

# 第2章 信息的表示和处理 I：位、整数

- 教 师： 郑贵滨
- 计算机科学与技术学院
- 哈尔滨工业大学

# 主要内容: 位、字节 和 整型数

- 信息的位表示
- 位级运算
- 整型数
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - 无符号数和有符号数的转换
  - 扩展、截断
  - 整数运算: 加、非、乘、移位
  - 总结
- 内存、指针、字符串表示

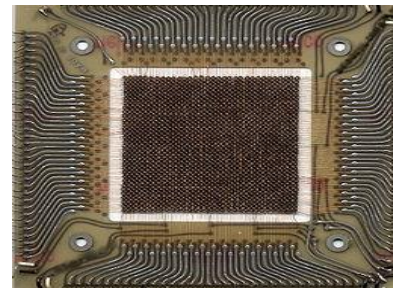
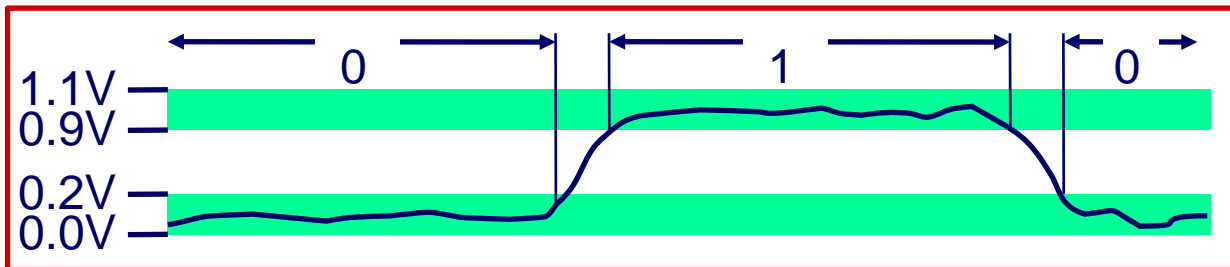
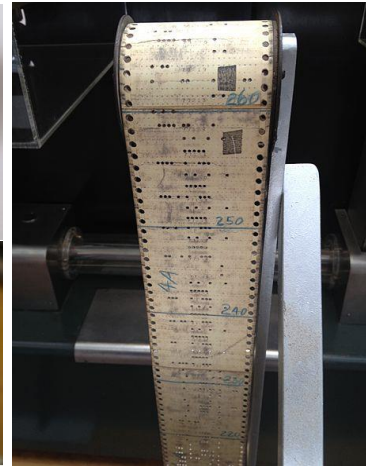
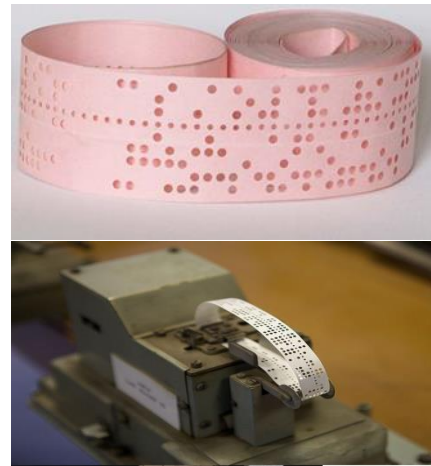
# 为什么用二进制？

## ■ 十进制——适合人类使用

- 有10个手指的人类
- 1000年前源自印度、12世纪发展于阿拉伯、13世纪到西方

## ■ 二进制——更适合机器使用

- 容易表示、存储
  - 打孔纸带上是/否有空
  - 磁场的顺时针/逆时针
- 容易传输
  - 导线上的电压高/低
  - 可以在有噪声、不精确的电路可靠传输



# 位、字节

- 计算机存储、处理的信息：二值信号
- “位” 或 “比特”
  - 最底层的二进制数字（数码）称为位（bit，比特），值为0或1
  - 数字革命的基础
- 位组合
  - 把位组合到一起，采用某种规则进行解读
  - 每个位组合都有含义
- 字节：8-bit块
  - 人物：Dr. Werner Buchholz，1956年7月
  - 事件：IBM Stretch computer的早期设计阶段



维纳·布赫霍尔兹

# 进制

## ■ 数的通用表示

10进制:

$$3721 = 3 \times 10^3 + 7 \times 10^2 + 2 \times 10^1 + 1 \times 10^0$$

$$N = \pm a_n a_{n-1} \dots a_1 a_0 . b_1 b_2 \dots b_m$$

k进制:

$$N = \pm a_n \times k^n + a_{n-1} \times k^{n-1} + \dots + a_1 \times k^1 + a_0 \times k^0 \\ + b_1 \times k^{-1} + b_2 \times k^{-2} + \dots + b_m \times k^{-m}$$

其中 $a_i$ ,  $b_j$ 是 $0 \sim k-1$ 中的一个数码

# 二进制数

- 特点：逢二进一，由0和1两个数码组成，基数为2，各个位权以 $2^i$ 表示
- 二进制数：

$$\begin{aligned} a_n a_{n-1} \dots a_1 a_0 . b_1 b_2 \dots b_m = \\ a_n \times 2^n + a_{n-1} \times 2^{n-1} + \dots + a_1 \times 2^1 + a_0 \times 2^0 \\ + b_1 \times 2^{-1} + b_2 \times 2^{-2} + \dots + b_m \times 2^{-m} \end{aligned}$$

其中 $a_i$ ,  $b_j$ 非0即1

便于计算机存储、算术运算简单、支持逻辑运算

# 二进制数

- MSB: 最高有效位 (Most Significant Bit)
- LSB: 最低有效位 (Least Significant Bit)

MSB																LSB
1 0 1 1 0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0																
15																0

数字串长、书写和阅读不便

# 十六进制数

- 基数16，逢16进位，位权为 $16^i$ ，16个数码：

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F

- 十六进制数：

$$a_n a_{n-1} \dots a_1 a_0 . b_1 b_2 \dots b_m =$$

$$\begin{aligned} & a_n \times 16^n + a_{n-1} \times 16^{n-1} + \dots + a_1 \times 16^1 + a_0 \times 16^0 \\ & + b_1 \times 16^{-1} + b_2 \times 16^{-2} + \dots + b_m \times 16^{-m} \end{aligned}$$

其中 $a_i$ ,  $b_j$ 是0 ~ F中的一个数码



# 十六进制数的加减运算

- 十六进制数的加减运算类似十进制

- 逢16进位1，借1当16

$$23D9H + 94BEH = B897H$$

$$A59FH - 62B8H = 42E7H$$

- 二进制和十六进制数之间具有对应关系：  
每4个二进制位对应1个十六进制位

$$00111010B = 3AH, F2H = 11110010B$$

**与二进制数相互转换简单、阅读书写方便**

# 进制转换

## ■ 十进制整数转换为k(2、8或16)进制数

### 整数转换：用除法—除基取余法

- 十进制数整数部分不断除以基数k(2、8或16)，并记下余数，直到商为0为止
- 由最后一个余数起，逆向取各个余数，则为转换成的二进制和十六进制数

126=01111110B      二进制数用后缀字母B

126=7EH              十六进制数用后缀字母H

# 进制转换

- 十进制小数转换为k(2、8或16)进制数...

小数转换：用乘法—乘基取整法

乘以基数k，记录整数部分，直到小数部分为0为止

$$0.8125 = 0.1101\text{B}$$

$$0.8125 = 0.\text{DH}$$

- 小数转换会发生总是无法乘到为0的情况
- 可选取一定位数（精度）
- 将产生无法避免的转换误差

# 进制转换

## ■ k进制数转换为十进制数

方法：按权展开

### ■ 二进制数转换为十进制数

0011.1010B

$$= 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 1 \times 2^{-1} + 0 \times 2^{-2} + 1 \times 2^{-3} = 3.625$$

### ■ 十六进制数转换为十进制数

$$1.2H = 1 \times 16^0 + 2 \times 16^{-1} = 1.125$$

## ■ 2、8、16进制间的转换

4个2进制位对应1个16进制位

3个2进制位对应1个8进制位

# 计算机内的数值表示——编码

## ■ 需要考虑的问题

① 编码的长度

② 数的符号

③ 数的运算

# 字节值编码

## ■ Byte = 8 bits

- 2进制(Binary)  $00000000_2$  —  $11111111_2$
- 10进制(Decimal):  $0_{10}$  —  $255_{10}$
- 16进制(Hexadecimal):  $00_{16}$  —  $FF_{16}$

Hex	Decimal	Binary
0	0	0000
1	1	0001
2	2	0010
3	3	0011
4	4	0100
5	5	0101
6	6	0110
7	7	0111
8	8	1000
9	9	1001
A	10	1010
B	11	1011
C	12	1100
D	13	1101
E	14	1110
F	15	1111

# C数据类型的宽度

C 数据类型	32位	64位	x86-64
char	1	1	1
short	2	2	2
int	4	4	4
long	4	8	8
float	4	4	4
double	8	8	8
long double	–	–	10/16
pointer	4	8	8

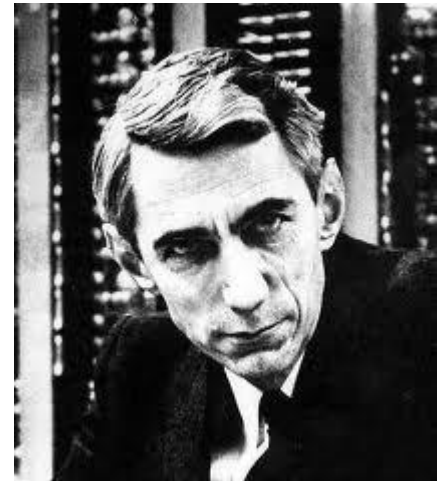
# 主要内容: 位、字节 和 整型数

- 信息的位表示
- 位级运算
- 整型数
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - 无符号数和有符号数的转换
  - 扩展、截断
  - 整数运算: 加、非、乘、移位
  - 总结
- 内存、指针、字符串表示



# 布尔代数(Boolean Algebra)

- George Boole(1815-1864)提出逻辑的代数表示
  - 逻辑值 “True(真)” 编码为 1
  - 逻辑值 “False(假)” 编码为 0
- Claude Shannon(1916–2001)创立信息论
  - 将布尔代数与数字逻辑关联起来
- 是数字系统设计与分析的重要工具



# 布尔代数(Boolean Algebra)

## 与(And)

- 当A=1 并且 B=1时,  $A \& B = 1$

$\&$	0	1
0	0	0
1	0	1

## 或(Or)

- 当A=1 或 B=1时,  $A | B = 1$

$ $	0	1
0	0	1
1	1	1

## 非(Not)

- 当A=0时,  $\sim A = 1$

$\sim$	
0	1
1	0

## 异或(Exclusive-Or,Xor)

- 当A=1 或 B=1且两者不同时为1,  $A \wedge B = 1$

$\wedge$	0	1
0	0	1
1	1	0

# 一般的布尔代数

## ■ 位向量操作(Operate on Bit Vectors)

### ■ 按位运算

01101001	01101001		01101001
& 01010101	01010101	~ 01010101	^ 01010101
<u>          </u>	<u>          </u>	<u>          </u>	<u>          </u>
01000001	01111101	10101010	00111100

## ■ 布尔代数的全部性质均适用

# 示例: 集合的表示与运算

## ■ 表示

- 宽度  $w$  个比特的向量表示集合  $\{0, \dots, w-1\}$  的子集
- 如  $j \in A$ , 则  $a_j = 1$ 
  - 01101001     $\{0, 3, 5, 6\}$   
 $\text{76543210}$
  - 01010101     $\{0, 2, 4, 6\}$   
 $\text{76543210}$

## ■ 运算

- $\&$  交集(Intersection)    01000001     $\{0, 6\}$
- $|$  并集(Union)    01111101     $\{0, 2, 3, 4, 5, 6\}$
- $\wedge$  对称差集(Symmetric difference)    00111100     $\{2, 3, 4, 5\}$
- $\sim$  补集(Complement)    10101010     $\{1, 3, 5, 7\}$

## 2.1.7 C语言中的位级运算

- C语言中的位运算：  $\&$ ,  $|$ ,  $\sim$ ,  $\wedge$ 
  - 适用于任何整型数据类型：long, int, short, char, unsigned
  - 将操作数视为位向量
  - 将参数按位运算
- 例子(char 类型)
  - $\sim 0x41 \rightarrow 0xBE$ 
    - $\sim 01000001_2 \rightarrow 10111110_2$
  - $\sim 0x00 \rightarrow 0xFF$ 
    - $\sim 00000000_2 \rightarrow 11111111_2$
  - $0x69 \& 0x55 \rightarrow 0x41$ 
    - $01101001_2 \& 01010101_2 \rightarrow 01000001_2$
  - $0x69 | 0x55 \rightarrow 0x7D$ 
    - $01101001_2 | 01010101_2 \rightarrow 01111101_2$

# 巧用异或

- 按位异或是一种加的形式

- $A \wedge A = 0$

```
int inplace_swap(int *x, int *y)
{
    *x = *x ^ *y;  /* #1 */
    *y = *x ^ *y;  /* #2 */
    *x = *x ^ *y;  /* #3 */
}
```

