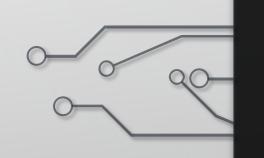
SISTEMAS DIGITAIS



PARTE 2

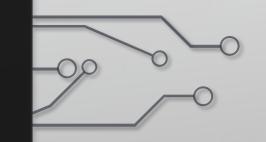
COMPREENSÃO DA ELETRÔNICA ENTRE CARACTERES E DADOS BINÁRIOS





DADOS ELETRÔNICOS

COMPREENSÃO DAS CONVENÇÕES DE TRATAMENTO DE DADOS ELETRÔNICOS NO NÍVEL DA MÁQUINA





TABELAS DE CARACTERES



Todo caractere é codificado em binário antes de ser processado por um computador digital.

Um computador permite a codificação dos caracteres:

26 letras minúsculas - 26 letras maiúsculas

10 algarismos decimais - 33 símbolos especiais (+, -, =, &,%, *," et cettera)

33 caracteres de controle (line feed, delete, carriage return et cettera)

₅128 = 27 códigos digitais distintos, que podem ser representados por 7 bits.



TABELAS DE CARACTERES



128 maneiras diferentes de codificar tais símbolos, mas alguns padrões são mundialmente usados:

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) - 7bits

EBCDIC (Extended Binary Code Decimal Interchange Code) - 8 bits

Símbolo	o ASCII	EBCDIC
		LDCDIC

A 1000001 11000001

X 1011000 11100111

Y 1011001 11101000

0110010 11110010



TABELAS DE CARACTERES



Os números podem ser representados em diferentes bases numéricas, tais como:

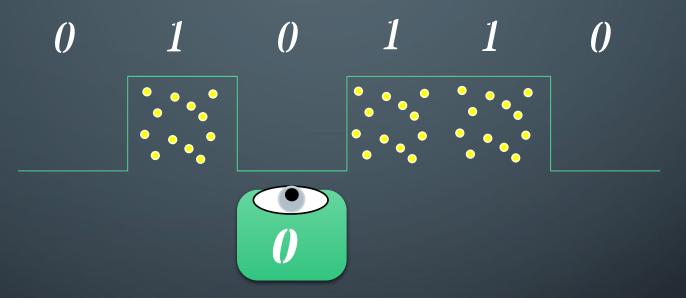
- Base 10 -> 305,2 N10 = 3(102)+0(101)+5(100)+2(10-1)
 Sistemas numéricos usuais:
- Base Nome do sistema Algarismos
 - 2 Binário (0, 1)
 - 3 Ternário (0, 1, 2)
 - 8 Octal (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
 - 10 Decimal (0, 1, 2, 3, 4, ,5, 6, 7, 8, 9, 0)
 - 16 Hexadecimal (0, 1, 2,, 9, A, B, C, D, E, F)



DADOS DIGITAIS



 A chave do processamento digital binário é a medição de eletricidade em um bloco de elétrons ativos, isolado em um intervalo de tempo.



Na computação chamamos esse "pacote" de elétrons de bit, tal qual as batidas de um coração.



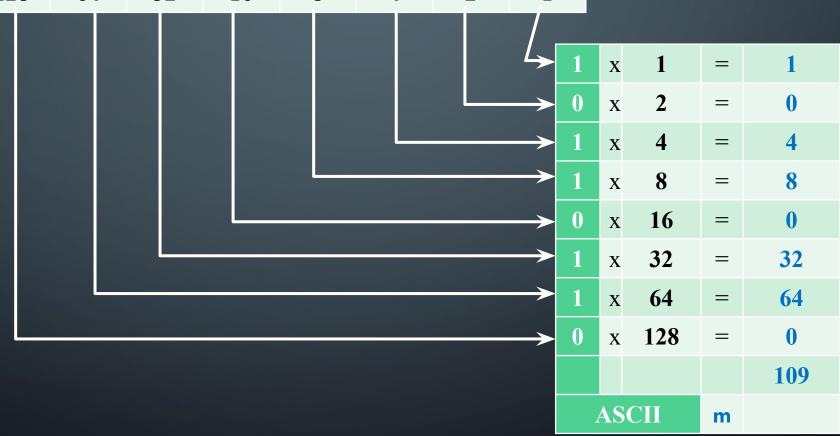
UM BYTE É COMPOSTO POR 8 BITS



Exemplo: 01101101(2)

0	1	1	0	1	1	0	1
27	2 ⁶	2 ⁵	2 ⁴	2 ³	2 ²	2 ¹	2 ⁰
128	64	32	16	8	4	2	1

=> Como a máquina lê



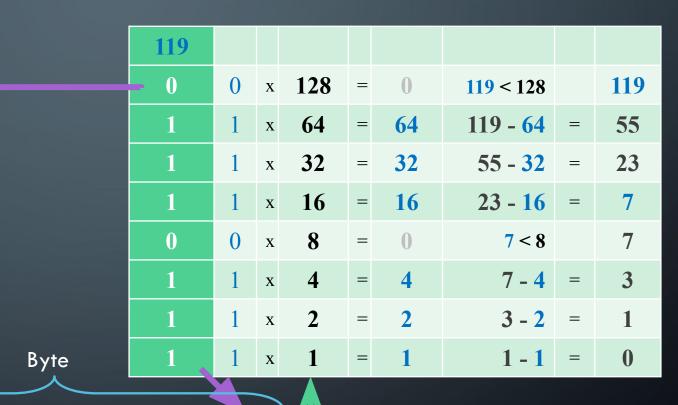
Como o Humano recebe ^



DO CARACTERE AO BYTE







Como a máquina lê

0	1	1	1	0	1	1	1
27	2 ⁶	2 ⁵	2 ⁴	2 ³	2 ²	2 ¹	2 ⁰
128	64	32	16	8	4	2	1



NÚMEROS NO COMPUTADOR



Um **número não usa** a tabela de caracteres (**ASCII / EBCDIC**) para ser armazenado em memória, menos ainda para ser calculado.

