|  |  |
| --- | --- |
| Изображение выглядит как герб, эмблема, символ, нашивка  Автоматически созданное описание | **Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  **Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**  **«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана**  **(национальный исследовательский университет)» (МГТУ им. Н.Э. Баумана)** |

**Лабораторная Работа №1 «Длинная арифметика»**

Студент **Шахнович Дмитрий Сергеевич**

Группа **ИУ7-22Б**

Название предприятия **НУК ИУ МГТУ им. Н. Э. Баумана**

|  |  |
| --- | --- |
| Студент | **Шахнович Д.С.** |
|  |  |
|  |  |

Оценка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*2023 г.*

# Описание условия задачи

Смоделировать операцию умножения действительного числа на действительное число в форме ±m.n Е ±K, где суммарная длина мантиссы первого сомножителя (m+n) - до 35 значащих цифр, второго – до 40 значащих цифр, а величина порядка K - до 5 цифр. Результат выдать в форме ±0.m1 Е ±K1, где m1 – до 40 значащих цифр, а K1 - до 5 цифр.

# Техническое задание

#### Исходные данные:

На вход программе подаются два действительных числа в формате [+-]?m.nE[+-]?k в отдельных строках, где в первом числе длина части до e не превышает 35 значащих цифр без учета точки и знаков + и -, а во втором случае – до 40 значащих цифр. В обоих случаях длина части после k не превышает 5 цифр без учета знаков + или -.

#### Выходные данные:

Программа выдает действительное число, полученное перемножением полученных на входе чисел в формате [+-]0.mE[+-]k, где длина m не превышает 40 цифр, а длина k - 5 цифр.

#### Описание задания:

Перемножение двух действительных чисел, превышающих размер стандартных типов данных в языке C.

#### Способы обращения к программе:

Запуск программы через терминал, в котором как ключи указываются перемножаемые числа, сначала первое, затем второе.

#### Аварийные ситуации:

1. Недопустимые символы в первом числе или некорректный формат первого числа. Код ошибки – 1;
2. Недопустимые символы во втором числе или некорректный формат второго числа. Код ошибки – 2;
3. Превышение размера мантиссы у первого числа(>35 значащих цифр). Код ошибки – 3;
4. Превышение размера мантиссы у второго числа(>40 значащих цифр). Код ошибки – 4;
5. Превышение размера порядка у первого числа(>5 значащих цифр). Код ошибки – 5;
6. Превышение размера порядка у второго числа(>5 значащих цифр). Код ошибки – 6;
7. Подано только одно число или не поданы числа вовсе. Код ошибки – 7;
8. Переполнение размера порядка для результата умножения(>5 значащих цифр). Код ошибки – 8;

## Описание структур данных

struct long\_float

{

char mant\_sign;

int mantiss[MAX\_MANTISS\_SIZE];

int order;

size\_t size;

};

Структура первого числа для умножения

* Mant\_sign – Знак мантиссы, если 1 – то число положительное, иначе отрицательное;
* Mantiss – Мантисса числа, хранится в виде массива целых, при этом в каждом из целых хранится одна цифра числа.
* Order – Порядок числа.
* Size – нынешний размер мантисс, то есть количество значащих цифр в норм. форме

## Описание алгоритма

1. Считать строки с числами из аргументов командной строки;
2. Перевести строки в структуры длинного числа;
3. Занулить все значения в переменной результата;
4. Провести операцию умножения чисел по следующему алгоритму:
   1. Создать зануленный массив целых двойного размера для сохранения результата умножения;
   2. Поочередно перемножить цифры мантиссы двух чисел в столбик (Результат умножения i-й цифры 1-го числа на j-ю второго записывается в i+j-ю результирующего);
   3. Если массив получился длиннее максимальной длины мантиссы, то округлить ее, сделав сдвиг значений массива влево, на разницу в размере;
   4. Сложить порядки чисел и вычесть из суммы единицу, это порядок результат умножения;
   5. Провести над знаками мантисс чисел НЕ-исключаещее-ИЛИ – знак результата;
   6. Записать все значения в переменную результата;
5. Проверить длину получившегося порядка;
6. Вывести получившееся число.

