

Информатика - дисциплина, изучающая свойства и структуру информации, закономерности её создания, преобразования, накопления, передачи и использования.

Англ: informatics = information technology + computer science + information theory

### Важные даты

- 1956 появление термина «информатика» (нем. informatik, Штуйнбух)
- 1968 первое упоминание в СССР (информология, Харкевич)
- 197Х информатика стала отдельной наукой
- 4 декабря день российской информатики



Международный стандарт ISO/IEC 2382:2015 «Information technology - Vocabulary» (вольный пересказ):

**Информация** - знания относительно фактов, событий, вещей, идей и понятий.

Данные - форма представления информации в виде, пригодном для передачи или обработки.

- Что есть предмет информатики: информация или данные?
- Как измерить информацию? Какие измерить данные? Пример: «Байкал самое глубокое озеро Земли».



## Терминология: информация и данные





Количество информации ≡ информационная энтропия - это численная мера непредсказуемости информации. Количество информации в некотором объекте определяется непредсказуемостью состояния, в котором находится этот объект.

Пусть і (s) — функция для измерения количеств информации в объекте s, состоящем из n незваисимых частей  $s_k$ , где k свойство меры количества информации i(s) таковы:

- Неотрицательность:  $i(s) \ge 0$ .
- Принцип предопределённости: если об объекте уже всё известно, то i(s) = 0.
- Аддитивность:  $i(s) = \sum i(s_k)$  по всем k.
- Монотонность: i(s) монотонна при монотонном изменении вероятностей.

# The state of the s

# Пример применения меры Хартли на практике

**Пример 1.** Ведущий загадывает число от 1 до 64. Какое количество вопросов типа «да-нет» понадобится, чтобы гарантированно угадать число?

- Первый вопрос: «Загаданное число меньше 32?». Ответ: «Да».
- Второй вопрос: «Загаданное число меньше 16?». Ответ: «Нет».
- ...
- Шестой вопрос (в худшем случае) точно приведёт к верному ответу.
- Значит, в соотвествии с мерой Хартли в загадке ведущего содержится ровно  $\log_2 64 = 6$  бит непредсказуемости (т.е. информации)

**Пример 2.** Ведущий держит за спиной ферзя и собирается поставить его на произвольную клетку доски. Насколько непредсказуемо его решение?

- Всего на доске 8x8 клеток, а цвет ферзя может быть белым или чёрным, т.е. всего возможно 8x8x2 = 128 равновероятных состояний.
- Значит, количество информации по Хартли равно  $\log_2 128 = 7$  бит.



Экспериметатор одновременно подбрасывает монету (М) и кидает игральную кость (К). Какое количество информации содержится в эксперименте (Э)?

#### Аддитивность:

$$i(\exists) = i(\mathsf{M}) + i(\mathsf{K}) = > i(12 \mathsf{ исходов}) = i(2 \mathsf{ исхода}) + i(6 \mathsf{ исходов}): \log_x 12 = \log_x 2 + \log_x 6$$

#### Неотрицательность:

Функция  $log_{x}N$  неотрицаьельно при любом x>1 и N>1.

#### Монотонность:

С увеличением p(M) или p(K) функция i(3) монотонно возрастает.

## Принцип предопределённости:

При наличии всегда только одного исхода (монета и кость с магнитом) количество информации равно нулю:  $\log_{x} 1 + \log_{x} 1 = 0$ .