cdot 10^0 \end{aligned}$$

Talsystemer

Tital-systemet:

$$\begin{aligned} 4532 &= 4 \cdot 1000 + 5 \cdot 100 + 3 \cdot 10 + 2 \cdot 1 \\ &= 4 \cdot 10^3 + 5 \cdot 10^2 + 3 \cdot 10^1 + 2 \cdot 10^0 \end{aligned}$$

Grundtal: 10
Cifre: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (fordi $10 \cdot 10^i = 10^{i+1}$)

Talsystemer

Tital-systemet:

$$\begin{aligned} 4532 &= 4 \cdot 1000 + 5 \cdot 100 + 3 \cdot 10 + 2 \cdot 1 \\ &= 4 \cdot 10^3 + 5 \cdot 10^2 + 3 \cdot 10^1 + 2 \cdot 10^0 \end{aligned}$$

Grundtal: 10
Cifre: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (fordi $10 \cdot 10^i = 10^{i+1}$)

Syvtal-systemet:

$$\begin{aligned} 4532_7 &= 4 \cdot 7^3 + 5 \cdot 7^2 + 3 \cdot 7^1 + 2 \cdot 7^0 \\ &= 4 \cdot 343 + 5 \cdot 49 + 3 \cdot 7 + 2 \cdot 1 \\ &= 1640 \end{aligned}$$

Talsystemer

Tital-systemet:

$$\begin{aligned} 4532 &= 4 \cdot 1000 + 5 \cdot 100 + 3 \cdot 10 + 2 \cdot 1 \\ &= 4 \cdot 10^3 + 5 \cdot 10^2 + 3 \cdot 10^1 + 2 \cdot 10^0 \end{aligned}$$

Grundtal: 10
Cifre: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (fordi $10 \cdot 10^i = 10^{i+1}$)

Syvtal-systemet:

$$\begin{aligned} 4532_7 &= 4 \cdot 7^3 + 5 \cdot 7^2 + 3 \cdot 7^1 + 2 \cdot 7^0 \\ &= 4 \cdot 343 + 5 \cdot 49 + 3 \cdot 7 + 2 \cdot 1 \\ &= 1640 \end{aligned}$$

Grundtal: 7
Cifre: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 (fordi $7 \cdot 7^i = 7^{i+1}$)

Total-systemet

$$
\begin{aligned}
1011_2 &= 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 \\
&= 1 \cdot 8 + 0 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 \\
&= 11
\end{aligned}
$$

Grundtal: 2
Cifre: 0, 1 (fordi $2 \cdot 2^i = 2^{i+1}$)

Total-systemet

$$
\begin{aligned}
1011_2 &= 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 \\
&= 1 \cdot 8 + 0 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 \\
&= 11
\end{aligned}
$$

Grundtal: 2
Cifre: 0, 1 (fordi $2 \cdot 2^i = 2^{i+1}$)

Relevante for computere fordi to-delte valg er nemmest at repræsentere rent fysisk (1 = strøm, 0 = ikke strøm).

Total-systemet kaldes også det *binære talsystem*.

Det giver en naturlig fortolkning af bitmønstre som ikke-negative hele tal.

Hexadecimalt talsystem

Også brugt i datalogi er 16-tal-systemet:

$$\begin{aligned} 4A3F_{16} &= 4 \cdot 16^3 + 10 \cdot 16^2 + 3 \cdot 16^1 + 15 \cdot 16^0 \\ &= 4 \cdot 4096 + 10 \cdot 256 + 3 \cdot 16 + 15 \cdot 1 \\ &= 19007 \end{aligned}$$

Grundtal: 16

Cifre: 0, 1, 2, 3, . . . , 9, A (=10), B (=11), . . . , F (=15)

(fordi $16 \cdot 16^i = 16^{i+1}$)

Hexadecimal notation

16-tals systemet kan også bruges som en simpel/kort måde at beskrive bitstrenge. Gruppér bits i grupper af 4 (dvs. 16 forskellige muligheder):

$$\boxed{0110}\boxed{1010}\boxed{1110}01\ldots$$

Hexadecimal notation

16-tals systemet kan også bruges som en simpel/kort måde at beskrive bitstrenge. Gruppér bits i grupper af 4 (dvs. 16 forskellige muligheder):

$$\boxed{0110}\boxed{1010}\boxed{1110}01\ldots$$

Brug de 16 cifre til at beskrive disse muligheder:

0111	7	1111	F
0110	6	1110	E
0101	5	1101	D
0100	4	1100	C
0011	3	1011	B
0010	2	1010	A
0001	1	1001	9
0000	0	1000	8

$$\boxed{0110}\boxed{1010}\boxed{1110}01\ldots = \texttt{6AE}\ldots$$

Addition

Addition fungerer ens i alle talsystemer, blot med grundtal udskiftet.

