Carlito



# Computersystemen en -architectuur

**Datarepresentatie** 

**Tim Apers** 

Tim.Apers@uantwerpen.be Academiejaar 2024 – 2025

# **Opdracht**

- PDF met instructies (te vinden op de MSDL-website, onder "Data Representation")
- http://msdl.uantwerpen.be/people/hv/teaching/ComputerSystemsArchitecture
- Individueel oplossen
- Eindoplossing duidelijk opschrijven en <u>fluoriseren</u>
- **Deadline**: donderdag 13 november 2022 22u00
- Indienen via Blackboard
- Telt mee voor eindtotaal
- Belangrijke voorbereiding voor het examen!



### Naar base 10

### Polynomial method

$$1100.01_2 = 1 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 + 0 \cdot 2^{-1} + 1 \cdot 2^{-2} = 12.25_{10}.$$

$$8325.71_9 = 8 \cdot 9^3 + 3 \cdot 9^2 + 2 \cdot 9^1 + 5 \cdot 9^0 + 7 \cdot 9^{-1} + 1 \cdot 9^{-2} = 6098.79_{10}$$

$$\cdots b_3b_2b_1b_0.b_{-1}b_{-2}b_{-3}\cdots$$

$$\cdots + b_3 \cdot k^3 + b_2 \cdot k^2 + b_1 \cdot k^1 + b_0 \cdot k^0 + b_{-1} \cdot k^{-1} + b_{-2} \cdot k^{-2} + b_{-3} \cdot k^{-3} + \cdots$$

### Base 10 naar base 8

 $359.732_{10}$ 

#### Remainder method

Quotiënt	Rest	Positie
359/8 = 44	7	LSB
44/8 = 5	4	
5/8 = 0	<u>5</u>	MSB

### Multiplication method

$$0.732 \cdot 8 = \underline{5}.856$$

$$0.856 \cdot 8 = \mathbf{6}.848$$

$$0.848 \cdot 8 = \mathbf{6.784}$$

$$0.784 \cdot 8 = \mathbf{6}.272$$

$$0.272 \cdot 8 = \mathbf{2}.176$$

. . .

 $\underline{5}47.\underline{5}6662_8$ 



## Base 3 naar base 7

1. Zet om naar base 10 (polynomial method)

$$2110.12_3 = 2 \cdot 3^3 + 1 \cdot 3^2 + 1 \cdot 3^1 + 0 \cdot 3^0 + 1 \cdot 3^{-1} + 2 \cdot 3^{-2} = 66.55 \dots_{10}$$

2. Zet daarna om naar base 7 (remainder en multiplication method)

$$66.55..._{10}$$

Quotiënt	Rest	Positie
66/7 = 9	3	LSB
9/7 = 1	2	
1/7 = 0	<u>1</u>	MSB

$$0.5555 \cdot 7 = \underline{3}.8885$$
  
 $0.8885 \cdot 7 = \underline{6}.2195$   
 $0.2195 \cdot 7 = \underline{1}.5365$   
 $0.5365 \cdot 7 = \underline{3}.7555$ 

. . .

 $\underline{1}23.\underline{3}613_{7}$ 



# Negatieve getallen in binair

- **Signed magnitude**: eerste bit is sign bit (0 = positief, 1 = negatief)  $25 = 0001 \ 1001 \implies -25 = 1001 \ 1001_2$
- Ones' complement: invert alle bits

$$25 = 0001\ 1001 \implies -25 = 1110\ 0110_2$$

■ Two's complement: invert alle bits, tel één erbij op

$$25 = 0001\ 1001 \implies -25 = 1110\ 0111_2$$

- Excess-128: tel 128 erbij op, zet om naar binair
  - $\blacksquare$  12  $\Longrightarrow$  12 + 128 = 140 = 10001100<sub>2</sub>
  - $-12 \implies -12 + 128 = 116 = 01110100_2$
- Excess-K



# Floating point

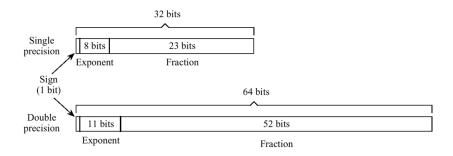
- 1. **Voorbeeld:** 26-bit normalised floating point formaat in base 5
- 2. Conversie naar correcte base:  $-1878.48_{10} = -30003.22_5$
- 3. Normalisatie:
  - één cijfer voor de komma:  $-3.000322 \cdot 5^4$
  - of een nul voor de komma:  $-0.3000322 \cdot 5^5$
- 4. Binaire voorstelling:
  - Sign bit (negatief = 1)
  - 4-bit excess-7 exponent (5+7=12)
  - 7 significante 3-bit cijfers in base-5



## **IEEE-754**

#### **Overzicht**

- Floating point in base 2
- Exponent: excess-127 (32-bit) of excess-1023 (64-bit)
- Mantisse met "verborgen" bit gelijk aan 1





# **IEEE-754** (single precision)

#### Conversie

- 1. Normalised base 2 floating point:  $-1.100101_2 \cdot 2^4$
- 2. Bereken sign bit: negatief  $\implies$  1
- 3. Bereken exponent in excess-127:  $4 \implies 4 + 127 = 131_{10} = 10000011_2$
- 4. Bereken mantisse:
  - Verwijder eerste bit: 1.100101 ⇒ 100101



## **IEEE-754**

#### **Denormalised**

- Getallen kleiner dan 2<sup>-126</sup> voorstellen in IEEE-754
- Exponent op 0000 0000 zetten (exponent is dan -126 en niet -127)
- Gevolg: hidden bit is 0
- Voorbeeld:



## **IEEE-754**

#### **Speciale waardes**