Step	*x	*y
Begin	A	B
1	$A \wedge B$	B
2	$A \wedge B$	$(A \wedge B) \wedge B = A \wedge (B \wedge B) = A \wedge 0 = A$
3	$(A \wedge B) \wedge A = (B \wedge A) \wedge A = B \wedge (A \wedge A) = B \wedge 0 = B$	A
End	B	A

# 巧用异或

```
1 void reverse_array(int a[], int cnt) {  
2     int first, last;  
3     for (first = 0, last = cnt-1;  
4         first < last;  
5         first++,last--)  
6         inplace_swap(&a[first], &a[last]);  
7 }
```

## 2.1.8 对比: C语言的逻辑运算

- C语言的逻辑运算符: `&&`, `||`, `!`
  - 将0 视作 逻辑“False(假)”
  - 所有非0值视作逻辑 “True(真)”
  - 计算结果总是0 或 1
  - 提前终止(Early termination)、短路求值(short cut)
- 例子(char 数据类型)
  - `!0x41 → 0x00`
  - `!0x00 → 0x01`
  - `!!0x41 → 0x01`
  - `0x69 && 0x55 → 0x01`
  - `0x69 || 0x55 → 0x01`
  - `p && *p` (避免空指针访问,why? )



## 2.1.9 C语言中的移位运算

- 左移:  $x \ll y$ 
  - 将位向量 $x$ 向左移动  $y$ 位
    - 扔掉左边多出(移出)的位
    - 在右边补0
- 右移:  $x \gg y$ 
  - 将位向量 $x$ 向右移动  $y$ 位
    - 扔掉右边多出(移出)的位
  - 逻辑右移: 在左边补0
  - 算术右移: 复制左边的最高位( $y$ 次)
  - ★有符号数一般都是算术右移
- 无循环移位
- $(-1 \gg 1) == -1$   $-1 \gg 33 == -1$
- 未明确定义: 移位数量 $y < 0$  或  $y \geq x$ 的字长(位数 $w$ )

Argument x	01100010
$\ll 3$	00010 <b>000</b>
Log. $\gg 2$	<b>00</b> 011000
Arith. $\gg 2$	<b>00</b> 011000

Argument x	10100010
$\ll 3$	00010 <b>000</b>
Log. $\gg 2$	<b>00</b> 101000
Arith. $\gg 2$	<b>11</b> 101000

# 主要内容: 位、字节 和 整型数

- 信息的位表示
- 位级运算
- 整型数
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - 无符号数和有符号数的转换
  - 扩展、截断
  - 整数运算: 加、非、乘、移位
  - 总结
- 内存、指针、字符串表示
- 总结

## 2.2 整数编码(Encoding Integers)

无符号数

有符号数——补码(Two's Complement)

$$B2U(X) = \sum_{i=0}^{w-1} x_i \cdot 2^i \quad B2T(X) = -x_{w-1} \cdot 2^{w-1} + \sum_{i=0}^{w-2} x_i \cdot 2^i$$

符号位

### ■ 符号位

- 对于补码(2's complement), 最高位表示符号
  - 0 表示非负数 (≠ 正数), 1 表示负数

### ■ 位宽w=5的补码:

10 =	-16	8	4	2	1
	0	1	0	1	0

$$8+2=10$$

-10 =	-16	8	4	2	1
	1	0	1	1	0

$$-16+4+2=-10$$

## 2.2 整数编码(Encoding Integers)

- $\sim x + 1 == -x$
- $\sim x + x == 1111\dots111 == -1$
- C short : 2 字节
  - `short int x = 15213;`
  - `short int y = -15213;`

	10进制	16进制	2进制
x	15213	3B 6D	00111011 01101101
$\sim x$	-15214	C4 92	11000100 10010010
$\sim x + 1$	-15213	C4 93	11000100 10010011
y	-15213	C4 93	11000100 10010011

# 补码示例

$x = 15213: 00111011 \ 01101101$   
 $y = -15213: 11000100 \ 10010011$

权重	15213		-15213	
1	1	1	1	1
2	0	0	1	2
4	1	4	0	0
8	1	8	0	0
16	0	0	1	16
32	1	32	0	0
64	1	64	0	0
128	0	0	1	128
256	1	256	0	0
512	1	512	0	0
1024	0	0	1	1024
2048	1	2048	0	0
4096	1	4096	0	0
8192	1	8192	0	0
16384	0	0	1	16384
-32768	0	0	1	-32768
总计	15213		-15213	

# 数值范围

## ■ 无符号数值

$$\begin{aligned} \blacksquare \text{ } UMin &= 0 \\ &000\dots 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \blacksquare \text{ } UMax &= 2^w - 1 \\ &111\dots 1 \end{aligned}$$

## ■ 补码数值

$$\begin{aligned} \blacksquare \text{ } TMin &= -2^{w-1} \\ &100\dots 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \blacksquare \text{ } TMax &= 2^{w-1} - 1 \\ &011\dots 1 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \blacksquare \text{ } -1 &111\dots 1 \end{aligned}$$

## 位数 $w = 16$ 时的数值

	十进制	16进制	二进制
<b>UMax</b>	<b>65535</b>	<b>FF FF</b>	<b>11111111 11111111</b>
<b>TMax</b>	<b>32767</b>	<b>7F FF</b>	<b>01111111 11111111</b>
<b>TMin</b>	<b>-32768</b>	<b>80 00</b>	<b>10000000 00000000</b>
<b>-1</b>	<b>-1</b>	<b>FF FF</b>	<b>11111111 11111111</b>
<b>0</b>	<b>0</b>	<b>00 00</b>	<b>00000000 00000000</b>

# 不同字长的数值

	W			
	8	16	32	64
UMax	255	65,535	4,294,967,295	18,446,744,073,709,551,615
TMax	127	32,767	2,147,483,647	9,223,372,036,854,775,807
TMin	-128	-32,768	-2,147,483,648	-9,223,372,036,854,775,808

## ■ 观察

- $|TMin| = TMax + 1$ 
  - 非对称
- $UMax = 2 * TMax + 1$

## ■ C 语言的常量声明

- `#include <limits.h>`
  - `#define INT_MAX 2147483647`
  - `#define INT_MIN (-INT_MAX-1)`
  - `#define UINT_MAX 0xffffffff`
- 平台相关
  - `#define ULONG_MAX`
  - `#define LONG_MAX`
  - `#define LONG_MIN (-LONG_MAX-1)`

# 无符号数与有符号数编码的值

## ■ 相同

- 非负数值的编码相同

## ■ 单值性

- 每个位模式对应一个唯一的整数值
- 每个可描述整数有一个唯一编码

⇒ 有逆映射

- $U2B(x) = B2U^{-1}(x)$ 
  - 无符号整数的位模式
- $T2B(x) = B2T^{-1}(x)$ 
  - 补码的位模式

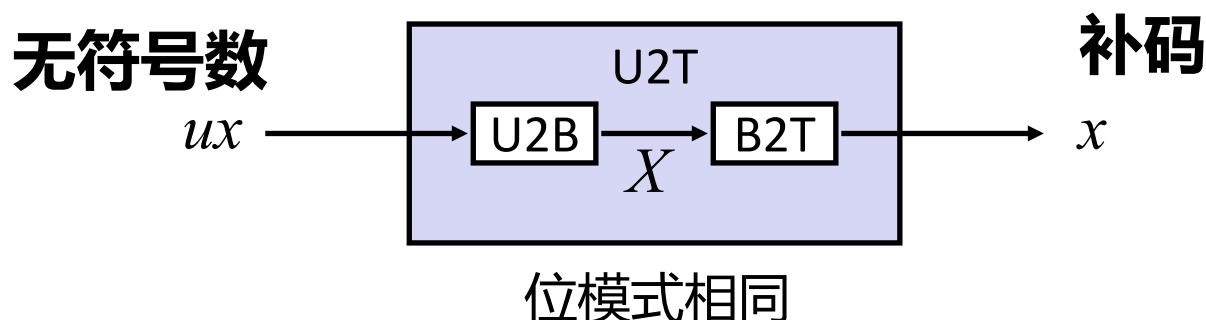
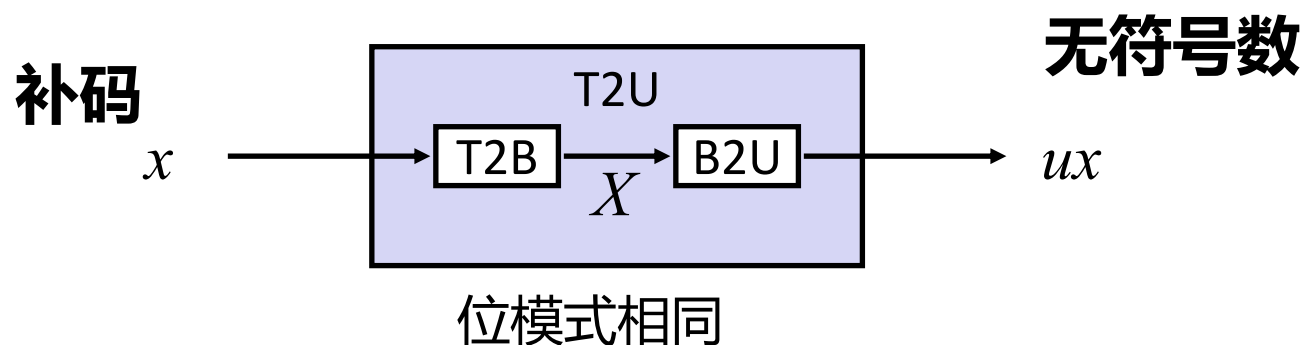
$X$	$B2U(X)$	$B2T(X)$
0000	0	0
0001	1	1
0010	2	2
0011	3	3
0100	4	4
0101	5	5
0110	6	6
0111	7	7
1000	8	-8
1001	9	-7
1010	10	-6
1011	11	-5
1100	12	-4
1101	13	-3
1110	14	-2
1111	15	-1



# 主要内容: 位、字节 和 整型数

- 信息的位表示
- 位级运算
- **整型数**
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - **无符号数和有符号数的转换**
  - 扩展、截断
  - 整数运算: 加、非、乘、移位
  - 总结
- 内存、指针、字符串表示

# 有符号/无符号数之间的转换



- 有符号数和无符号数转换规则：  
 位模式不变、数值可能改变(按不同编码规则重新解读)

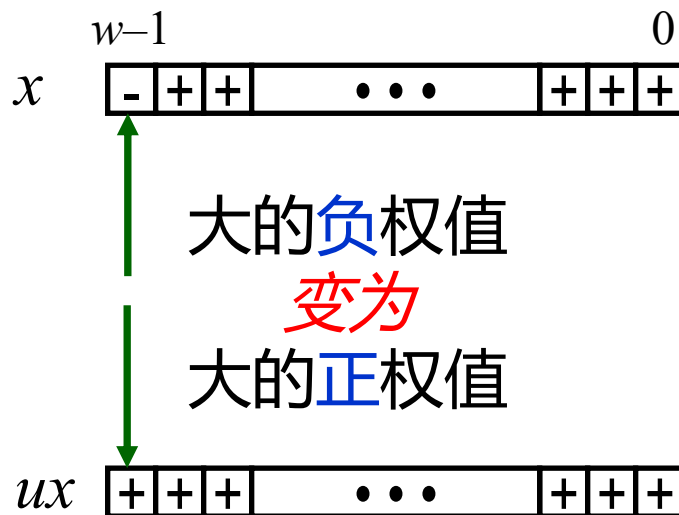
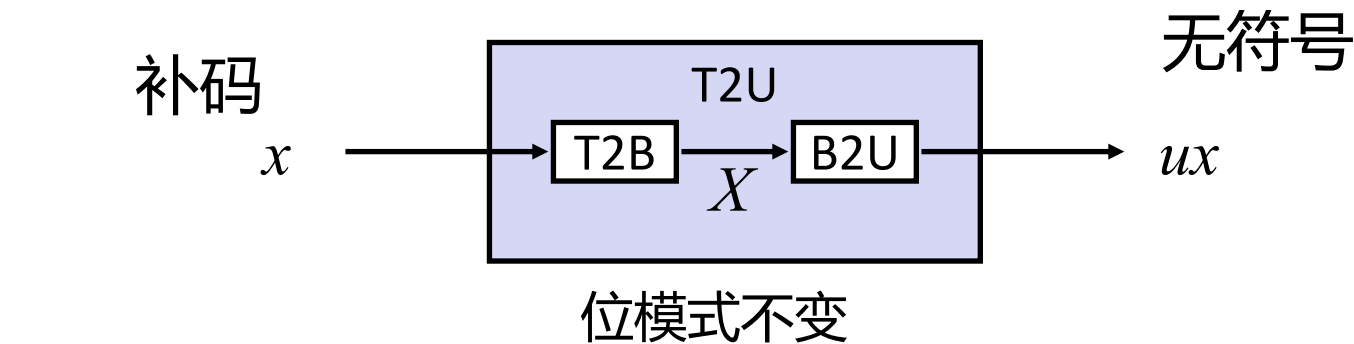
# 有符号↔ 无符号数的转换