Tital-systemet:

$$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1\,1\,1\,1\,} \\ 5432 \\ +96781 \\ \hline = 102213 \end{array}$$

Addition

Addition fungerer ens i alle talsystemer, blot med grundtal udskiftet.

Tital-systemet:

$$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1\,1\,1\,1\,\,} \\ 5432 \\ +96781 \\ \hline = 102213 \end{array}$$

Total-systemet:

$$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1\,1\,1\,\,} \\ 1110_2 \\ +11100_2 \\ \hline = 101010_2 \end{array}$$

Addition

Addition fungerer ens i alle talsystemer, blot med grundtal udskiftet.

Tital-systemet:

$$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1\,1\,1\,1\,} \\ 5432 \\ +96781 \\ \hline = 102213 \end{array}$$

Total-systemet:

$$\begin{array}{r} {\scriptstyle 1\,1\,1\,} \\ 1110_2 \\ +11100_2 \\ \hline = 101010_2 \end{array}$$

Subtraktion, multiplikation, division fungerer også ens. F.eks.

$$1010_2 \cdot 1110_2 = 10001100_2 \qquad (\text{Check: } 10 \cdot 14 = 140)$$
$$1101011_2 : 101_2 = 10101_2, \text{ rest } 10_2 \qquad (\text{Check: } 107 : 5 = 21, \text{ rest } 2)$$

Konvertering mellem talsystemer

Fra andre grundtal: brug definitionen af talsystemer.

$$
\begin{aligned}
1011_2 &= 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 \\
&= 1 \cdot 8 + 0 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 \\
&= 11
\end{aligned}
$$

$$
\begin{aligned}
4532_7 &= 4 \cdot 7^3 + 5 \cdot 7^2 + 3 \cdot 7^1 + 2 \cdot 7^0 \\
&= 4 \cdot 343 + 5 \cdot 49 + 3 \cdot 7 + 2 \cdot 1 \\
&= 1640
\end{aligned}
$$

Konvertering mellem talsystemer

Fra andre grundtal: brug definitionen af talsystemer.

$$
\begin{aligned}
1011_2 &= 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 \\
&= 1 \cdot 8 + 0 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 \\
&= 11
\end{aligned}
$$

$$
\begin{aligned}
4532_7 &= 4 \cdot 7^3 + 5 \cdot 7^2 + 3 \cdot 7^1 + 2 \cdot 7^0 \\
&= 4 \cdot 343 + 5 \cdot 49 + 3 \cdot 7 + 2 \cdot 1 \\
&= 1640
\end{aligned}
$$

Til andre grundtal: brug gentagen heltalsdivision. Husk hvordan heltalsdivision fungerer:

Heltalsdivision	Kvotient	Rest	Som ligning
$31:7$	4	3	$31 = 7 \cdot 4 + 3$
$25:2$	12	1	$25 = 2 \cdot 12 + 1$

Konvertering mellem talsystemer

Fra andre grundtal: brug definitionen af talsystemer.

$$
\begin{aligned}
1011_2 &= 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 \\
&= 1 \cdot 8 + 0 \cdot 4 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 \\
&= 11
\end{aligned}
$$

$$
\begin{aligned}
4532_7 &= 4 \cdot 7^3 + 5 \cdot 7^2 + 3 \cdot 7^1 + 2 \cdot 7^0 \\
&= 4 \cdot 343 + 5 \cdot 49 + 3 \cdot 7 + 2 \cdot 1 \\
&= 1640
\end{aligned}
$$

Til andre grundtal: brug gentagen heltalsdivision. Husk hvordan heltalsdivision fungerer:

Heltalsdivision	Kvotient	Rest	Som ligning
$31:7$	4	3	$31 = 7 \cdot 4 + 3$
$25:2$	12	1	$25 = 2 \cdot 12 + 1$

Detaljer for grundtal to: næste side.

