

# Dokumentation zur GFS „Digitales Rechenwerk“

Dominik Eisele

16. Mai 2015

# Gliederung

|          |   |          |
|----------|---|----------|
| <b>1</b> | <b>Rechnen mit dualen Zahlen</b>                  | <b>2</b> |
| 1.1      | Addition von Dualzahlen . . . . .                 | 2        |
| 1.2      | Subtraktion von Dualzahlen . . . . .              | 3        |
| 1.3      | Subtraktion mit dem Zweierkomplement . . . . .    | 4        |
| 1.4      | Multiplikation von Dualzahlen . . . . .           | 6        |
| <b>2</b> | <b>Umsetzung in eine Digitale Rechenschaltung</b> | <b>7</b> |
| 2.1      | Halbaddierer . . . . .                            | 7        |
| 2.2      | Volladdierer . . . . .                            | 8        |

# 1 Rechnen mit dualen Zahlen

## 1.1 Addition von Dualzahlen

Die Addition von Dualzahlen verläuft im Prinzip wie die Addition von Dezimalzahlen, sobald die Addition an einem Stellenwert den maximalen Stellenwert übersteigt erfolgt ein Übertrag auf die nächste Stelle.

Rechenregeln:

$$0 + 0 = 0$$

$$0 + 1 = 1$$

$$1 + 1 = 0 \text{ (+ 1 Übertrag)}$$

$$1 + 1 + 1 = 1 \text{ (+ 1 Übertrag)}$$

Beispiel:

$$\begin{array}{r} \phantom{+} \phantom{\ddot{U}} \phantom{111111} 111010010 = 466 \\ + \phantom{\ddot{U}} \phantom{111111} 001110100 = 116 \\ \ddot{U} \phantom{111111} 111111 \\ \hline \phantom{+} \phantom{\ddot{U}} \phantom{111111} 1001000110 = 582 \end{array}$$

## 1.2 Subtraktion von Dualzahlen

Bei der Subtraktion von Dualzahlen gelten die gleichen Rechenregeln, wie bei der Subtraktion von Dezimalzahlen.

Rechenregeln:

$$0 - 0 = 0$$

$$0 - 1 = 1 \text{ (+ 1 Entlehnung)}$$

$$1 - 0 = 1$$

$$1 - 1 = 0$$

$$0 - 1 - 1 = 0 \text{ (+ 1 Entlehnung)}$$

$$1 - 1 - 1 = 1 \text{ (+ 1 Entlehnung)}$$

Beispiel:

$$\begin{array}{r} 111010010 = 466 \\ - \quad 001110100 = 116 \\ \text{E} \quad 11111 \\ \hline 101011110 = 350 \end{array}$$

### 1.3 Subtraktion mit dem Zweierkomplement

Da, in der Digitaltechnik, für die Subtraktion von Dualzahlen keine logische Verknüpfung existiert, ist man gezwungen eine Subtraktion in eine Addition umwandeln.

$$\begin{aligned}2 - 6 &= (-4) \\2 + (-6) &= (-4)\end{aligned}$$

Diese Umwandlung geschieht mit Hilfe des Zweierkomplements. Es wird gebildet in dem man den Subtrahend auf die volle Stellenzahl erweitert (Nullen nach links auffüllen). Hierbei muss die Breite der Komplementdarstellung beider Zahlen berücksichtigt werden. Üblich sind 4, 8, 16, 32 und 64 Bit. Als nächstes muss der Subtrahend negiert werden, das heißt man lässt jedes einzelne Bit kippen. Zu dem gebildeten bitweisen Komplement muss +1 hinzuaddiert werden. Das nun erhaltene Zweierkomplement muss man mit dem Minuenden addieren um das Zweierkomplement-Ergebnis der eigentlichen Subtraktion zu erhalten. Um das nun eigentliche Ergebnis zu erhalten muss man das Ergebnis negieren und wieder +1 addieren. Das höchstwertigste Bit des Zweierkomplement-Ergebnisses, stellt dabei das Vorzeichen da, und wird nicht zur Negation verwendet. Wenn es eine 1 ist, ist das Endergebnis negativ, bei einer 0 ist es positiv.