Bits	Signed		Unsigned
0000	0	→ <b>T2U</b> →  ← <b>U2T</b> ←	0
0001	1		1
0010	2		2
0011	3		3
0100	4		4
0101	5		5
0110	6		6
0111	7		7
1000	-8		8
1001	-7		9
1010	-6		10
1011	-5		11
1100	-4		12
1101	-3		13
1110	-2		14
1111	-1		15

# 有符号↔ 无符号数的转换

Bits	Signed		Unsigned
0000	0	=	0
0001	1		1
0010	2		2
0011	3		3
0100	4		4
0101	5		5
0110	6		6
0111	7		7
1000	-8	+/- 16	8
1001	-7		9
1010	-6		10
1011	-5		11
1100	-4		12
1101	-3		13
1110	-2		14
1111	-1		15

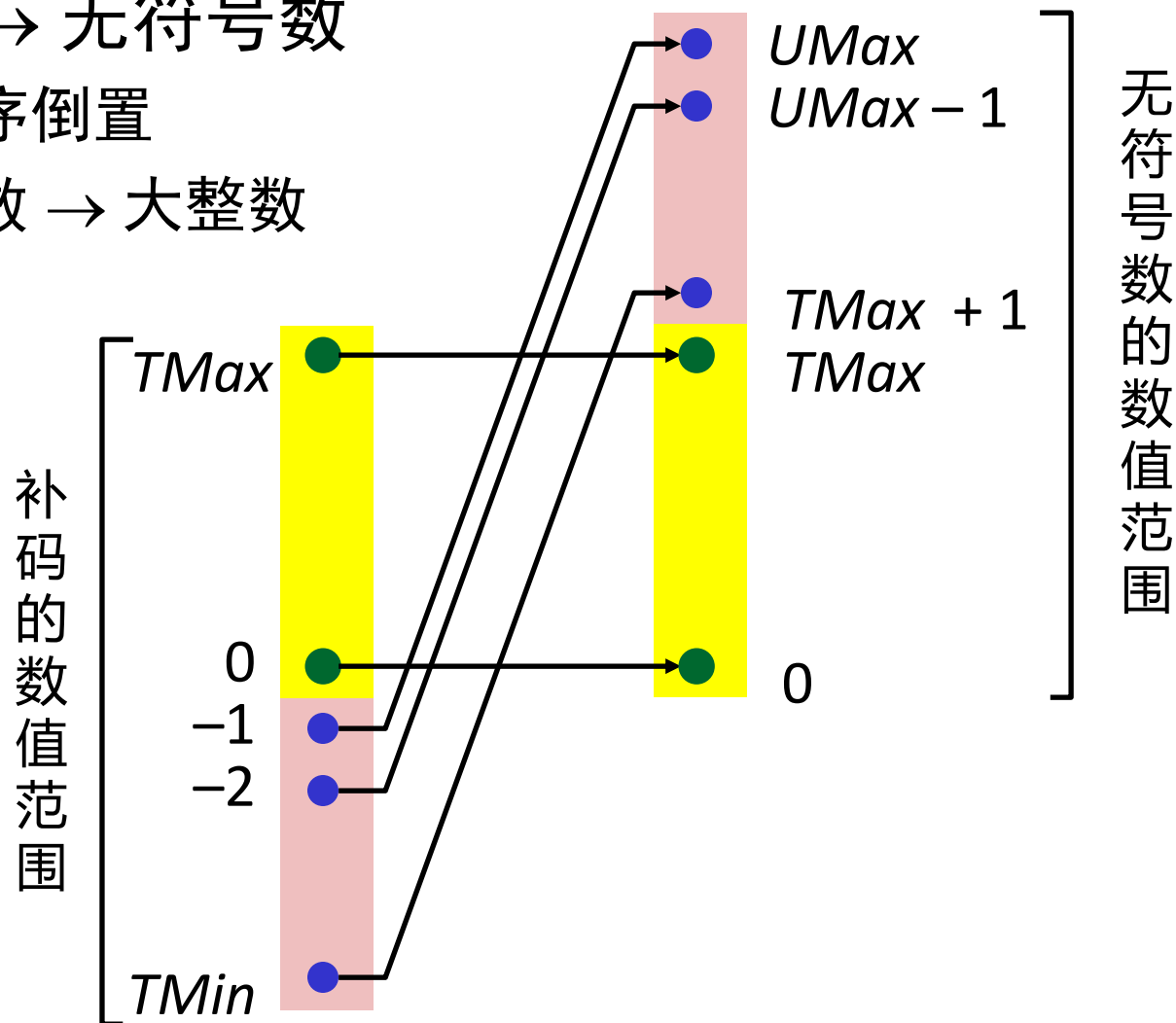
# 有符号数和无符号数的关系



# 转换的可视化

## ■ 补码 → 无符号数

- 顺序倒置
- 负数 → 大整数



## 2.2.5 C语言中的有符号数和无符号数

### ■ 常量

- 数字默认是有符号数
- 无符号数用后缀 'U' : `0U`, `4294967259U`

### ■ 类型转换

- 显示的强制类型转换

```
int tx, ty;
```

```
unsigned ux, uy;
```

```
tx = (int) ux;
```

```
uy = (unsigned) ty;
```

- 隐式的类型转换（赋值、函数调用等情况下发生）

```
tx = ux;
```

```
uy = ty;
```

# 类型转换的惊喜！

## ■ 表达式计算

- 表达式中有符号和无符号数混用时：

**有符号数隐式转换为无符号数**

- 包括比较运算符  $<$ ,  $>$ ,  $==$ ,  $<=$ ,  $>=$
- 例如  $W = 32$ :

**$TMIN = -2,147,483,648$**

**$TMAX = 2,147,483,647$**



# 类型转换的惊喜!

Constant1	Constant2	Relation	Evaluation
0	0U	==	<b>unsigned</b>
-1	0	<	<b>signed</b>
-1	0U	>	<b>unsigned</b>
2147483647	-2147483648	>	<b>signed</b>
<b>2147483647U</b>	<b>-2147483648</b>	<	<b>unsigned</b>
-1	-2	>	<b>signed</b>
(unsigned)-1	-2	>	<b>unsigned</b>
2147483647	2147483648U	<	<b>unsigned</b>
<b>2147483647</b>	<b>(int) 2147483648U</b>	>	<b>signed</b>

# 有符号数和无符号数转换的基本原则

- 位模式不变
- 重新解读（按目标编码类型的规则解读）
- 会有意外副作用：数值被  $+ \text{或} - 2^w$
- 表达式含无符号数和有符号数时
  - 有符号数被转换成无符号数（如int 转成unsigned int）
  - 当心副作用！！！！

# 主要内容: 位、字节 和 整型数

- 信息的位表示
- 位级运算
- **整型数**
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - 无符号数和有符号数的转换
  - **扩展、截断**
  - 整数运算: 加、非、乘、移位
  - 总结
- 内存、指针、字符串表示

# 符号扩展

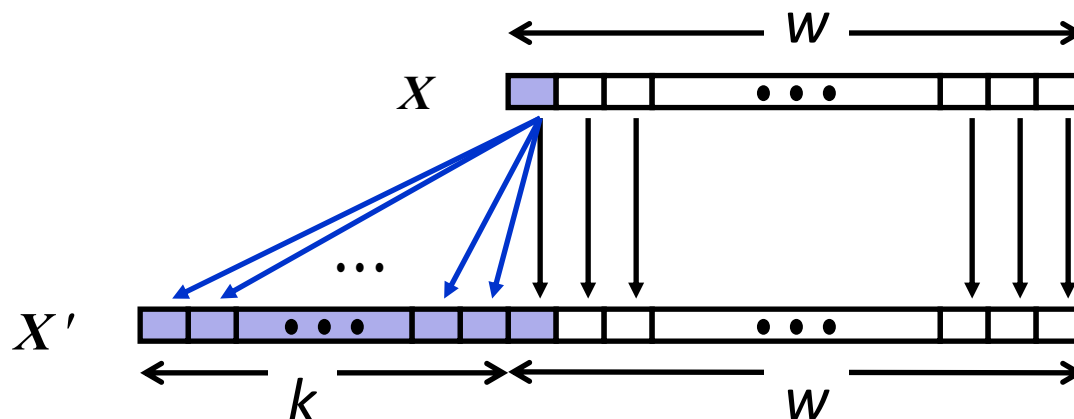
## ■ 任务:

- 给定  $w$  位的有符号整型数  $x$
- 将其转换为  $w+k$  位的相同数值的整型数

## ■ 规则:

- 将最高有效位(符号位)  $x_{w-1}$  复制  $k$  份:

- $X' = \underbrace{x_{w-1}, \dots, x_{w-1}}_{k \text{ copies of MSB}}, x_{w-1}, x_{w-2}, \dots, x_0$



# 符号扩展示例

正数

10 =

-16	8	4	2	1
0	1	0	1	0

10 =

-32	16	8	4	2	1
0	0	1	0	1	0

负数

-10 =

-16	8	4	2	1
1	0	1	1	0

-10 =

-32	16	8	4	2	1
1	1	0	1	1	0

# 符号扩展示例

```
short int x = 15213;
int      ix = (int) x;
short int y = -15213;
int      iy = (int) y;
```

	十进制	16进制	二进制
x	15213	3B 6D	00111011 01101101
ix	15213	00 00 3B 6D	00000000 00000000 00111011 01101101
y	-15213	C4 93	11000100 10010011
iy	-15213	FF FF C4 93	11111111 11111111 11000100 10010011

- 从短整数类型向长整数类型转换时，C自动进行符号扩展

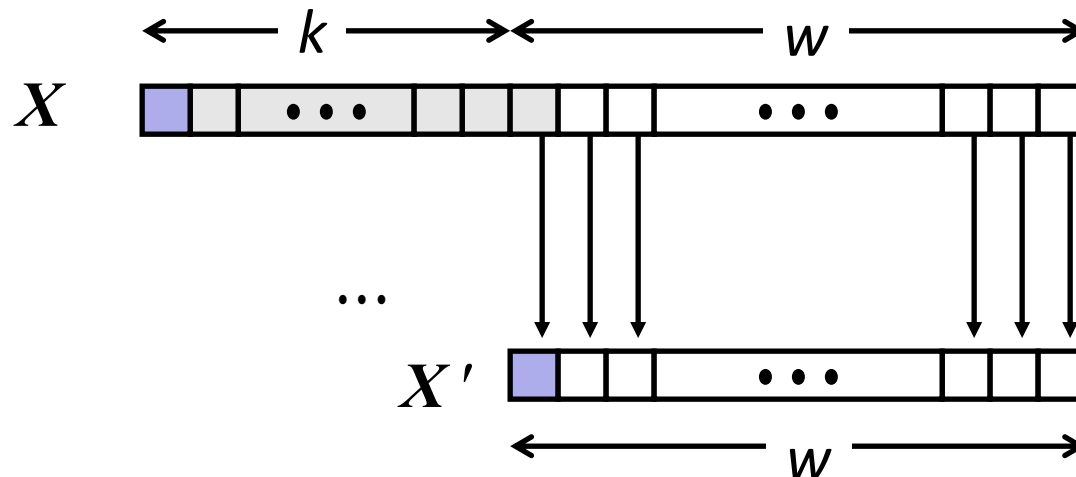
# 截断

## ■ 任务：

- 给定  $k+w$  位的有符号或无符号整数  $X$
- 转换成  $w$  位的整数  $X'$  (与足够小的  $X$  数值相同)

## ■ 规则：

- 丢弃最高的  $k$  位：
- $X' = x_{w-1}, x_{w-2}, \dots, x_0$



# 截断：示例

## No sign change

	-16	8	4	2	1
2 =	0	0	0	1	0

	-8	4	2	1
2 =	0	0	1	0

$$2 \bmod 16 = 2$$

	-16	8	4	2	1
-6 =	1	1	0	1	0

	-8	4	2	1
-6 =	1	0	1	0

$$-6 \bmod 16 = 26U \bmod 16 = 10U = -6$$

## Sign change

	-16	8	4	2	1
10 =	0	1	0	1	0

	-8	4	2	1
-6 =	1	0	1	0

$$10 \bmod 16 = 10U \bmod 16 = 10U = -6$$

	-16	8	4	2	1
-10 =	1	0	1	1	0

	-8	4	2	1
6 =	0	1	1	0

$$-10 \bmod 16 = 22U \bmod 16 = 6U = 6$$



# 总结:扩展、截断的基本规则

- 扩展 (例如从short int 到int的转换)
  - 无符号数: 填充0
  - 有符号数: 符号扩展
  - 结果都是明确的预期值
- 截断 (例如从unsigned 到unsigned short的转换)
  - 无论有/无符号数: 多出的位均被截断
  - 结果重新解读
  - 无符号数: 相当于求模运算
  - 有符号数: 与求模运算相似
  - 对于小整数, 结果是明确的预期值