Konvertering til binært talsystem

Følgende algoritme finder cifrene *fra højre til venstre* i den binære representation af et positivt heltal N:

$X = N$
While $X > 0$
  Næste ciffer = rest ved heltalsdivision $X : 2$
  X = kvotient ved heltalsdivision $X : 2$

Konvertering til binært talsystem

Følgende algoritme finder cifrene *fra højre til venstre* i den binære representation af et positivt heltal N:

$X = N$
While $X > 0$
  Næste ciffer = rest ved heltalsdivision $X : 2$
  X = kvotient ved heltalsdivision $X : 2$

Eksempel: $N = 25$:

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25 : 2$	12	1
$12 : 2$	6	0
$6 : 2$	3	0
$3 : 2$	1	1
$1 : 2$	0	1

$25 = 11001_2$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

$$25 = 2 \cdot 12 + 1$$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

$$\begin{aligned} 25 &= 2 \cdot 12 + 1 \\ &= 2(2 \cdot 6 + 0) + 1 \end{aligned}$$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

$$\begin{aligned} 25 &= 2 \cdot 12 + 1 \\ &= 2(2 \cdot 6 + 0) + 1 \\ &= 2(2(2 \cdot 3 + 0) + 0) + 1 \end{aligned}$$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

$$\begin{aligned} 25 &= 2 \cdot 12 + 1 \\ &= 2(2 \cdot 6 + 0) + 1 \\ &= 2(2(2 \cdot 3 + 0) + 0) + 1 \\ &= 2(2(2(2 \cdot 1 + 1) + 0) + 0) + 1 \end{aligned}$$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

$$\begin{aligned}
25 &= 2 \cdot 12 + 1 \\
&= 2(2 \cdot 6 + 0) + 1 \\
&= 2(2(2 \cdot 3 + 0) + 0) + 1 \\
&= 2(2(2(2 \cdot 1 + 1) + 0) + 0) + 1 \\
&= 2(2(2(2(2 \cdot 0 + 1) + 1) + 0) + 0) + 1
\end{aligned}$$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

$$\begin{aligned}
25 &= 2 \cdot 12 + 1 \\
&= 2(2 \cdot 6 + 0) + 1 \\
&= 2(2(2 \cdot 3 + 0) + 0) + 1 \\
&= 2(2(2(2 \cdot 1 + 1) + 0) + 0) + 1 \\
&= 2(2(2(2(2 \cdot 0 + 1) + 1) + 0) + 0) + 1 \\
&= 2^5 \cdot 0 + 2^4 \cdot 1 + 2^3 \cdot 1 + 2^2 \cdot 0 + 2^1 \cdot 0 + 2^0 \cdot 1
\end{aligned}$$

Hvorfor virker det?

Heltalsdivision	Kvotient	Rest
$25:2$	12	1
$12:2$	6	0
$6:2$	3	0
$3:2$	1	1
$1:2$	0	1

$$25 = 11001_2$$

$$\begin{aligned}
25 &= 2 \cdot 12 + 1 \\
&= 2(2 \cdot 6 + 0) + 1 \\
&= 2(2(2 \cdot 3 + 0) + 0) + 1 \\
&= 2(2(2(2 \cdot 1 + 1) + 0) + 0) + 1 \\
&= 2(2(2(2(2 \cdot 0 + 1) + 1) + 0) + 0) + 1 \\
&= 2^5 \cdot 0 + 2^4 \cdot 1 + 2^3 \cdot 1 + 2^2 \cdot 0 + 2^1 \cdot 0 + 2^0 \cdot 1
\end{aligned}$$

Bemærk at sidste division altid er $1:2$ (med kvotient 0 og rest 1). Fordi X bliver 1 på et tidspunkt, da man ved en heltalsdivision med 2 hele tiden gør X mindre, men ikke kan komme fra heltal ≥ 2 til heltal ≤ 0.

Repræsentationer af alle heltal

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits (så operationer kan implementeres effektivt).

$$\boxed{k \text{ bits} = 2^k \text{ forskellige bitmønstre}}$$

Repræsentationer af alle heltal

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits (så operationer kan implementeres effektivt).

$$\boxed{k \text{ bits} = 2^k \text{ forskellige bitmønstre}}$$

Positive heltal: det binære talsystem giver en naturlig repræsentation.