Beispiel:

$$2 - 6 = ?$$

1. Schritt: In eine Dualzahl wandeln:

$$2 - 6 \Rightarrow 10 - 110$$

2. Schritt: Stellen auffüllen:

$$0010 - 0110 = ?$$

3. Schritt: Bits negieren:

$$0110 \Rightarrow 1001$$

4. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$1001 + 0001 = 1010$$

5. Schritt: Minuend und Zweierkomplement addieren:

$$0010 + 1010 = 1100$$

6. Schritt: Ergebnis negieren:

$$100 \Rightarrow 011$$

7. Schritt: Hinzuaddieren von 1:

$$011 + 001 = 100$$

8. Schritt: In eine Dezimalzahl wandeln:

$$100 \Rightarrow 4 ; \text{ da das höchstwertige Bit 1 ist: Endergebnis} = -4$$

## 1.4 Multiplikation von Dualzahlen

Auch die binäre Multiplikation wird nach denselben Regeln durchgeführt, wie die dezimale Multiplikation. Dabei werden Produkte mit den einzelnen Stellen des Multiplikators gebildet und anschließend Stellenrichtig addiert. Gegenüber der dezimalen Multiplikation bringt die binäre Multiplikation Vereinfachungen mit sich. Da die Stellen des Multiplikators nur die Zahlenwerte Null und Eins annehmen können, muss der Multiplikand nur mit Null und Eins multipliziert werden. Bei der binären Multiplikation kommen als Teiloperationen nur die Addition und Verschiebung vor.

Beispiel:

$$\begin{array}{r} \underline{1011 \times 1010} \\ 1011 \\ 0000 \\ 1011 \\ + \quad 0000 \\ \ddot{U} \quad 1 \\ \hline 1101110 \end{array}$$

## 2 Umsetzung in eine Digitale Rechenschaltung

### 2.1 Halbaddierer

Ein Halbaddierer besitzt zwei Ein-, und zwei Ausgänge. An die Eingänge  $x$  und  $y$  werden jeweils die Ziffern angelegt die man addieren möchte. An dem ersten Ausgang liegt die Summe  $s$  der Addition an, am zweiten Ausgang der Übertrag  $c$ .

Daraus ergibt sich die Wertetabelle 1.

| $x$ | $y$ | Übertrag $c$ | Summe $s$ |
|-----|-----|--------------|-----------|
| 0   | 0   | 0            | 0         |
| 0   | 1   | 0            | 1         |
| 1   | 0   | 0            | 1         |
| 1   | 1   | 1            | 0         |

Tabelle 1: Wertetabelle Halbaddierer

In Schaltungen wird der Halbaddierer aus zwei Bauteilen zusammengesetzt, ein Exklusiv-ODER (XOR) und ein UND (AND).

Der Aufbau des Halbaddierers ist in Abbildung 1 dargestellt.

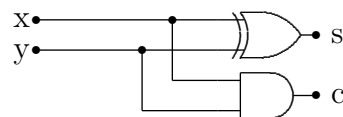


Abbildung 1: Halbaddierer



## 2.2 Volladdierer

Der Volladdierer besteht aus zwei Halbaddierern und einem ODER. Da ein Volladdierer einen zusätzlichen Eingang ( $c_{in}$ ) hat, kann man mit ihm den Übertrag aus einer vorhergegangenen Addition mit in die Rechnung einbeziehen. Man kann somit mehrere Volladdierer hintereinander schalten um größere Zahlen miteinander zu addieren.

Daraus ergibt sich die Wertetabelle 2.

| $x$ | $y$ | $c_{in}$ | $c_{out}$ | $s$ |
|-----|-----|----------|-----------|-----|
| 0   | 0   | 0        | 0         | 0   |
| 0   | 0   | 1        | 0         | 1   |
| 0   | 1   | 0        | 0         | 1   |
| 0   | 1   | 1        | 1         | 0   |
| 1   | 0   | 0        | 0         | 1   |
| 1   | 0   | 1        | 1         | 0   |
| 1   | 1   | 0        | 1         | 0   |
| 1   | 1   | 1        | 1         | 1   |

Tabelle 2: Wertetabelle Volladdierer

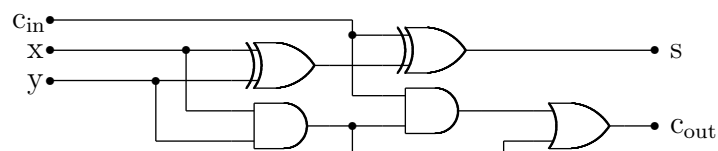


Abbildung 2: Volladdierer