# 主要内容: 位、字节 和 整型数

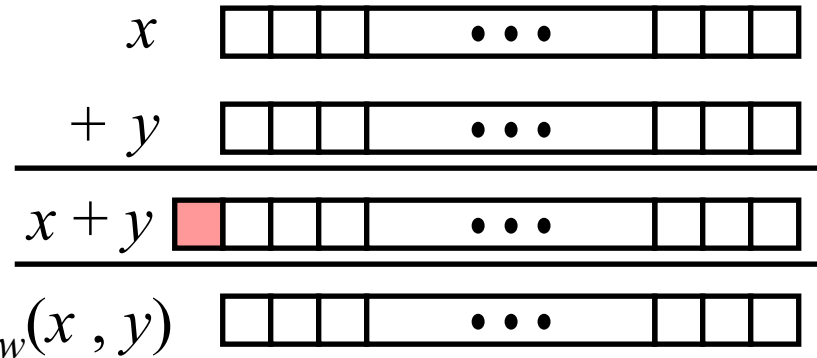
- 信息的位表示
- 位级运算
- **整型数**
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - 无符号数和有符号数的转换
  - 扩展、截断
  - **整数运算: 加、非、乘、移位**
- 内存、指针、字符串表示
- 总结

# 无符号数加法

操作数:  $w$  位

真实和:  $w+1$  位

丢弃进位: 位 $w$



- 标准加法功能
  - 忽略进位
- 模数加法: 相当于增加一个模运算

$$s = UAdd_w(x, y) = (x + y) \bmod 2^w$$

$$UAdd_w(x, y) = \begin{cases} x + y & x + y < 2^w \\ x + y - 2^w & x + y \geq 2^w \end{cases}$$

# 整数加法可视化示意图

## ■ 整数加法

- 4-bit 整型数  $x, y$
- 计算真实值  $\text{Add}_4(x, y)$
- 和随  $x$  和  $y$  线性增加
- 表面为斜面形

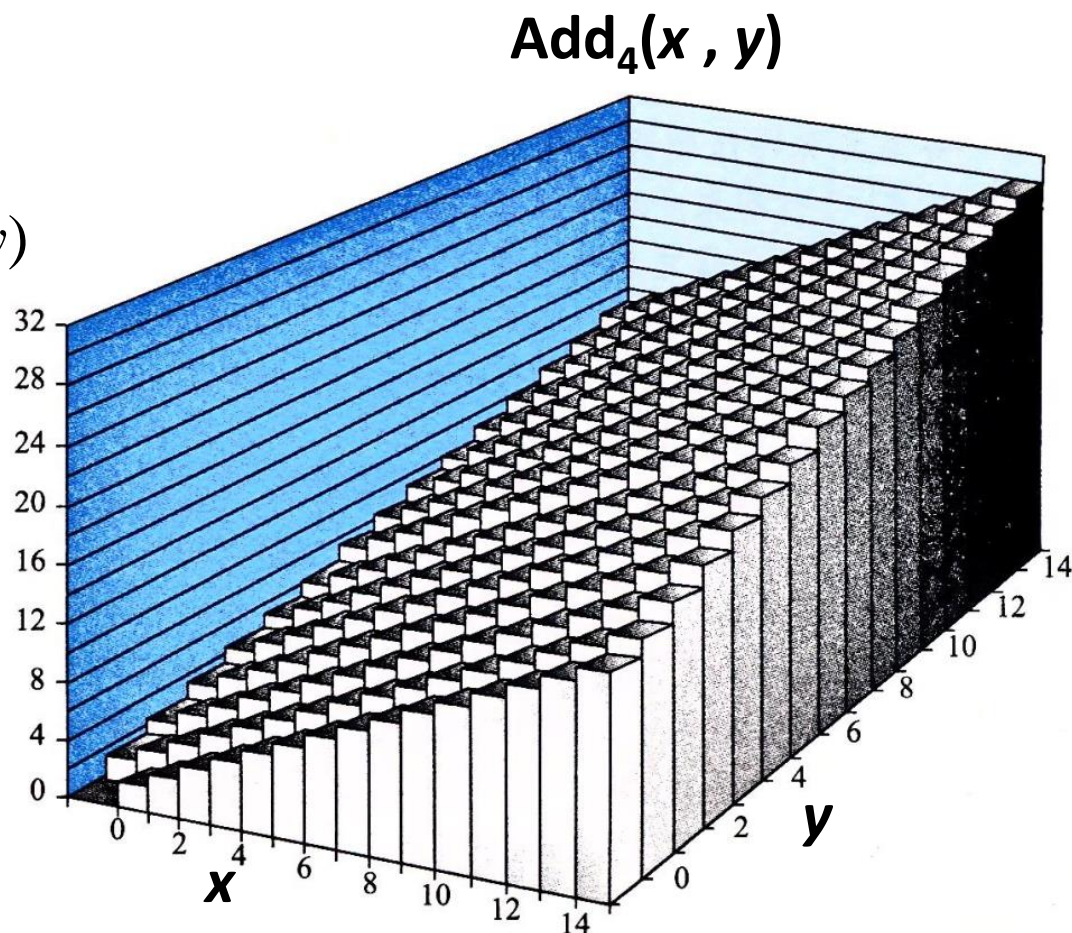
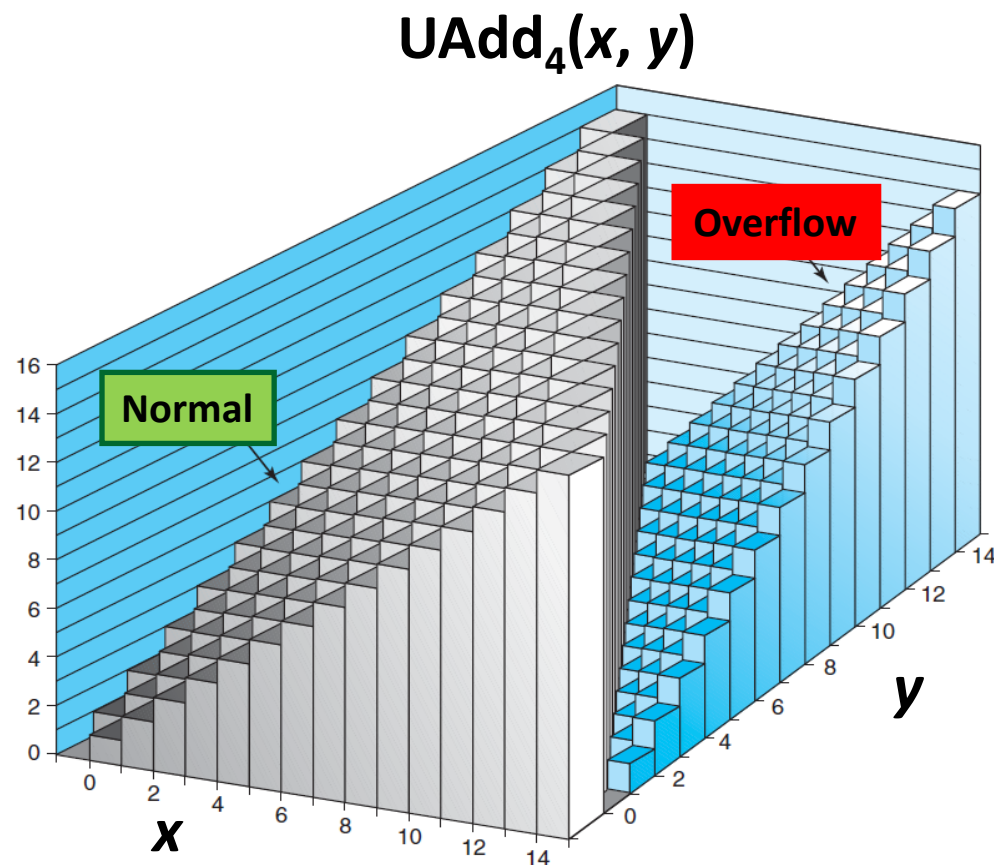
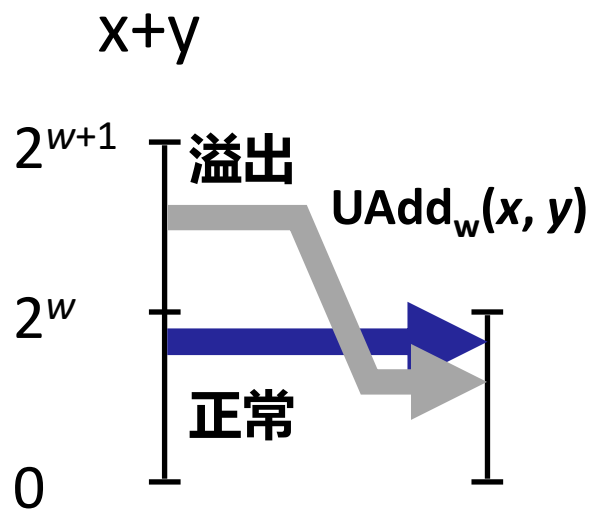


图 2-21 整数加法。对于一个 4 位的字长，其和可能需要 5 位

# 无符号数加法可视化示意图

- 数值面有弯折：
  - 当真实和  $\geq 2^w$  时溢出
  - 最多溢出一次

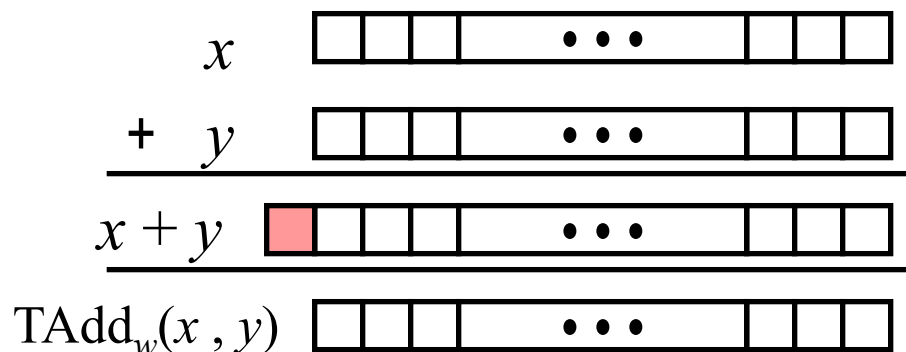


# 补码加法

操作数:  $w$  位

真实和:  $w+1$  位

丢弃进位: 位 $w$



## ■ TAdd 和 UAdd 具有完全相同的位级表现

- C语言中有符号数(补码)与无符号数加法:

```
int s, t, x, y;
```

```
s = (int) ((unsigned) x + (unsigned) y);
```