$k = 4$:

0111	7	1111	15
0110	6	1110	14
0101	5	1101	13
0100	4	1100	12
0011	3	1011	11
0010	2	1010	10
0001	1	1001	9
0000	0	1000	8

Repræsentationer af alle heltal

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits (så operationer kan implementeres effektivt).

$$\boxed{k \text{ bits} = 2^k \text{ forskellige bitmønstre}}$$

Positive heltal: det binære talsystem giver en naturlig repræsentation.

$k = 4$:

0111	7	1111	15
0110	6	1110	14
0101	5	1101	13
0100	4	1100	12
0011	3	1011	11
0010	2	1010	10
0001	1	1001	9
0000	0	1000	8

Hvordan skal disse 2^k bitmønstre fordeles, hvis vi både vil repræsentere negative og positive heltal?

Two's complement

En mulig repræsentation af både negative og positive heltal er følgende:

$k = 4$:

0111	7	1111	-1
0110	6	1110	-2
0101	5	1101	-3
0100	4	1100	-4
0011	3	1011	-5
0010	2	1010	-6
0001	1	1001	-7
0000	0	1000	-8

Dette kaldes "two's complement" (af grunde, som ikke er relevante her).

Two's complement

En mulig repræsentation af både negative og positive heltal er følgende:

$k = 4$:

0111	7	1111	-1
0110	6	1110	-2
0101	5	1101	-3
0100	4	1100	-4
0011	3	1011	-5
0010	2	1010	-6
0001	1	1001	-7
0000	0	1000	-8

Dette kaldes "two's complement" (af grunde, som ikke er relevante her).

Det kan også beskrives som at højeste ciffer tæller $-(2^{k-1})$ i stedet for 2^{k-1}:

$$\begin{aligned} 1101_2 &= 1 \cdot (-(2^3)) + 1 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 \\ &= 1 \cdot (-8) + 1 \cdot 4 + 0 \cdot 2 + 1 \cdot 1 \\ &= -3 \end{aligned}$$

Two's complement

Repræsentationen two's complement har mange gode egenskaber og vælges ofte.

Two's complement

Repræsentationen two's complement har mange gode egenskaber og vælges ofte.

- Fortegn kan ses af første bit.

Two's complement

Repræsentationen two's complement har mange gode egenskaber og vælges ofte.

- Fortegn kan ses af første bit.
- Simpel metode til at skifte fortegn findes:

  Kopier bits fra højre til venstre, til og med første 1-bit.
  Resten af bits inverteres.

(Eksempel: $6 = 0110 \rightarrow 1010 =$ -6)

Two's complement

Repræsentationen two's complement har mange gode egenskaber og vælges ofte.

- Fortegn kan ses af første bit.
- Simpel metode til at skifte fortegn findes:

  > Kopier bits fra højre til venstre, til og med første 1-bit.
  > Resten af bits inverteres.

  (Eksempel: $6 = 0110 \rightarrow 1010 =$ -6)

- Den almindelige metode til addition virker også for negative tal.
  Ingen ekstra logiske kredsløb for disse (sparer transistorer på CPU).

Two's complement

Repræsentationen two's complement har mange gode egenskaber og vælges ofte.

- Fortegn kan ses af første bit.
- Simpel metode til at skifte fortegn findes:

  > Kopier bits fra højre til venstre, til og med første 1-bit.
  > Resten af bits inverteres.

  (Eksempel: $6 = 0110 \rightarrow 1010 = -6$)

- Den almindelige metode til addition virker også for negative tal. Ingen ekstra logiske kredsløb for disse (sparer transistorer på CPU).
- Subtraktion kan laves ved at vende fortegn og addere. Ingen logiske kredsløb for subtraktion (sparer transistorer på CPU).

Two's complement

Repræsentationen two's complement har mange gode egenskaber og vælges ofte.

- Fortegn kan ses af første bit.
- Simpel metode til at skifte fortegn findes:

  > Kopier bits fra højre til venstre, til og med første 1-bit.
  > Resten af bits inverteres.

  (Eksempel: $6 = 0110 \rightarrow 1010 = -6$)

- Den almindelige metode til addition virker også for negative tal. Ingen ekstra logiske kredsløb for disse (sparer transistorer på CPU).
- Subtraktion kan laves ved at vende fortegn og addere. Ingen logiske kredsløb for subtraktion (sparer transistorer på CPU).

