

La división (/) tiene un coste mayor en la frecuencia, seguido por la multiplicación y módulo, y las sumas son muy rápidas en cuanto a coste. Los cuellos de botella se halla más en las divisiones, debido a un mayor consumo de ciclos, y que para reducir el uso de divisiones, usar recursividad para evitar bucles, o usar otras operatorias como desplazamiento de memoria o multiplicación inversa.