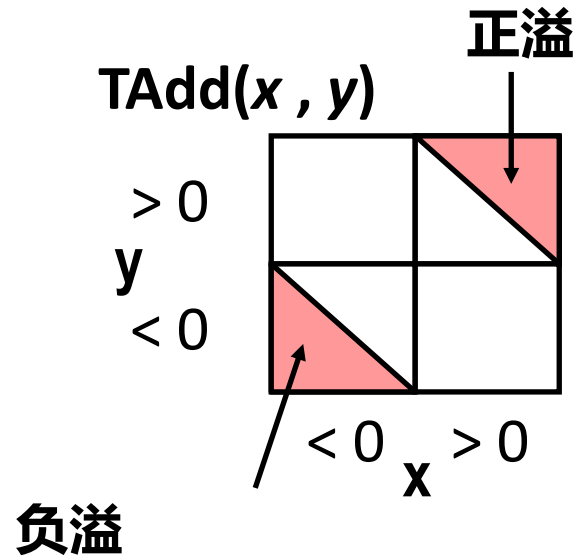
```
t = x + y
```

- 将会有 **s == t**

# 补码加法(Tadd)

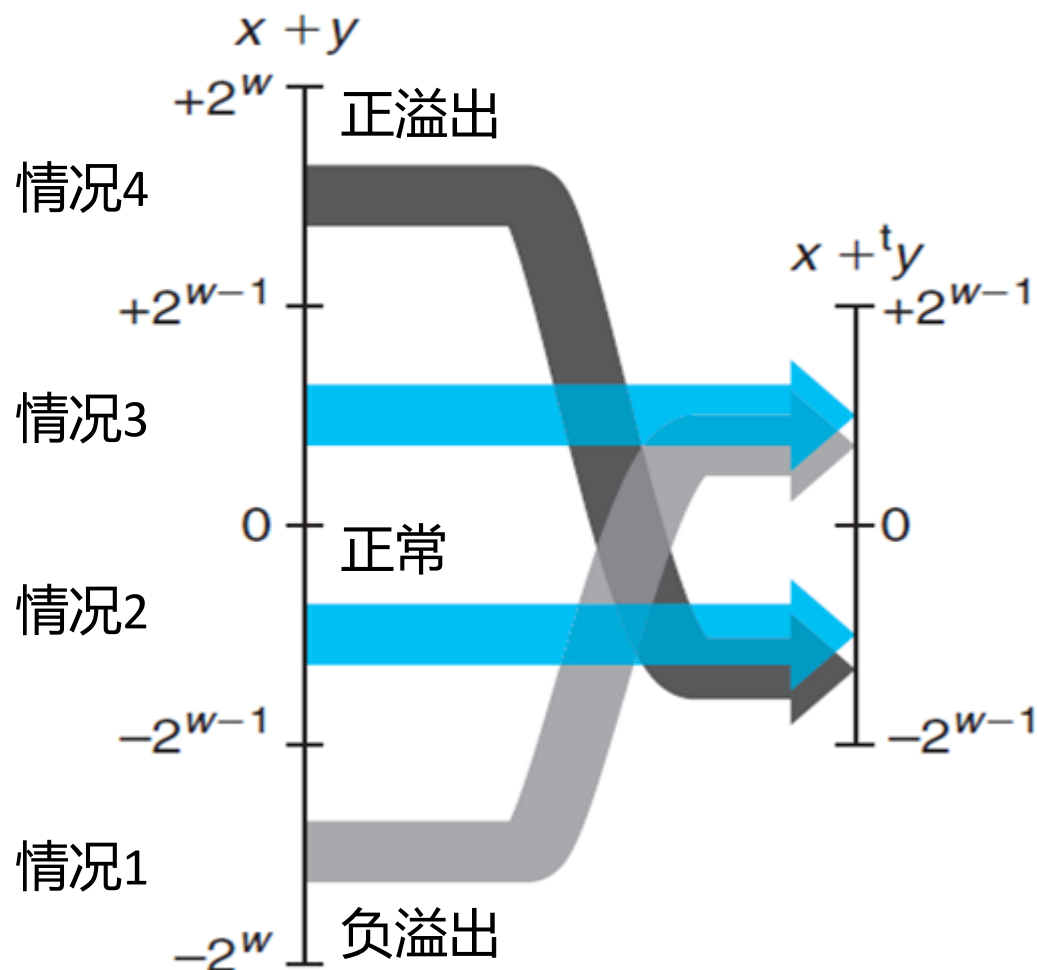
## ■ 功能

- 真实和需要 $w+1$ 位
- 丢弃最高有效位(MSB)
- 将剩余的位视作补码 (整数)



$$TAdd(x, y) = \begin{cases} x + y - 2^w, & TMax_w < x + y & \text{正溢} \\ x + y, & TMin_w \leq x + y \leq TMax_w & \text{正常} \\ x + y + 2^w, & x + y < TMin_w & \text{负溢} \end{cases}$$

# 补码加法(Tadd)的溢出问题





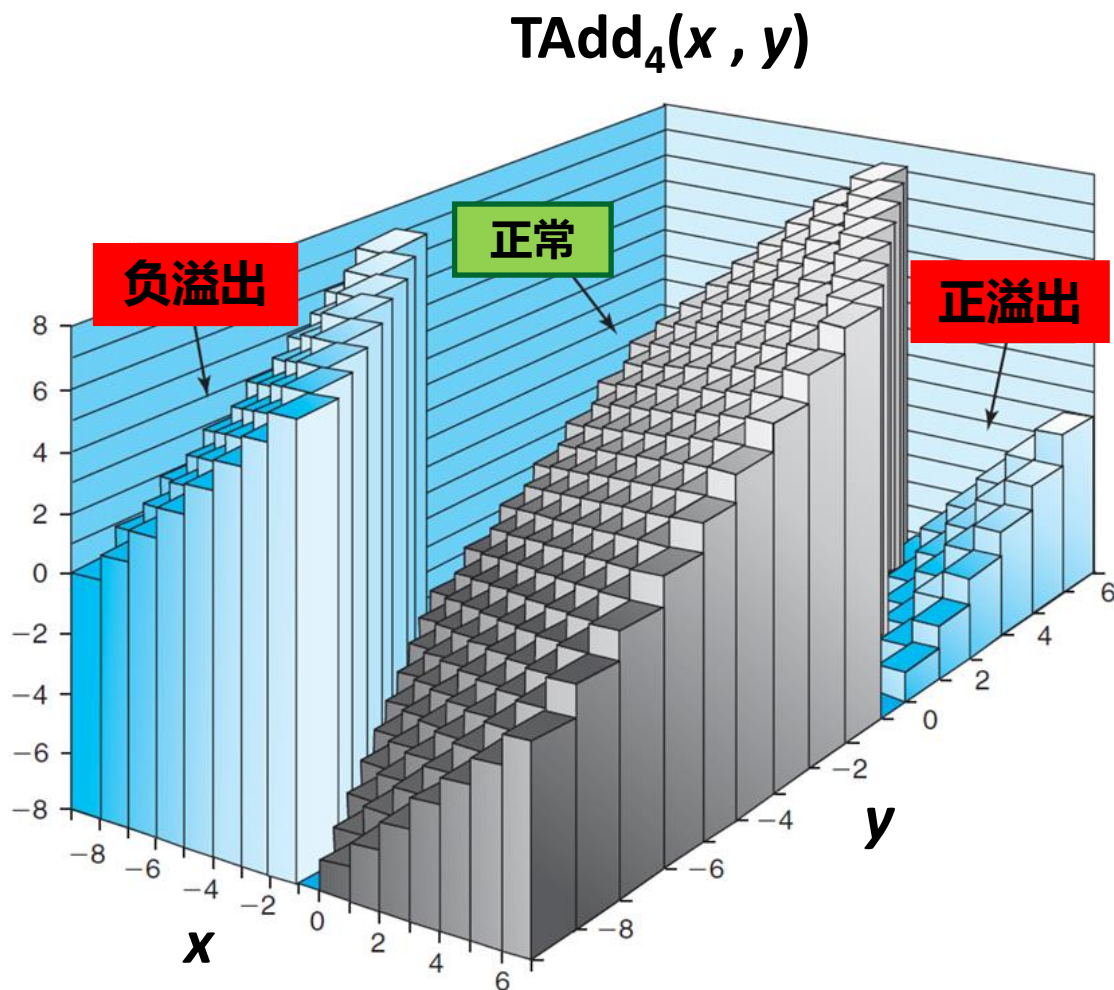
# 补码加法可视化示意图

## ■ 数值

- 4位补码
- 数值范围-8 ~ +7

## ■ 弯折——溢出

- $x+y \geq 2^{w-1}$  时
  - 变成负数
  - 最多一次
- $x+y < -2^{w-1}$ 
  - 变成正数
  - 最多一次



# 乘法

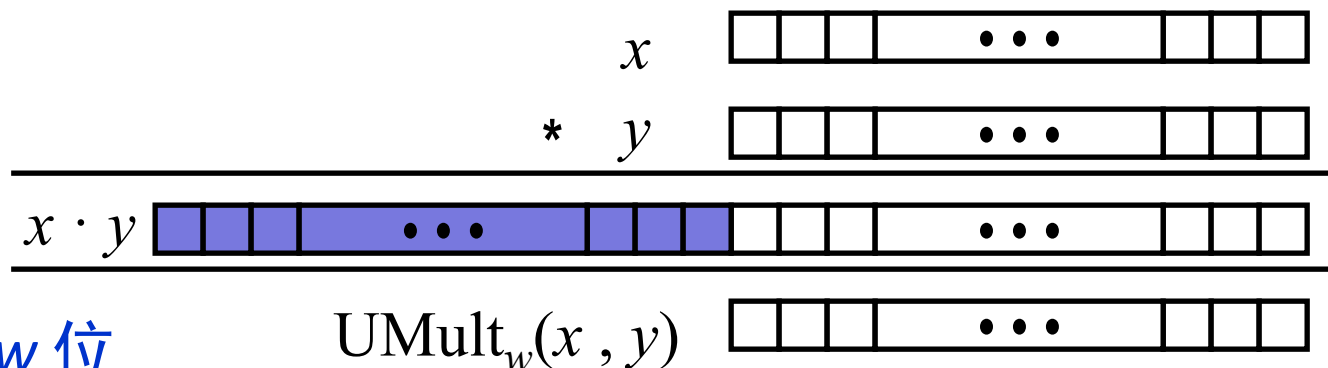
- 目标: 计算 $w$ 位的两个数 $x$ 和 $y$ 的乘积
  - 有符号数或者无符号数
- 乘积的精确结果可能**超过  $w$  位**
  - 乘积的无符号数最多可达  $2w$  位
    - 结果范围:  $0 \leq x * y \leq (2^w - 1)^2 = 2^{2w} - 2^{w+1} + 1$
  - 补码的最小值 (负数)最多需要 $2w-1$  位
    - 结果范围:  $x * y \geq (-2^{w-1})*(2^{w-1}-1) = -2^{2w-2} + 2^{w-1}$
  - 补码最大值(正数)最多需要 $2w$  位——值为  $(TMin_w)^2$ 
    - 结果范围:  $x * y \leq (-2^{w-1})^2 = 2^{2w-2}$
- 为获得精确结果, 需要扩展字长
  - 用软件方法完成, 例如: 算术程序包“arbitrary precision”

# C 语言的无符号数乘法

操作数:  $w$  位

真实乘积:  $2*w$  位

丢弃  $w$  位: 保留低  $w$  位



- 标准乘法功能
  - 忽略高  $w$  位
- 相当于对乘积执行了模运算

$$\text{UMult}_w(x, y) = x \cdot y \bmod 2^w$$

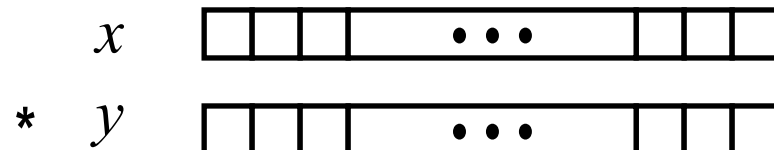
$$\begin{array}{r}
 \phantom{1110} 1110 \phantom{0001} \\
 * \phantom{1110} 1101 \phantom{0101} \\
 \hline
 1100 \phantom{0001} 1101 \phantom{1101} \\
 \hline
 \phantom{1100} 1101 \phantom{1101}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 \phantom{E9} E9 \\
 * \phantom{E9} D5 \\
 \hline
 C1DD \\
 \hline
 \phantom{C1DD} DD
 \end{array}$$

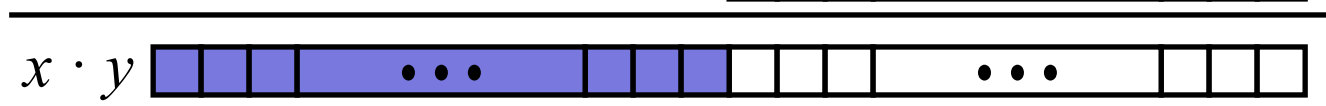
$$\begin{array}{r}
 \phantom{223} 223 \\
 * \phantom{223} 213 \\
 \hline
 47499 \\
 \hline
 \phantom{47499} 221
 \end{array}$$

# C 语言的有符号数乘法

操作数:  $w$  位



真实乘积:  $2*w$  位



丢弃  $w$  位: 保留低  $w$  位



## ■ 标准乘法功能

- 忽略高  $w$  位
- 有符号数乘、无符号数乘有不同之处
  - 乘积的符号扩展
- 乘积的低位相同

	1110	1001
*	1101	0101
<hr/>		
	0000	0011 1101 1101
<hr/>		
	1101	1101

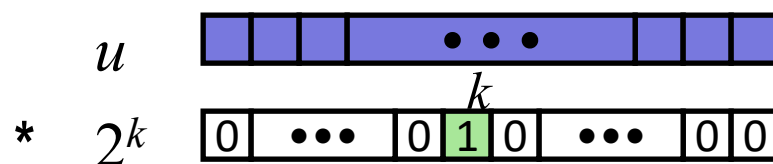
	E9	-23
*	D5	* -43
<hr/>		
	03DD	989
<hr/>		
	DD	-35

# 用移位实现“乘以2的幂”

## ■ 无论有符号数还是无符号数：

$u \ll k$  可得到  $u * 2^k$

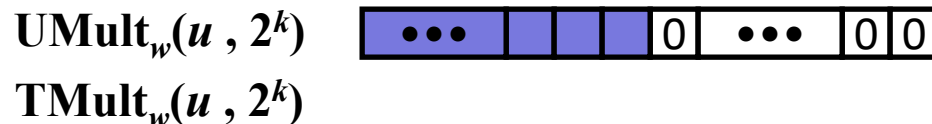
操作数:  $w$  位



真实乘积:  $w+k$  位



丢弃高  $k$  位: 保留低  $w$  位



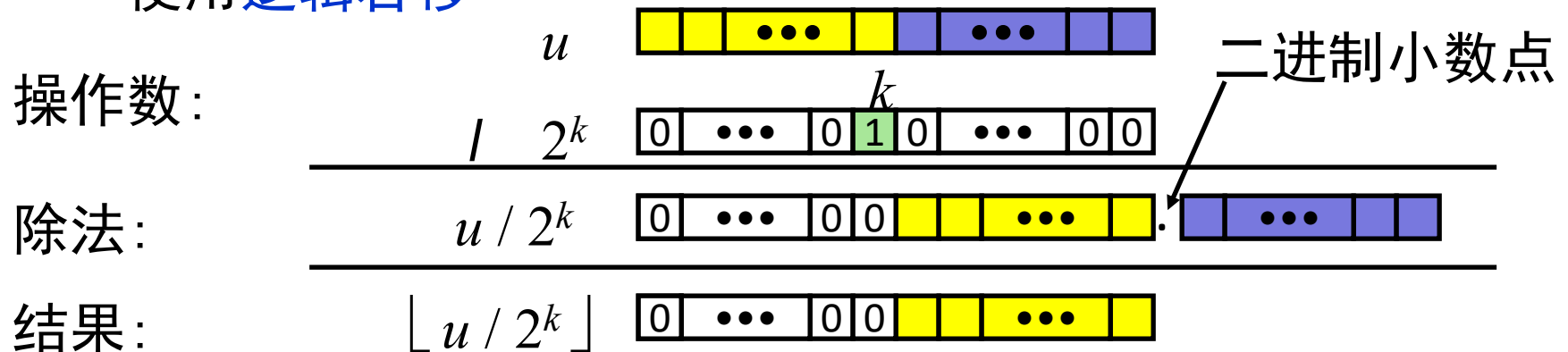
## ■ 示例

- $u \ll 3 \quad == \quad u * 8$
- $(u \ll 5) - (u \ll 3) \quad == \quad u * 24$
- 绝大多数机器，移位比乘法快
- 编译器自动生成基于移位的乘法代码