I Java er f.eks. typen `int` heltal i two's complement ($k = 32$). I Python er dette også grundtypen for heltal.

Repræsentationer af kommatal

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits.

$$\boxed{k \text{ bits} = 2^k \text{ forskellige bitmønstre}}$$

Hvordan bruge k bits til at beskrive kommatal?

Repræsentationer af kommatal

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits.

$$\boxed{k \text{ bits} = 2^k \text{ forskellige bitmønstre}}$$

Hvordan bruge k bits til at beskrive kommatal?

Fra tital-systemet kendes

- Fast decimalpunkt (45.32)
- Flydende decimalpunkt ($-4.56 \cdot 10^{-6}$)

Disse kan nemt gentages i total-systemet (grundtal 2). Se næste sider.

Repræsentationer af kommatal

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits.

$$\boxed{k \text{ bits} = 2^k \text{ forskellige bitmønstre}}$$

Hvordan bruge k bits til at beskrive kommatal?

Fra tital-systemet kendes

- Fast decimalpunkt (45.32)
- Flydende decimalpunkt ($-4.56 \cdot 10^{-6}$)

Disse kan nemt gentages i total-systemet (grundtal 2). Se næste sider.

I computere bruges oftest flydende decimalpunkt (med grundtal 2). For at forstå disse skal man forstå fast decimalpunkt (med grundtal 2) først.

I Java er typerne `float` ($k = 32$) og `double` ($k = 64$) kommatal i flydende decimalpunkt. I Python er typen `Float` det samme ($k = 64$).

Fast decimalpunkt

Tital-systemet:

$$\begin{aligned} 45.32 &= 4 \cdot 10 + 5 \cdot 1 + 3 \cdot 1/10 + 2 \cdot 1/100 \\ &= 4 \cdot 10^{1} + 5 \cdot 10^{0} + 3 \cdot 10^{-1} + 2 \cdot 10^{-2} \end{aligned}$$

Fast decimalpunkt

Tital-systemet:

$$\begin{aligned} 45.32 &= 4 \cdot 10 + 5 \cdot 1 + 3 \cdot 1/10 + 2 \cdot 1/100 \\ &= 4 \cdot 10^1 + 5 \cdot 10^0 + 3 \cdot 10^{-1} + 2 \cdot 10^{-2} \end{aligned}$$

Det binære talsystem:

$$\begin{aligned} 10110.111_2 &= 1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 \\ &\quad + 0 \cdot 2^0 + 1 \cdot 2^{-1} + 1 \cdot 2^{-2} + 1 \cdot 2^{-3} \\ &= 1 \cdot 16 + 0 \cdot 8 + 1 \cdot 4 + 1 \cdot 2 \\ &\quad + 0 \cdot 1 + 1 \cdot 1/2 + 1 \cdot 1/4 + 1 \cdot 1/8 \\ &= 22\tfrac{7}{8} \\ &= 22.875 \end{aligned}$$

Flydende decimalpunkt

Tital-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$.

$2340000.0 = 2.34 \cdot 10^{6}$ $0.000456 = 4.56 \cdot 10^{-4}$ $-0.0987 = -9.87 \cdot 10^{-2}$

Flydende decimalpunkt

Tital-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$.

$2340000.0 = 2.34 \cdot 10^{6}$ $0.000456 = 4.56 \cdot 10^{-4}$ $-0.0987 = -9.87 \cdot 10^{-2}$

Fortegn:	plus	Fortegn:	plus	Fortegn:	minus
Eksponent:	6	Eksponent:	-4	Eksponent:	-2
Mantisse:	2.34	Mantisse:	4.56	Mantisse:	9.87

Flydende decimalpunkt

Tital-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$.

$2340000.0 = 2.34 \cdot 10^{6}$ $0.000456 = 4.56 \cdot 10^{-4}$ $-0.0987 = -9.87 \cdot 10^{-2}$

Fortegn:	plus	Fortegn:	plus	Fortegn:	minus
Eksponent:	6	Eksponent:	-4	Eksponent:	-2
Mantisse:	2.34	Mantisse:	4.56	Mantisse:	9.87

Total-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$ (er altid 1).

$101100.0_2 = 1.011_2 \cdot 2^{5}$ $-0.01101_2 = -1.101_2 \cdot 2^{-2}$

Flydende decimalpunkt

Tital-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$.

