

# Repræsentation af tal

DM534

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 forskellige 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**.

Større samling information: brug flere bits:

011010110001100101011011...

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, kommatall)
- ▶ Bogstaver
- ▶ Computerinstruktion (program)
- ▶ Pixels (billedfil)
- ▶ Amplitude (lydfil)
- ▶ ⋮

# 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, kommatall)
- ▶ Bogstaver
- ▶ Computerinstruktion (program)
- ▶ Pixels (billedfil)
- ▶ Amplitude (lydfil)
- ▶ ⋮

Fokus her: heltal og kommatall.

# 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 bitstreng. Gruppér bits i grupper af 4 (dvs. 16 forskellige muligheder):

0110 1010 1110 01...

# Hexadecimal notation

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

01101010111001...

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

01101010111001... = 6AE...

# Addition

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

Tital-systemet:

$$\begin{array}{r} 1111 \\ 5432 \\ +96781 \\ \hline = 102213 \end{array}$$

# Addition

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

Tital-systemet:

$$\begin{array}{r} 1111 \\ 5432 \\ +96781 \\ \hline = 102213 \end{array}$$

Total-systemet:

$$\begin{array}{r} 111 \\ 1110_2 \\ +11100_2 \\ \hline = 101010_2 \end{array}$$

# Addition

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

Tital-systemet:

$$\begin{array}{r} 1111 \\ 5432 \\ +96781 \\ \hline = 102213 \end{array}$$

Total-systemet:

$$\begin{array}{r} 111 \\ 1110_2 \\ +11100_2 \\ \hline = 101010_2 \end{array}$$

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

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

# 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	$25 = 11001_2$
12:2	6	0	
6:2	3	0	
3:2	1	1	
1:2	0	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

$$25 = 11001_2$$

## 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  $\geq 2$  til heltal  $\leq 0$ .

# Repræsentationer af alle heltal

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

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

# Repræsentationer af alle heltal

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

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

**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).

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

**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 ( $k = 32$ ).

# Repræsentationer af kommatall

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits.

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

Hvordan bruge  $k$  bits til at beskrive kommatall?

# Repræsentationer af kommatall

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits.

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

Hvordan bruge  $k$  bits til at beskrive kommatall?

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 kommatall

Talrepræsentationer bruger (næsten altid) et fast antal bits.

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

Hvordan bruge  $k$  bits til at beskrive kommatall?

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` ( $k = 64$ ) kommatall i flydende decimalpunkt.



# 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:

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

# Flydende decimalpunkt

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

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

# Flydende decimalpunkt

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

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

Fortegn: plus

Eksponent: 6

Mantisse: 2.34

Fortegn: plus

Eksponent: -4

Mantisse: 4.56

Fortegn: minus

Eksponent: -2

Mantisse: 9.87

# Flydende decimalpunkt

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

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

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).

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

# Flydende decimalpunkt

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

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

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).

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

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

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

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

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).

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

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 **11101010**.

## Begrænsninger

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



## Begrænsninger

Heltal og kommatall 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 kommatall 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
  - ▶  $\text{maxInt} + \text{maxInt} = ?$
- ▶ 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 kommmatal 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
  - ▶  $\text{maxInt} + \text{maxInt} = ?$
- ▶ 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).