# 用移位实现无符号数“除以2的幂”

## ■ 无符号数“除以2的幂”的商

- $u \gg k$  得到  $\lfloor u / 2^k \rfloor$
- 使用逻辑右移

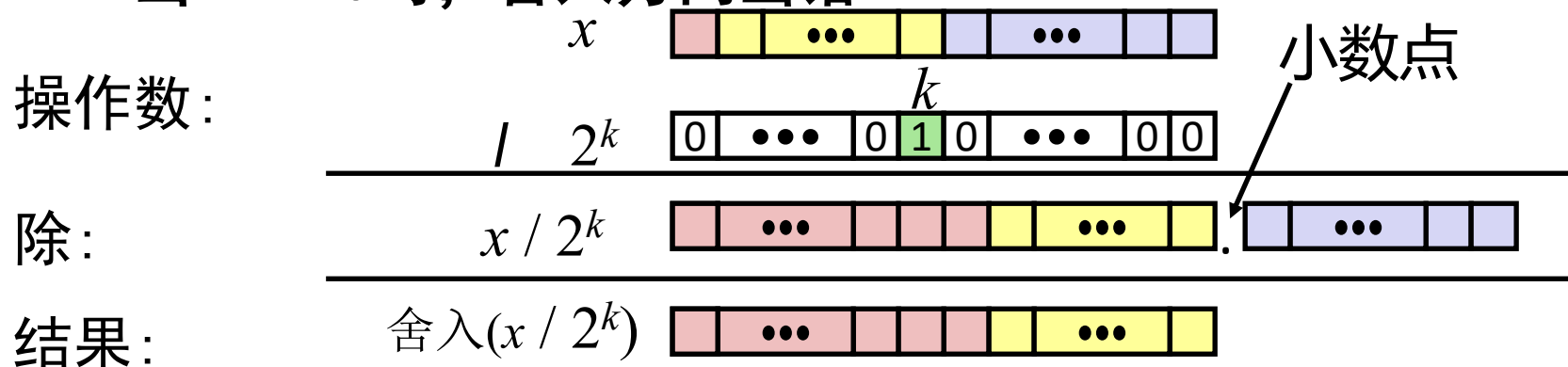


	Division	Computed	Hex	Binary
<b>x</b>	<b>15213</b>	<b>15213</b>	<b>3B 6D</b>	<b>00111011 01101101</b>
<b>x &gt;&gt; 1</b>	<b>7606.5</b>	<b>7606</b>	<b>1D B6</b>	<b>00011101 10110110</b>
<b>x &gt;&gt; 4</b>	<b>950.8125</b>	<b>950</b>	<b>03 B6</b>	<b>00000011 10110110</b>
<b>x &gt;&gt; 8</b>	<b>59.4257813</b>	<b>59</b>	<b>00 3B</b>	<b>00000000 00111011</b>

# 用移位实现有符号数“除以2的幂”

## ■ 有符号数“除以2的幂”的商

- $x \gg k$  得到  $\lfloor x / 2^k \rfloor$  (不是四舍五入, 全舍!)
- 使用算术右移
- 当  $x < 0$  时, 舍入方向出错

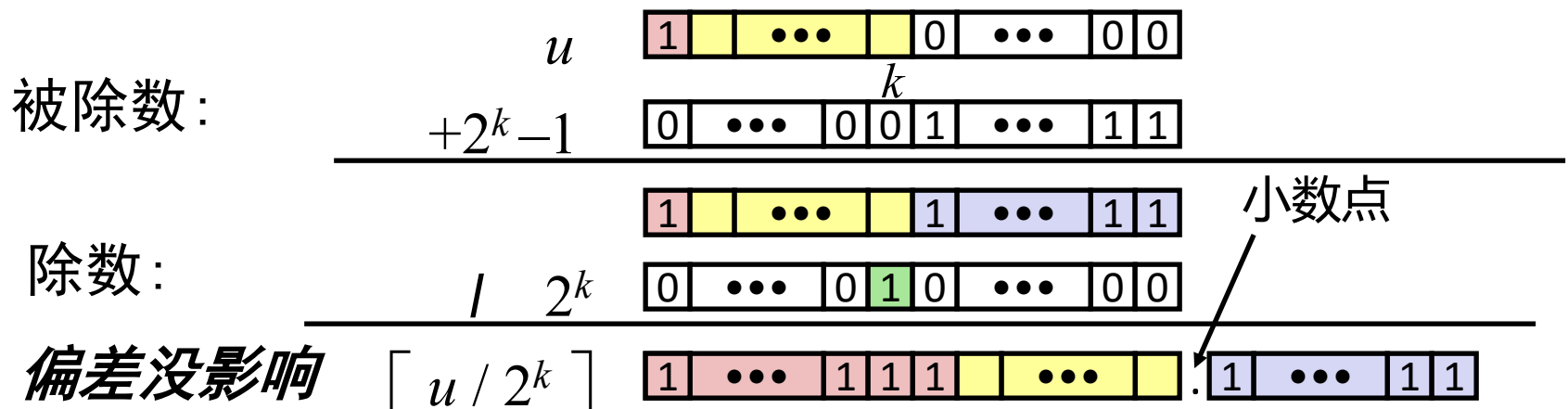


	Division	Computed	Hex	Binary	true
y	-15213	-15213	C4 93	11000100 10010011	-15213
y >> 1	-7606.5	-7607	E2 49	11100010 01001001	-7606
y >> 4	-950.8125	-951	FC 49	11111100 01001001	-950
y >> 8	-59.4257813	-60	FF C4	11111111 11000100	-59

# 修正 2 的整数幂 除法

- 负数除以 2 的整数幂的商
  - 欲计算  $\lceil x / 2^k \rceil$  (向 0 舍入)
  - 按  $\lfloor (x + 2^k - 1) / 2^k \rfloor$  计算
    - C 表达式:  $(x + (1 \ll k) - 1) \gg k$
    - 被除数偏差趋向 0

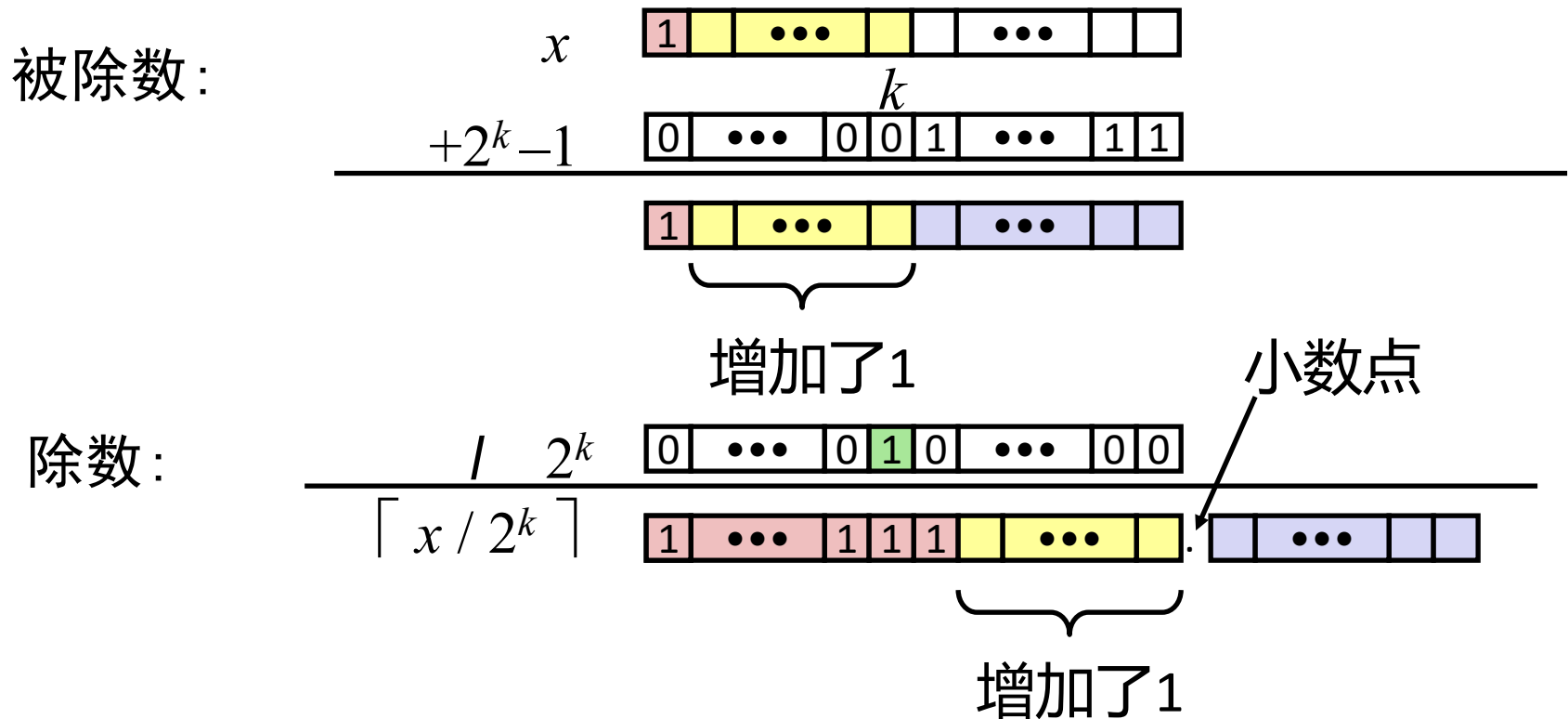
情况 1: 无舍入





# 修正 2 的整数幂 除法

## ■ 情况2：有舍入



偏差导致最终结果增加了 1，考虑负数补码的编码特点，编码加1，对应的数值是减1的

# 非(negation)

- 非(negation)
  - 变反加1( Complement & Increment)
  - $\sim x + 1 == -x$
- 例子
  - $\sim x + x == 1111\dots111 == -1$

$$\begin{array}{r}
 x \quad \boxed{1} \boxed{0} \boxed{0} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{0} \boxed{1} \\
 + \quad \sim x \quad \boxed{0} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{0} \boxed{0} \boxed{0} \boxed{1} \boxed{0} \\
 \hline
 -1 \quad \boxed{1} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{1} \boxed{1}
 \end{array}$$

# 示例

**x = 15213**

	Decimal	Hex	Binary
<b>x</b>	<b>15213</b>	3B 6D	00111011 01101101
<b>~x</b>	<b>-15214</b>	C4 92	11000100 10010010
<b>~x+1</b>	<b>-15213</b>	C4 93	11000100 10010011
<b>y</b>	<b>-15213</b>	C4 93	11000100 10010011

**x = 0**

	Decimal	Hex	Binary
<b>0</b>	<b>0</b>	00 00	00000000 00000000
<b>~0</b>	<b>-1</b>	FF FF	11111111 11111111
<b>~0+1</b>	<b>0</b>	00 00	00000000 00000000

**x = TMin**

	Decimal	Hex	Binary
<b>x</b>	<b>-32768</b>	80 00	10000000 00000000
<b>~x</b>	<b>32767</b>	7F FF	01111111 11111111
<b>~x+1</b>	<b>-32768</b>	80 00	10000000 00000000

# 主要内容: 位、字节 和 整型数

- 信息的位表示
- 位级运算
- **整型数**
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - 无符号数和有符号数的转换
  - 扩展、截断
  - 整数运算: 加、非、乘、移位
  - **总结**
- 内存、指针、字符串表示

# 算术运算: 基本规则

## ■ 加法:

- 无/有符号数的加法: 正常加法后再截断,位级的运算相同
- 无符号数:加后对 $2^w$ 求模
  - 数学加法 + 可能减去  $2^w$
- 有符号数: 修改的加后对  $2^w$  求模, 使结果在合适范围
  - 数学加法 + 可能减去或加上  $2^w$

