

CÁLCULO NUMÉRICO EM COMPUTADORES

Introdução

Prof^a. Juliana Eyng, *Dra.*

PARTE 1 - AULA 2

Representação Digital de Números

- Um número é representado, internamente, em um computador ou máquina de calcular através de uma sequência de impulsos elétricos que indicam dois estados: 0 ou 1 (base 2).
- Se utilizássemos um armazenamento em ponto fixo (vírgula fixa) seria necessário um número de posições (dígitos) no mínimo igual a variação dos limites dos expoentes.

Representação Digital de Números

- Para se obter a representação de uma calculadora científica comum com limites positivos entre $1,0 \cdot 10^{-99}$ e $9,9999999999 \cdot 10^{+99}$ seria necessário:
 - i) Entre $1,0 \cdot 10^{-99}$ e 1 seriam necessárias 99 posições:
 $1,0 \cdot 10^{-99} = 0,000\dots 00001$
99 dígitos após a vírgula

Representação Digital de Números

ii) Entre 1 e $9,999999999 \cdot 10^{+99}$ seriam necessárias 100 posições:

$$9,999999999 \cdot 10^{+99} = 9999999999000 \dots 0000,$$

100 dígitos inteiros

iii) Seria necessário mais uma posição para o sinal (s), para as representações de negativos, totalizando 200 posições em cada registro:

Representação Digital de Números



S

100 posições para a parte inteira 99 posições para a parte frac.

- Por outro lado, em uma representação em Ponto Flutuante, esta calculadora científica funciona com pouco mais de dez dígitos, incluindo posições reservadas ao expoente.

Representação Digital de Números

- Uma representação em Ponto Flutuante, onde a vírgula flutua segundo um certo padrão, temos a seguinte representação genérica na base β :

$$X = \pm [d_1/\beta + d_2/\beta^2 + d_3/\beta^3 + \dots + d_t/\beta^t] \cdot \beta^{\text{exp}}$$

ou

$$X = \pm (0, d_1 d_2 d_3 \dots d_t)_\beta \cdot \beta^{\text{exp}}$$

Representação Digital de Números

Onde:

- d_i = números inteiros contidos em $0 \leq d_i \leq (\beta - 1)$ ($i = 1, 2, \dots, t$) que constituem a mantissa;

Obs.: É necessário algum tipo de normalização para padronização da mantissa, no caso adota-se $d_1 \neq 0$.

- exp = expoente de β , assume valores limites I (Inferior) e S (Superior) onde $I \leq \text{exp} \leq S$.
- t = número de dígitos significativos do sistema de representação, é chamado de precisão da máquina.

Representação Digital de Números

Padrão 16 bits

- Representação em Ponto Flutuante em uma máquina binária ($\beta = 2$), com $t = 10$ dígitos na mantissa e expoentes limitados entre $l = -15$ e $S = +15$ ($15_{10} = 1111_2$)
- simbolicamente: $F(\beta, t, l, S) = F(2, 10, -15, 15)_{10}$.
Esta é a representação clássica da *máquina de 16 bits*

Representação Digital de Números

Representação Esquemática $F(2, 10, -15, 15)_{10}$



S1 sinal da mantissa

S2 sinal do expoente

□ Convenciona-se que:

Se $s_1 = 0 \rightarrow$ número positivo.

Se $s_1 = 1 \rightarrow$ número negativo.

s_2 idem.

Representação Digital de Números

- No registro total tem-se:



- 1 *bit* para sinal da mantissa .
- 10 *bits* para armazenar os dígitos significativos da mantissa ($t=10$).
- 1 *bit* para sinal do expoente.
- 4 *bits* para o módulo do expoente

Totalizando 16 *bits* neste registro

Representação Digital de Números

□ Limites da Representação em ponto Flutuante

a) Menor positivo representável (m.p.):

0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Lembre-se de que toda representação na máquina de 16 bits usa normalização com padrão $d_1 \neq 0$.

$$\text{m.p.} = +(0,1)_2 \cdot 2^{-15} = (2^{-1} \cdot 2^{-15})_{10} = (2^{-16})_{10} =$$

$$(0,0000152587)_{10}$$

Representação Digital de Números

□ Limites da Representação em ponto Flutuante

b) Maior positivo representável (M.P.):