Quando **declaramos** uma variável como **número**, a máquina ignora o processamento da camada de tabela de caracteres e **trata** essa informação como o próprio **Valor** convertido **em bits**.



NÚMERO EM BYTE



• Byte Numérico

Bits acionados:	1	1	1	1	1	1	1	1
Peso de cada bit (base 2)	27	26	2 ⁵	24	2^3	2 ²	21	2 ⁰
Cada bit convertido em decimal	128	64	32	16	8	4	2	1

Soma dos valores ativos dos bits = 255



NÚMEROS NO COMPUTADOR



As **linguagens** de programação e sistemas de **bancos de dados** concatenam bits em quantidades proporcionais combinando bytes. Por exemplo, um número **inteiro curto** pode ter, em geral*, 2 bytes, mas é lido como 16 bits contínuos para o mesmo dado.

Inteiro Curto = 2 Bytes

0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
2 ¹⁵	214	2 ¹³	2 ¹²	211	2 ¹⁰	2 ⁹	2 ⁸	2 ⁷	2 ⁶	2 ⁵	2 ⁴	2 ³	2 ²	2 ¹	2 ⁰
32768	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1

Um número inteiro longo pode ter 4 bytes, lidos como um dado de 32 bits.

^{*} em geral, pois dependendo da linguagem, pode tratar com 2, 4 ou 8 bytes por padrão - o "fabricante" da linguagem ou sistema gerenciador de banco de dados que define quais tipos de dados existirão e que tamanhos terão em bits.



EXEMPLO DO NÚMERO INTEIRO CURTO (2 BYTES)



O compilador ou o interpretador da linguagem, ou ainda o sistema gerenciador de banco de dados podem permitir o uso de um bit para o sinal.

1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
	2 ¹⁴	2 ¹³	2 ¹²	2 ¹¹	2 ¹⁰	29	2 ⁸	2 ⁷	2 ⁶	2 ⁵	2 ⁴	2 ³	2 ²	2 ¹	2 ⁰
-	16384	8192	4096	2048	1024	512	256	128	64	32	16	8	4	2	1
П	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
	16384	8192	0	2048	1024	0	256	0	0	32	16	0	4	0	1

Soma dos bits ligados = (- 27.957

Os demais bits acumulam o valor do número a ser processado.

Bit da esquerda marca se o número é negativo.



NÚMERO SIMPLES DE PONTO FLUTUANTE (4 BYTES)



1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	
	2 ⁷	2 ⁶	2 ⁵	2 ⁴	2 ³	2 ²	2 ¹	2 ⁰	Mantis	ssa "M"						
-	128	64	32	16	8	4	2	1								
	Expoente "n" => $1.M \times 2^n$															
1	1	0	0	0	0	0	1	0								
-	128	0	0	0	0	0	2	0								23 bits
x = 128 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 2 + 0 = 130																

Notação científica binária ($1.M \times 2^n$)

Para a representação de número de ponto flutuante conforme IEEE 754

Viés do expoente:
$$X - 127 = > 130 - 127 = 3$$

1.0110101 x
$$2^3 => 1011.0101 => 11 + 0 + 0.25 + 0 + 0.0625 = 11.3125 (-)$$

0	1	0	1		0	0
2-1	2 ⁻²	2-3	2-4	2-5	2-6	2 ⁻⁷
0,50	0,25	0,125	0,0625	0,03125	0,015625	0,0078125
0	1	1	0			
0	0,25	0	0,0625			•••

Bit da esquerda marca 1 se o número é negativo.



NÚMERO SIMPLES DE PONTO FLUTUANTE (4 BYTES)



0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	
	27	2 ⁶	2 ⁵	2 ⁴	2 ³	2 ²	21	2 ⁰	Mantis	ssa "M"						
	128	64	32	16	8	4	2	1								
	Expoente "n" => $1.M \times 2^n$															
0	0	1	1	1	1	1	1	0								
	0	64	32	16	8	4	2	0								23 bits
x = 0 + 64 + 32 + 16 + 8 + 0 + 2 + 0 = 126																

Notação científica binária $(1.M \times 2^n)$

Para a representação de número de ponto flutuante conforme IEEE 754

Viés do expoente:
$$X - 127 = > 126 - 127 = -1$$

1	0	1	1	0	1	0	1
2-1	2 -2	2-3	2-4	2-5	2-6	2 ⁻⁷	2-8
0,50	0,25	0,125	0,0625	0,03125	0,015625	0,0078125	0,00390625
1		1	1		1		1
0,50		0,125	0,0625		0,015625		0,00390625