## ■ 乘法:

- 无/有符号数的乘法:正常乘法后加截断操作,位级运算相同
- 无符号数:乘后对 $2^w$ 求模
- 有符号数: 修改的乘后对  $2^w$  求模, 使结果在合适范围内

# 为何用无符号数？

- 一定要知道隐含的转换规则， 否则不要用

- 易犯的错误

```
unsigned i;
```

```
for (i = cnt-2; i >= 0; i--)
```

```
    a[i] += a[i+1];
```

- 不易察觉的问题

```
#define DELTA sizeof(int)
```

```
int i;
```

```
for (i = CNT; i - DELTA >= 0; i -= DELTA)
```

```
    ...
```

# 巧用无符号数：向下计数

## ■ 使用无符号类型循环变量的适当方法

```
unsigned i;  
for (i = cnt-2; i < cnt; i--)  
    a[i] += a[i+1];
```

## ■ 参考Robert Seacord著《*Secure Coding in C and C++*》

- C语言标准确保无符号数加法的行为与模运算类似
  - $0 - 1 \rightarrow UMax$

## ■ 好方法

```
size_t i;  
for (i = cnt-2; i < cnt; i--)  
    a[i] += a[i+1];
```

- `size_t` 定义为长度为计算机程序相同字长的无符号数
- 即便 `cnt = UMax` 也能很好工作
- 若 `cnt` 是有符号数，且值小于0，会如何？

# 为何用无符号数？

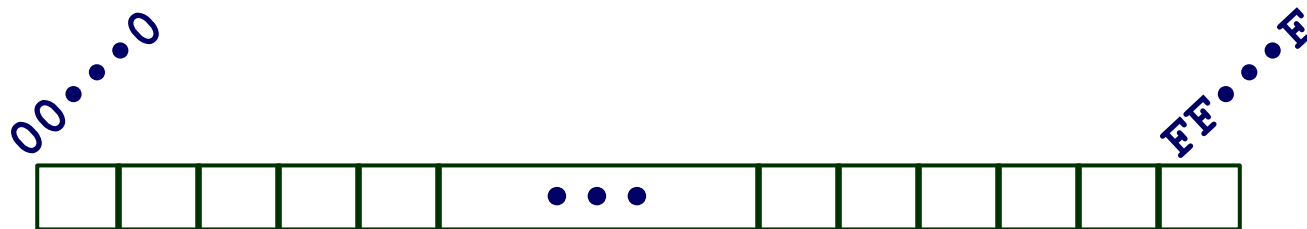
- 需要进行模运算的时候
  - 多精度的算术运算
- 用二进制位表示集合时
  - 逻辑右移、无符号扩展
- 系统程序设计时
  - 位掩码/屏蔽、设备命令....



# 主要内容: 位、字节 和 整型数

- 信息的位表示
- 位级运算
- 整型数
  - 表示: 无符号数和有符号数
  - 无符号数和有符号数的转换
  - 扩展、截断
  - 整数运算: 加、非、乘、移位
  - 总结
- 内存、指针、字符串表示

# 面向字节的内存组织管理



- 程序用地址来引用内存中的数据
  - 内存可看做巨大的“字节数组”
    - 实际上不是这样，但不妨这样联想
  - 地址就像这个“字节数组”的索引
    - 指针变量可保存地址数值
- 注意:
  - 操作系统为每个进程提供私有的地址空间
  - 每个进程可访问自己地址空间中的内存数据，彼此不干扰。

# 机器字

- 任何机器都有一个“字长”
  - 整型值数据的名义长度
    - 地址的名义长度
  - 1985年intel 386 CPU开始,大多数机器使用32位 (4字节) 字长
    - 地址空间最大4GB ( $2^{32}$  bytes)
  - 目前, 64位字长的机器是主流
    - 潜在地, 可以有18 EB (Exabytes) 的可寻址内存
    - 约 $18.4 * 10^{18}$ 字节
  - 机器依然支持多种数据格式
    - 字长的一部分或几倍长度
    - 始终是整数个字节

# 面向字的内存组织管理

- 地址：指定字节的位置
  - 字中第一个字节的地址
  - 相邻字的地址相差 4 (32-bit) 或 8 (64-bit)

32-bit Words	64-bit Words	Bytes	Addr.
Addr = 0000	Addr = 0000		0000
			0001
			0002
			0003
Addr = 0004	Addr = 0008		0004
			0005
			0006
			0007
Addr = 0008	Addr = 0008		0008
			0009
			0010
			0011
Addr = 0012			0012
			0013
			0014
			0015

# C数据类型的典型大小(字节数)

C 数据类型	32位	64位	x86-64
char	1	1	1
short	2	2	2
int	4	4	4
long	4	8	8
float	4	4	4
double	8	8	8
long double	–	–	10/16
pointer	4	8	8

# 字节序

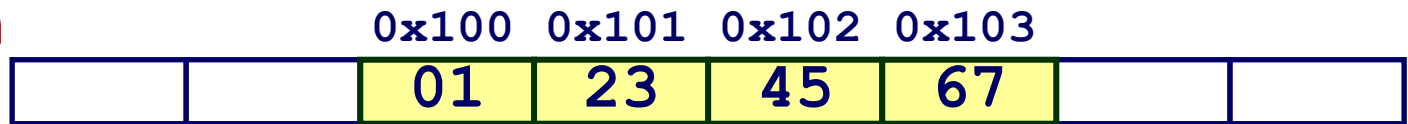
- “字” (word) 有多个字节，各字节在内存中如何排列？
- 惯例
  - 大端序、大尾序 (Big Endian) : Sun, PPC Mac, Internet
    - 最低有效位字节的地址最高
  - 小端序、小尾序 (Little Endian) : x86、运行Android 的ARM处理器、iOS和Windows
    - 最低有效位字节的地址最低
- 双端序(Bi-Endian)
  - 机器可以配置成大端序或小端序
  - 很多新近的处理器的支持双端序

# 字节序示例

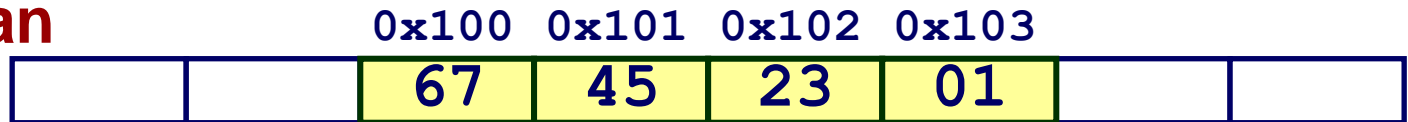
## ■ 示例

- 变量x 有4字节数值0x01234567
- 假定x的地址为 0x100

### Big Endian



### Little Endian



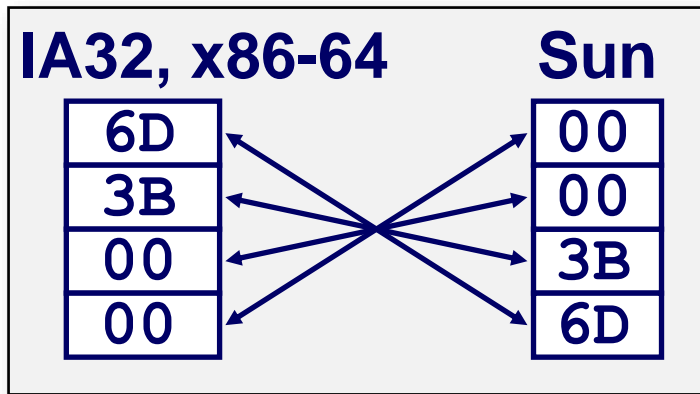
# 整型数的表示

十进制: 15213

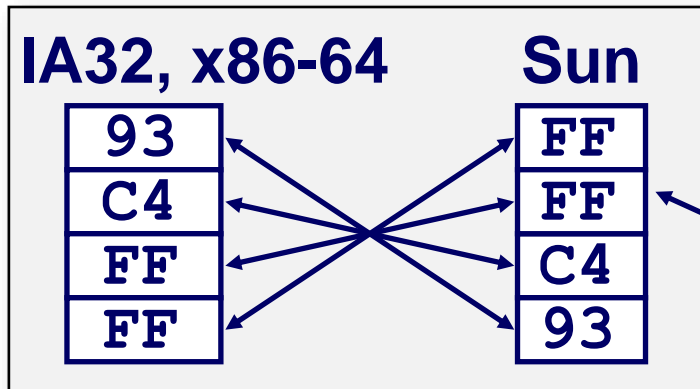
二进制: 0011 1011 0110 1101

16进制: 3 B 6 D

```
int A = 15213;
```

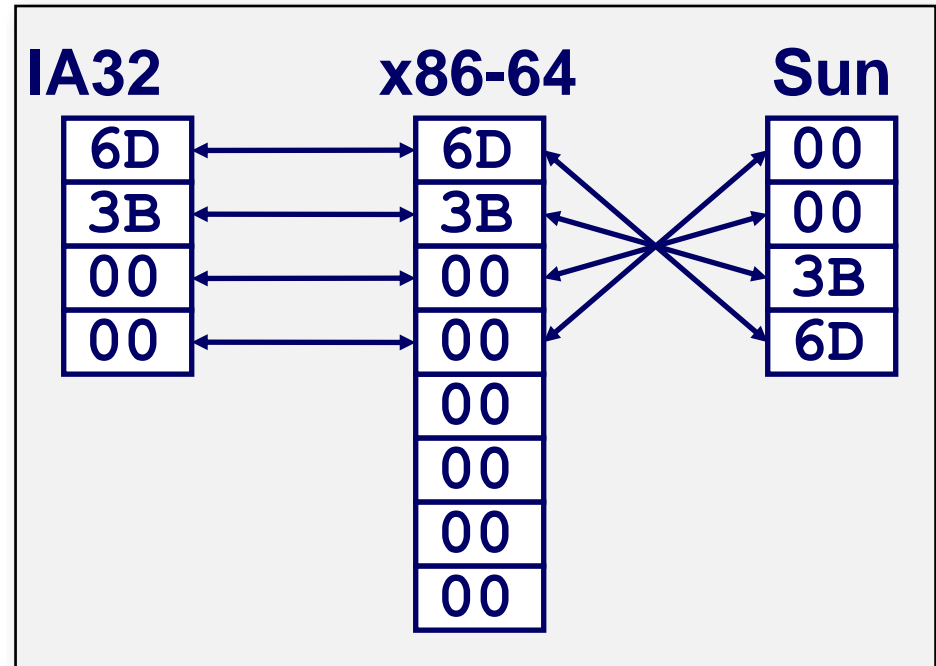


```
int B = -15213;
```



补码表示

```
long int C = 15213;
```





# 验证数的表示

- 打印数据字节表示的程序代码
  - 将指针转换成unsigned char \* 类型，从而按字节数组处理

```
typedef unsigned char *pointer;

void show_bytes(pointer start, size_t len) {
    size_t i;
    for(i = 0; i < len; i++)
        printf("%p\t0x%.2x\n", start+i, start[i]);
    printf("\n");
}
```

**printf 指令:**  
**%p: 打印指针**  
**%x: 16进制格式打印**

# show\_bytes 的执行实例

```
int a = 15213;  
printf("int a = 15213;\n");  
show_bytes((pointer) &a, sizeof(int));
```

Result (Linux x86-64):

```
int a = 15213;  
0x7fffb7f71dbc 6d  
0x7fffb7f71dbd 3b  
0x7fffb7f71dbe 00  
0x7fffb7f71dbf 00
```

# 指针的表示

```
int B = -15213;
int *P = &B;
```

Sun

EF
FF
FB
2C

IA32

AC
28
F5
FF

x86-64

3C
1B
FE
82
FD
7F
00
00

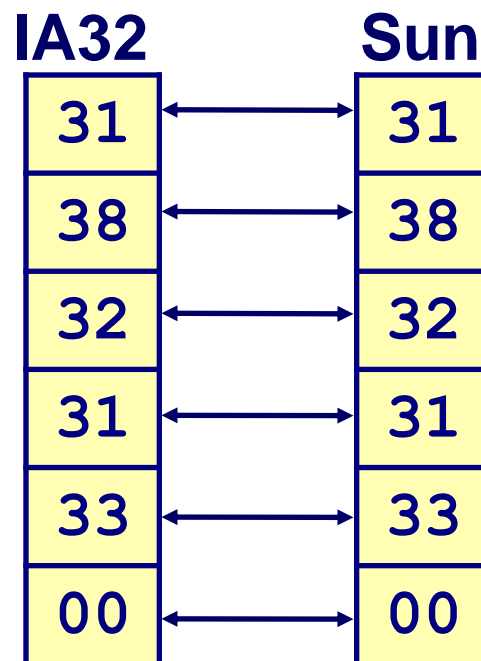
不同的编译器、机器会有不同的运行结果。  
甚至程序的每次运行结果都不同

# 字符串的表示

## ■ C字符串

- 用字符数组表示
- 每个字符都是ASCII格式编码
  - 字符集合的标准7位编码
  - 字符'0'的编码是 0x30
    - ✓ 数码  $i$  的编码是  $0x30+i$
- 字符串以null结尾
  - 最后的字符 = 0
- 兼容性
  - 字节序不是个事！

```
char S[6] = "18213";
```