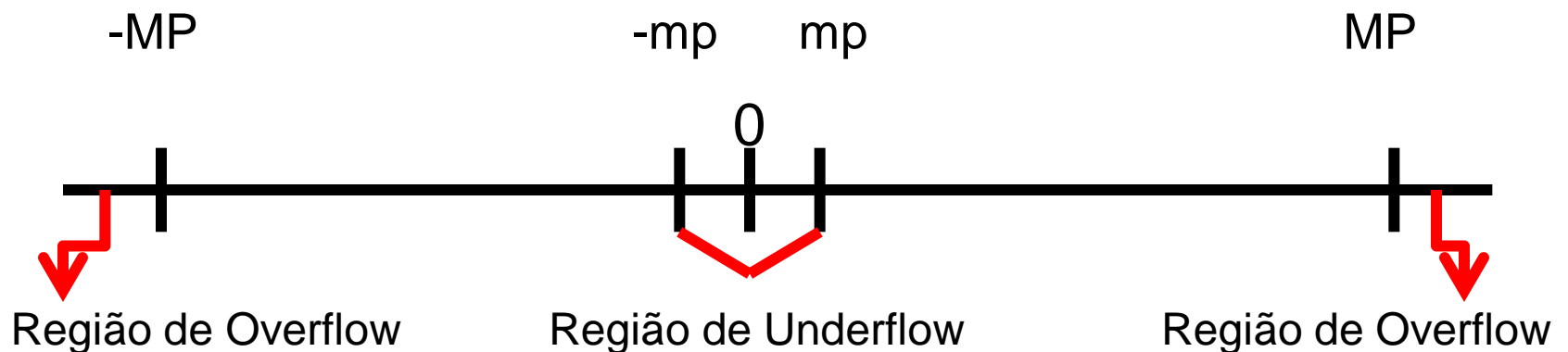


$$\begin{aligned} \text{M.P.} &= +(0,1111111111)_2 \cdot 2^{15} = (2^{-1} + 2^{-2} + 2^{-3} + \\ &\dots + 2^{-10}) \cdot 2^{15} = (32736)_{10} \cong (1 \cdot 2^{15}) \end{aligned}$$

Representação Digital de Números

- Os limites de representação dos números negativos são simétricos aos limites positivos apresentados.

Na reta real temos a seguinte representação para $F(2, 10, -15, +15)$:



Representação Digital de Números

□ Limites da Representação em ponto Flutuante

b) Representação do Zero

É obtida com mantissa nula e o menor expoente representável (I).

Representar o zero em $F(2,10,-15,+15)$.



Representação Digital de Números

□ Exercício

- 1) Determinar todos os números de ponto flutuante normalizados em $F(2,3,-2,+2)$.
- 2) Determinar todos os números de ponto flutuante normalizados em $F(2,5,-4,+4)$.

Representação Digital de Números

- Pode-se notar que a distribuição de números representáveis de $F(\beta, t, l, S)$ não é uniforme em \mathfrak{R} , e que para cada potência da base β existe uma quantidade fixa de números representáveis dada por:

$$NC = (\beta - 1) \cdot \beta^{t-1}$$

Representação Digital de Números

□ Exemplo:

Em $F(2, 3, -1, +2)$ temos as seguintes representações possíveis:

mantissas possíveis

0,100

0,101

0,110

0,111

expoentes possíveis:

2^{-1}

2^0

2^{+1}

2^{+2}

Representação Digital de Números

- Em $F(2, 3, -1, +2)$
 - ▣ Quatro possibilidades de mantissas em cada potência da base
$$((\beta - 1) \cdot \beta^{t-1} = 4 \text{ para } \beta = 2 \text{ e } t = 3$$
 - ▣ Quatro possibilidades de expoentes
$$(S - I + 1 = 4 \text{ para } S = 2 \text{ e } I = -1)$$
 - ▣ Número total de positivos representáveis ($NP = 16$).

Representação Digital de Números

- Desta forma o número total de elementos representáveis em uma máquina genérica $F(\beta, t, l, S)$ é dado por:

$$NF(\beta, t, l, S) = 2.(S - l + 1).(\beta - 1).\beta^{t-1} + 1$$

- Incluindo os positivos, negativos e o zero.

Representação Digital de Números

□ Exemplo:

Em $F(2, 10, -15, +15)$ (máquina de 16 *bits*) temos:

$$\begin{aligned} NF &= 2 \cdot (15 - (-15) + 1) \cdot (2 - 1) \cdot 2^{10-1} + 1 \\ &= 31745 \text{ elementos} \end{aligned}$$

incluindo os positivos, negativos e o zero.