## Тестовые данные

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Позитивные тесты** | | | |
| № | Описание | Вход | Выход |
| 1 | Простое число без точки и e | 1231 1 | +0.1231E+4 |
| 2 | Простое число без точки | 1231E10 1 | +0.1231E+14 |
| 3 | Простое число без e | 1234.123 1 | +0.1234123E+4 |
| 4 | Простое число | 1234.123E-4 1 | +0.1234123E+0 |
| 5 | Есть пустые нули до точки | 12300E2 1 | +0.123E+7 |
| 6 | Есть пустые нули после точки | 123120.13000E1 1 | +0.12312013E+7 |
| 7 | Есть пустые нули и до, и после точки | 12341000.000E2 1 | +0.12341E+10 |
| 8 | Нули перед числом | 000123.21E1 1 | +0.12321E+4 |
| 9 | + Перед числом | +123.21E21 1 | +0.12321E+24 |
| 10 | - Перед числом | -123.21E21 1 | -0.12321E+24 |
| 11 | Пустые нули перед порядком | 123.123E00123 1 | +0.123123E+126 |
| 12 | - Перед порядком | 1.2E-31 1 | +0.12E-30 |
| 13 | Умножение на 2 | 1.2E1 2 | +0.24E+2 |
| 14 | Умножение на 10 | 1.2E+1 10 | +0.12E+3 |
| 15 | Умножение действительных чисел | 1.2E3 102.412136E54 | +0.1228945632E+60 |
| 16 | Умножение чисел 35 знаков на 40 | 1…1E1 1…12E1 | +0.1234567901234567901234567901234567888889E+51 |
| 17 | Умножение чисел разных знаков | -123.123 123.213E32 | -0.15170354199E+37 |
| 18 | Умножение отрицательных чисел | -123.123 -123.213E32 | 0.15170354199E+37 |
| Негативные тесты | | | |
| 1 | Пустой ввод |  | Not Enough Arguments. |
| 2 | Превышение длины мантиссы | 111111111111111111111111111111111111.1 1 | Too long mantiss. |
| 3 | Превышение длины порядка | 1.2E111111 1 | Too long order. |
| 4 | Буквы вместо числа | sqe 1 | Incorrect format of one of numbers. |
| 5 | Буквы в числе | 1sa.21 1 | Incorrect format of one of numbers. |
| 6 | Две точки в числе | 12.123.12E12 1 | Incorrect format of one of numbers. |
| 7 | Точка в порядке | 12.2E12.2 1 | Incorrect format of one of numbers. |
| 8 | Нет мантиссы | E123 1 | Can't find one of mantisses. |
| 9 | Вызод за диапазон рез. порядка | 1E9999 1E2 | Too big result order. |

## Ответы на вопросы

1. *Каков возможный диапазон чисел, представляемых в ПК?*

Диапазон чисел зависит от выбранного типа данных и разрядности процессора, например для 64-разрядного максимально возможное значение беззнакового числа равно 18 446 744 073 709 551 615.

1. *Какова возможная точность представления чисел, чем она определяется?*

Точность числа определяется количеством памяти, выделяемой под её мантиссу, например для типа double количество выделяемой памяти равно 52 бита, что позволяет хранить мантиссу до 4503599627370496.

1. *Какие стандартные операции возможны над числами?*

Зависит от типа переменной, например над целым типом возможны операции сравнения, сложения, вычитания, деления, умножения, взятия остатка, бинарные сдвиги.

1. *Какой тип данных может выбрать программист, если обрабатываемые числа превышают возможный диапазон представления чисел в ПК?*

В большинстве языков не реализованы структуры для чисел превышающих диапазон представления в пк, поэтому для их обработки можно использовать либо массив символов, либо самописные конструкции, например структуры в СИ

1. *Как можно осуществить операции над числами, выходящими за рамки машинного представления?*

Так как нет стандартных структур для чисел превышающих представление в пк, то и стандартные операции над ними также отсутствуют, поэтому программисту вручную придется прописывать их, например методом деления или умножения столбиком.

## Выводы

В ходе работы я научился методам работы с числами, выходящими за стандартный диапазон значений и реализовал свою вариацию длинной арифметики.