$2340000.0 = 2.34 \cdot 10^6$ $0.000456 = 4.56 \cdot 10^{-4}$ $-0.0987 = -9.87 \cdot 10^{-2}$

Fortegn:	plus	Fortegn:	plus	Fortegn:	minus
Eksponent:	6	Eksponent:	-4	Eksponent:	-2
Mantisse:	2.34	Mantisse:	4.56	Mantisse:	9.87

Total-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$ (er altid 1).

$101100.0_2 = 1.011_2 \cdot 2^5$ $-0.01101_2 = -1.101_2 \cdot 2^{-2}$

Der afsættes et fast antal bits til hver af: fortegn, eksponent, mantisse. For $k = 8$ kan vi f.eks. vælge: 1, 3 og 4 bits. Eksponent kan være positiv eller negativ, vi bruger two's complement til den. Mantisse fyldes om nødvendigt op med 0'er til højre. For -0.01101_2 fås:

Fortegn:	1	(1 for negativt tal, 0 for positivt)
Eksponent:	110	(-2 i two's complement (3 bits))
Mantisse bits:	(1.)1010	(første bit skrives ikke, da den altid er 1)

Flydende decimalpunkt

Tital-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$.

$2340000.0 = 2.34 \cdot 10^6$ $0.000456 = 4.56 \cdot 10^{-4}$ $-0.0987 = -9.87 \cdot 10^{-2}$

Fortegn:	plus	Fortegn:	plus	Fortegn:	minus
Eksponent:	6	Eksponent:	-4	Eksponent:	-2
Mantisse:	2.34	Mantisse:	4.56	Mantisse:	9.87

Total-systemet: få kommaet til at stå efter første ciffer $\neq 0$ (er altid 1).

$101100.0_2 = 1.011_2 \cdot 2^5$ $-0.01101_2 = -1.101_2 \cdot 2^{-2}$

Der afsættes et fast antal bits til hver af: fortegn, eksponent, mantisse. For $k = 8$ kan vi f.eks. vælge: 1, 3 og 4 bits. Eksponent kan være positiv eller negativ, vi bruger two's complement til den. Mantisse fyldes om nødvendigt op med 0'er til højre. For -0.01101_2 fås:

Fortegn:	1	(1 for negativt tal, 0 for positivt)
Eksponent:	110	(-2 i two's complement (3 bits))
Mantisse bits:	(1.)1010	(første bit skrives ikke, da den altid er 1)

Så -0.01101_2 repræsenteres som $\boxed{1}\boxed{110}\boxed{1010}$.

Begrænsninger

Heltal og kommatal er uendelige talmængder. Hvis der afsættes et fast antal (k) bits fås et endeligt antal (2^k) forskellige bitmønstre.

Begrænsninger

Heltal og kommatal er uendelige talmængder. Hvis der afsættes et fast antal (k) bits fås et endeligt antal (2^k) forskellige bitmønstre.

Ikke alle tal kan repræsenteres!

Begrænsninger

Heltal og kommatal er uendelige talmængder. Hvis der afsættes et fast antal (k) bits fås et endeligt antal (2^k) forskellige bitmønstre.

Ikke alle tal kan repræsenteres!

Viser sig f.eks. ved

- Overflow
  - maxInt + maxInt = ?
- Rounding errors
  - Stort tal x + meget lille tal y = samme store tal x
  - $(x + y) + z \neq x + (y + z)$ hvis f.eks. $x + y$ ikke kan repræsenteres eksakt.

Begrænsninger

Heltal og kommatal er uendelige talmængder. Hvis der afsættes et fast antal (k) bits fås et endeligt antal (2^k) forskellige bitmønstre.

Ikke alle tal kan repræsenteres!

Viser sig f.eks. ved

- Overflow
  - maxInt + maxInt = ?
- Rounding errors
  - Stort tal x + meget lille tal y = samme store tal x
  - $(x + y) + z \neq x + (y + z)$ hvis f.eks. $x + y$ ikke kan repræsenteres eksakt.

I praksis opleves sjældent problemer pga. et stort antal bits i talrepræsentationerne.

Alternativt findes programmeringsbiblioteker, der implementerer f.eks. vilkårligt store heltal (under brug af variabelt antal bits, samt tab af effektivitet).