Representação Digital de Números

□ Exemplo:

Em $F(10, 10, -99, +99)$ (calculadora científica comum) temos:

$$\begin{aligned} NF &= 2 \cdot (99 - (-99) + 1) \cdot (10 - 1) \cdot 10^{10-1} + 1 \\ &= 3582 \cdot 10^9 + 1 \text{ elementos} \end{aligned}$$

Representação Digital de Números

□ Exercício:

Na máquina $F(2, 3, -3, +3)$ com $d_1 \neq 0$ calcule:

- O número de elementos representáveis;
- Esquematize a representação de todos os elementos positivos na base 2;
- Defina as regiões de underflow e overflow.

Representação Digital de Números

□ Exercício:

Considere o sistema $F(2, 5, -3, 1)$ com $d_1 \neq 0$ calcule:

- Quantos números podemos representar neste sistema?
- Qual o maior número na base 10 que podemos representar neste sistema?
- Defina as regiões de underflow e overflow?

Erros

❑ Erro Absoluto:

Diferença entre o valor exato de um número x e seu valor aproximado \bar{x} obtido a partir de um procedimento numérico.

$$EA_x = |x - \bar{x}|$$

- ❑ Em geral apenas x é conhecido, e o que se faz é assumir um limitante superior ($K1$ majorante) ou uma estimativa para o módulo do erro absoluto.

$$|EA_x| \leq k1$$

Erros

□ Exemplos (erro absoluto)

Seja x representado por $\bar{x} = 2112,9$ de forma que

$$|EA_x| < 0,1$$

podemos dizer que $x \in (2112,8; 2113,0)$.

Seja y representado por $\bar{y} = 5,3$ de forma

$$\text{que } |EA_x| < 0,1$$

podemos dizer que $y \in (5,2; 5,4)$

Erros

□ Erro Relativo ou Taxa de Erro

Erro relativo de x é o *módulo do quociente entre o erro absoluto E_{ax} e o valor exato x ou o valor aproximado \bar{x} .*

$$E_{Rx} = \left| \frac{E_{ax}}{x} \right| = \left| \frac{x - \bar{x}}{x} \right| \quad \text{ou} \quad E_{Rx} = \left| \frac{E_{ax}}{\bar{x}} \right| = \left| \frac{x - \bar{x}}{\bar{x}} \right|$$

□ Taxa de erro é $E_{Px} = E_{RX} \cdot 100$

Erros

- **Exemplo (erro relativo)**
- Seja x representado por $\bar{x} = 2112,9$ de forma que $|E_{ax}| < 0,1$

$$E_{Rx} = \left| \frac{E_{ax}}{\bar{x}} \right| = \frac{0,1}{2112,9} = 4,7 \cdot 10^{-5}$$

$$E_{px} = 4,7 \cdot 10^{-5} \cdot 100 = 0,0047\%$$

Erros

□ TIPOS DE ERROS EXISTENTES EM MÁQUINAS DIGITAIS

- **Erros Inerentes:** são aqueles existentes nos dados de entrada de um software numérico. Decorre, por exemplo, de medições experimentais, de outras simulações numéricas, ...
- **Erros de truncamento:** ocorrem quando quebramos um processo matematicamente infinito, tornando-o finito, por incapacidade de execução ou armazenamento.

Erros

□ TIPOS DE ERROS EXISTENTES EM MÁQUINAS DIGITAIS

- **Erros de Arredondamento:** ocorrem quando são desprezados os últimos dígitos que, ou não são fisicamente significativos na representação numérica, ou estão além da capacidade de armazenamento na máquina digital.

Erros

□ EXEMPLOS:

▣ Erro de truncamento:

- Aproximar π truncando na quarta casa decimal, sendo que $\pi = 3,1415926535\dots$

- Sabendo-se que e^x pode ser escrito como:

$$e^x = \sum_{i=0}^{\infty} \frac{x^i}{i!}$$

faça a aproximação de e^2 através de um truncamento após quatro termos da somatória.

Erros

□ EXEMPLOS:

▣ Erro de Arredondamento:

- Arredondar π na quarta casa decimal, sendo que $\pi = 3,1415926535\dots$

Erros

□ Erros de Arredondamento e Truncamento

x	Repres. por arredondamento	Repres. por Truncamento
1,25	$0,125 \times 10$	$0,125 \times 10$
10,053	$0,101 \times 10^2$	$0,100 \times 10^2$
-238,15	$-0,238 \times 10^3$	$-0,238 \times 10^3$
2,71828	$0,272 \times 10$	$0,271 \times 10$
0,000007	Exp < -4 (underflow)	Exp < -4 (underflow)
718235,82	Exp > 4 (overflow)	Exp > 4 (overflow)

Erros

- Quando se utiliza o arredondamento os erros cometidos são menores que no truncamento, no entanto o arredondamento requer um maior tempo de execução e por esta razão o truncamento é mais utilizado.