# 读 字节倒排列表

## ■ 反汇编(Disassembly)

- 二进制机器码的文本表示
- 由读取机器码的程序产生

## ■ 示例片段

Address	Instruction Code	Assembly Rendition
8048365:	5b	pop %ebx
8048366:	81 c3 ab 12 00 00	add \$0x12ab, %ebx
804836c:	83 bb 28 00 00 00 00	cmpl \$0x0, 0x28(%ebx)

## ■ 辨认数字(Deciphering Numbers)

- 数值:
- 填充成32位:
- 分割成字节:
- 倒排:

0x12ab

0x000012ab

00 00 12 ab

ab 12 00 00

# Integer C Puzzles

## Initialization

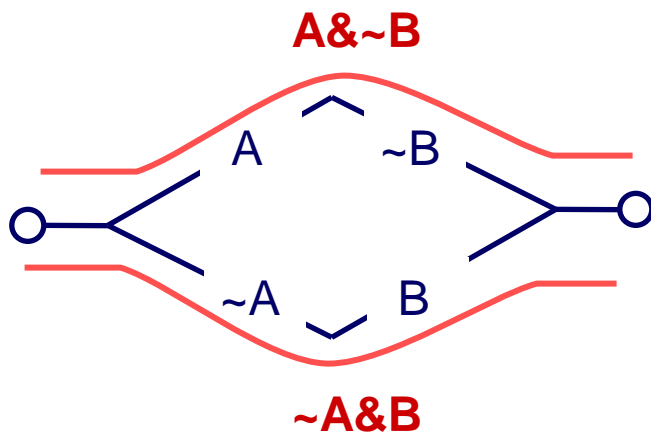
```
int x = foo();
int y = bar();
unsigned ux = x;
unsigned uy = y;
```

<code>x &lt; 0</code>	$\Rightarrow ((x*2) < 0)$	✗
<code>ux &gt;= 0</code>		✓
<code>x &amp; 7 == 7</code>	$\Rightarrow (x \ll 30) < 0$	✓
<code>ux &gt; -1</code>		✗
<code>x &gt; y</code>	$\Rightarrow -x < -y$	✗
<code>x * x &gt;= 0</code>		✗
<code>x &gt; 0 &amp;&amp; y &gt; 0</code>	$\Rightarrow x + y > 0$	✗
<code>x &gt;= 0</code>	$\Rightarrow -x \leq 0$	✓
<code>x &lt;= 0</code>	$\Rightarrow -x \geq 0$	✗
<code>(x -x)&gt;&gt;31 == -1</code>		✗
<code>ux &gt;&gt; 3 == ux/8</code>		✓
<code>x &gt;&gt; 3 == x/8</code>		✗
<code>x &amp; (x-1) != 0</code>		✗

# 布尔代数的应用

## ■ 香浓应用于数字系统

- 1937 MIT 硕士论文
- 延迟开关网络的推理
  - 闭合开关编码为1, 开关打开编码为 0



连接条件:

$$A \& \sim B \mid \sim A \& B$$

$$= A \wedge B$$

# 二进制数性质

断言

$$1 + 1 + 2 + 4 + 8 + \dots + 2^{w-1} = 2^w$$

$$1 + \sum_{i=0}^{w-1} 2^i = 2^w$$

■ 证明:

■  $w = 0$ :

■  $1 = 2^0$

■ 假设  $w-1$  时成立, 则  $w$  时:

$$1 + 1 + 2 + 4 + 8 + \dots + 2^{w-2} + 2^{w-1} = 2^{w-1} + 2^{w-1} = 2^w$$

$$\underbrace{\hspace{10em}}_{= 2^{w-1}}$$



# 代码安全示例

```
/* 库函数 memcpy 的声明 */  
void *memcpy(void *dest, void *src, size_t n);
```

```
/* 内核内存区域保持用户访问数据 */  
#define KSIZE 1024  
char kbuf[KSIZE];  
  
/* 从内核内存区域最多拷贝 maxlen 字节到用户缓冲区 */  
int copy_from_kernel(void *user_dest, int maxlen) {  
    /* 字节数 len = min (缓冲区大小, maxlen) */  
    int len = KSIZE < maxlen ? KSIZE : maxlen;  
    memcpy(user_dest, kbuf, len);  
    return len;  
}
```

- 与 FreeBSD's 的 getpeername 代码实现相似
- 有很多聪明的人试图在程序中发现漏洞

# 典型用法

```
/* 库函数 memcpy的声明*/
void *memcpy(void *dest, void *src, size_t n);
```

```
/*内核内存区域保持用户访问数据*/
#define KSIZE 1024
char kbuf[KSIZE];

/* 从内核内存区域最多拷贝maxlen字节到用户缓冲区*/
int copy_from_kernel(void *user_dest, int maxlen) {
    /*字节数len=min（缓冲区大小,maxlen）*/
    int len = KSIZE < maxlen ? KSIZE : maxlen;
    memcpy(user_dest, kbuf, len);
    return len;
}
```

```
#define MSIZE 528
void getstuff() {
    char mybuf[MSIZE];
    copy_from_kernel(mybuf, MSIZE);
    printf("%s\n", mybuf);
}
```

# 恶意用法

```
/* 库函数 memcpy的声明*/
void *memcpy(void *dest, void *src, size_t n);
```

```
/*内核内存区域保持用户访问数据*/
#define KSIZE 1024
char kbuf[KSIZE];

/* 从内核内存区域最多拷贝maxlen字节到用户缓冲区*/
int copy_from_kernel(void *user_dest, int maxlen) {
    /* 字节数len=min (缓冲区大小KSIZE,maxlen) */
    int len = KSIZE < maxlen ? KSIZE : maxlen;
    memcpy(user_dest, kbuf, len);
    return len;
}
```

```
#define MSIZE 528
void getstuff() {
    char mybuf[MSIZE];
    copy_from_kernel(mybuf, -MSIZE);
    ...
}
```

**改进:** `size_t int copy_from_kernel(void *user_dest, size_t maxlen)`

# 数学性质

- 模数加法构成阿贝尔群 (Modular Addition Forms an *Abelian Group*)
  - 封闭性:  $0 \leq \text{UAdd}_w(u, v) \leq 2^w - 1$
  - 交换性:  $\text{UAdd}_w(u, v) = \text{UAdd}_w(v, u)$
  - 结合性:  $\text{UAdd}_w(t, \text{UAdd}_w(u, v)) = \text{UAdd}_w(\text{UAdd}_w(t, u), v)$
  - 单位元:  $0$ 

$$\text{UAdd}_w(u, 0) = u$$
  - 每个元素都有逆元
    - $u$ 的逆元  $\text{UComp}_w(u) = 2^w - u$   
 则:  $\text{UAdd}_w(u, \text{UComp}_w(u)) = 0$

# Tadd的数学性质

## ■ 与带Uadd加法的无符号数是同构群

- $TAdd_w(u, v) = U2T(UAdd_w(T2U(u), T2U(v)))$ 
  - 因为两者具有相同的位模式

## ■ 补码加法Tadd构成一个群

- 封闭性、交换性、结合性、0是单位元
- 每个元素都有逆元

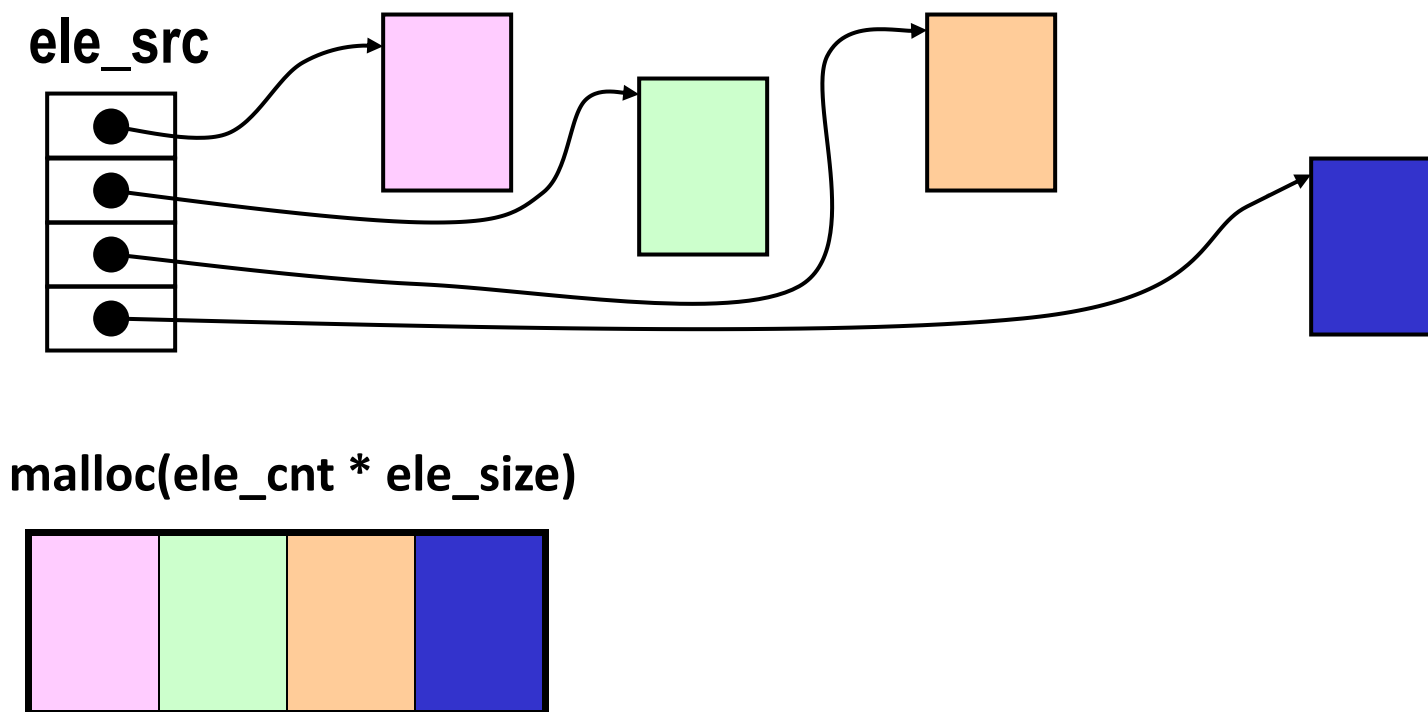
$$TComp_w(u) = \begin{cases} -u & u \neq TMin_w \\ TMin_w & u = TMin_w \end{cases}$$

# 代码范例#2

## ■ SUN XDR 函数库

广泛用于机器间传输数据

```
void* copy_elements(void *ele_src[], int ele_cnt, size_t ele_size);
```



# XDR 代码

```
void* copy_elements(void *ele_src[], int ele_cnt, size_t ele_size) {  
    /* 为ele_cnt个对象申请缓冲区, 每个对象ele_size字节, 并从ele_src指定的  
    位置拷贝*/  
    void *result = malloc(ele_cnt * ele_size);  
    if (result == NULL)  
        /* malloc failed */  
        return NULL;  
    void *next = result;  
    int i;  
    for (i = 0; i < ele_cnt; i++) {  
        /* Copy object i to destination */  
        memcpy(next, ele_src[i], ele_size);  
        /* Move pointer to next memory region */  
        next += ele_size;  
    }  
    return result;  
}
```





# 乘法编译生成的代码

## C 函数

```
long mul12(long x)
{
    return x*12;
}
```

## 编译得到的算术运算

```
leaq (%rax,%rax,2), %rax
salq $2, %rax
```

## 解释

```
t ← x+x*2
return t << 2 ;
```

- 对于常数的乘法，C 编译器自动生成移位和加法代码

# 无符号数除编译生成的代码

## C 函数

```
unsigned long udiv8(unsigned long x)
{
    return x/8;
}
```

## 编译生成的数学运算

```
shrq    $3, %rax
```

## 解释

```
# Logical shift
return x >> 3;
```

- 无符号数使用逻辑移位

# 编译生成的有符号数除代码

## C 函数

```
long idiv8(long x)
{
    return x/8;
}
```

## 编译生成的结果

```
    testq %rax, %rax
    js     L4
L3:
    sarq   $3, %rax
    ret
L4:
    addq   $7, %rax
    jmp    L3
```

## 解释

```
if x < 0
    x += 7;
# Arithmetic shift
return x >> 3;
```

- 使用了算术右移

# 算术运算:基本规则

- 无符号整数、补码整数是同构环(isomorphic rings)
  - 同构 = 类型转换 (isomorphism = casting)
- 左移
  - 无论有/无符号数, 都可用逻辑左移实现乘以  $2^k$
- 右移
  - 无符号数: 逻辑右移, 除以  $2^k$  (除法 + 向0舍入)
  - 有符号数: 算术右移
    - 正整数: 除以  $2^k$  (除法 + 向0舍入)
    - 负整数: 除以  $2^k$  (除法 + 远离0舍入), 使用偏置来修正