Erros

□ Consequências dos erros de arredondamento:

(a) Perda de significação: Esta é uma consequência de erros de arredondamento, que gera perda, total ou parcial, de dígitos significativos.

Exemplo:

Efetue a soma de $a = 0,0135$ e $b = 10,51$ em $F(10,4,-10,+10)$

Representação em ponto flutuante:

$$a = 0,1350 \cdot 10^{-1}$$

$$b = 0,1051 \cdot 10^2$$

Erros

A adição em aritmética de ponto flutuante requer o alinhamento dos pontos decimais dos dois números. Para isto, a mantissa do número de menor expoente deve ser deslocado para a direita.

$$a = 0,1350 \cdot 10^{-1} \qquad b = 0,1051 \cdot 10^2$$

$$a = 0,000135 \cdot 10^2$$

+ Soma de parcelas de grandezas muito diferentes

$$b = 0,1051 \cdot 10^2$$

$$a + b = 0,1052 \cdot 10^2$$

Erros

□ Consequências dos erros de arredondamento:

(b) Instabilidade numérica: A acumulação sucessiva de erros de arredondamento pode conduzir um algoritmo de repetição a resultados absurdos.

Exemplo:

Avalie $f(x)$ em $x = 3$ e em $x = 3,00001$ utilizando uma calculadora científica com representação de 10 dígitos.

$$f(x) = \frac{27985}{9,1 - x^2}$$

Erros

$$f(3) = 279850,00$$

$$f(3.00001) = 280018,0108$$

- Note que há uma variação no resultado final de $f(x)$.
- Isto caracteriza uma instabilidade intrínseca do modelo matemático em relação aos seus dados de entrada.

Precisão x Exatidão

- ❑ **PRECISÃO:** estabelece a quantidade de algarismos significativos que representam um número.
- ❑ A precisão de uma máquina digital é definida como o número de dígitos t da mantissa na base β , e a precisão decimal “ d ” equivalente pode ser definida baseada na equivalência entre as variações dos dígitos menos significativos em cada base.

Precisão x Exatidão

□ PRECISÃO

- Pode ser definida da seguinte forma:

$$10^{1-d} = \beta^{1-t}$$

$$\log(10^{1-d}) = \log(\beta^{1-t})$$

$$1-d = (1-t) \log \beta$$

$$d = 1 + (t-1) \log \beta$$

Precisão x Exatidão

- Exemplo: Calcule a precisão decimal equivalente da máquina de 16 *bits*

$$F(2, 10, -15, 15) \quad \beta = 2 \quad t = 10$$

$$d = 1 + (10 - 1) \log 2$$

$$d = 1 + 9 \cdot (\log 2)$$

$$d = 3,71$$

$d = 3 - 4$ dígitos (ou seja, pode representar entre 3 e 4 dígitos)

Precisão x Exatidão

- Exemplo: Considere uma máquina

$F(2, 27, -20, 20)$

$$2^{-26} = 10^{-d+1} \Rightarrow \log_2 2^{-26} = \log_2 10^{-d+1}$$

$$-d + 1 = -26 \log_2 10 \Rightarrow d = 1 + 26 \log_2 10 \approx 8,8$$

8 e 9 dígitos significativos equivalentes

- Isto não significa que todas as frações decimais de 8 dígitos possam ser representadas precisamente em 27 *bits*.

Precisão x Exatidão

- A representação é discreta
- Nem todas as frações decimais têm representação binária finita
- Significa que todas as representações binárias da máquina estão “corretas” para 8 dígitos significativos na base 10, ou seja, apresentam decimais equivalentes com pelo menos 8 dígitos corretos.

Precisão x Exatidão

- **EXATIDÃO:** conceito relacionado com a forma que melhor representa uma grandeza numérica, ou seja, uma representação é mais exata quando tem o menor desvio (erro) em relação ao valor exato.
- Representar o π (3,1415926535) :
 - (a) 3,14 → precisão de dois dígitos 0,00159
 - (b) 3,141 → precisão de três dígitos 0,00059
 - (c) 3,1416 → precisão de cinco dígitos 0,000007