



Corso di Laurea in Informatica  
Architettura degli elaboratori  
a.a. 2025-2026



# Architettura degli Elaboratori 2025-2026

## Rappresentazione numeri interi con segno

Prof. Elisabetta Fersini  
[elisabetta.fersini@unimib.it](mailto:elisabetta.fersini@unimib.it)

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- **Somma:** si esegue la somma tra i bit di pari ordine
  - $0 + 0 = 0$
  - $0 + 1 = 1$
  - $1 + 0 = 1$
  - $1 + 1 = 0$  con riporto 1 sul bit di ordine superiore
  - $1 + 1 + 1 = 1$  con riporto 1 sul bit di ordine superiore
- La somma è definita su 3 elementi:
  - due addendi
  - il riporto (*carry*)
- La somma di 2 unità (valore 1) di un dato ordine, creano 1 unità dell'ordine immediatamente superiore (carry).

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **somma** tra 010011 e 010001 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 19 e 17)

RIPORTO						
PRIMO ADDENDO	0	1	0	0	1	1
SECONDO ADDENDO	0	1	0	0	0	1
SOMMA						

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **somma** tra 010011 e 010001 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 19 e 17)

RIPORTO					1	
PRIMO ADDENDO	0	1	0	0	1	1
SECONDO ADDENDO	0	1	0	0	0	1
SOMMA						0

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **somma** tra 010011 e 010001 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 19 e 17)

RIPORTO				1	1	
PRIMO ADDENDO	0	1	0	0	1	1
SECONDO ADDENDO	0	1	0	0	0	1
SOMMA					0	0

- Esempio: si esegua la **somma** tra 010011 e 010001 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 19 e 17)

RIPORTO			0	1	1	
PRIMO ADDENDO	0	1	0	0	1	1
SECONDO ADDENDO	0	1	0	0	0	1
SOMMA				1	0	0

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **somma** tra 010011 e 010001 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 19 e 17)

RIPORTO		0	0	1	1	
PRIMO ADDENDO	0	1	0	0	1	1
SECONDO ADDENDO	0	1	0	0	0	1
SOMMA			0	1	0	0

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **somma** tra 010011 e 010001 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 19 e 17)

RIPORTO	1	0	0	1	1	
PRIMO ADDENDO	0	1	0	0	1	1
SECONDO ADDENDO	0	1	0	0	0	1
SOMMA	1	0	0	1	0	0

36 in decimale

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- **Sottrazione:** si esegue la differenza tra i bit di pari ordine
  - $0 - 0 = 0$
  - $1 - 0 = 1$
  - $1 - 1 = 0$
  - $0 - 1 = 1$  con prestito dal bit di ordine immediatamente superiore
- Anche la sottrazione opera su gruppi di 3 bit:
  - minuendo e sottraendo
  - prestito (borrow) proveniente dalla cifra di ordine immediatamente superiore
- Ogni volta che si deve sottrarre dalla cifra 0 la cifra 1, occorre chiedere in prestito una unità alla cifra di ordine immediatamente superiore che vale due unità della cifra di ordine inferiore.

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

PRESTITO						
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA						

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

PRESTITO						
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAEND O		0	1	1	1	0
DIFFERENZA						1

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

PRESTITO					2	
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA					1	1

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

**Prestito di una unità** -> il minuendo sarà 0 e non 1

PRESTITO					2	
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA					1	1

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

**Prestito di una unità** -> il minuendo sarà 0 e non 1

PRESTITO				2	2	
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA				1	1	1

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

**Prestito di una unità** -> il minuendo sarà 0 e non 1

PRESTITO				2	2	
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA				1	1	1

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

**Prestito di una unità** -> il minuendo sarà 0 e non 1

PRESTITO			2	2	2	
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA			1	1	1	1

- Esempio: si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

**Prestito di una unità** -> il minuendo sarà 0 e non 1

PRESTITO			2	2	2	
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA			1	1	1	1

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Esempio:* si esegua la **sottrazione** tra 11101 e 01110 (che indicano, rispettivamente, i numeri decimali 29 e 14)

**Prestito di una unità** -> il minuendo sarà 0 e non 1

PRESTITO			2	2	2	
MINUENDO		1	1	1	0	1
SOTTRAENDO		0	1	1	1	0
DIFFERENZA		0	1	1	1	1

15 in decimale

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Supponendo di avere a disposizione 6 bit, si calcoli la somma e la sottrazione in binario dei seguenti numeri:

010101 e 110100

- Effettuando la **somma**:

RIPORTO						
PRIMO ADDENDO	0	1	0	1	0	1
SECONDO ADDENDO	1	1	0	1	0	0
SOMMA						

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Supponendo di avere a disposizione 6 bit, si calcoli la somma e la sottrazione in binario dei seguenti numeri:

010101 e 110100

- Effettuando la **somma**:

RIPORTO	1		1			
PRIMO ADDENDO	0	1	0	1	0	1
SECONDO ADDENDO	1	1	0	1	0	0
SOMMA	0	0	1	0	0	1

il numero ottenuto non è rappresentabile in quanto il risultato è su 7 bit!

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Supponendo di avere a disposizione 6 bit, si calcoli la somma e la sottrazione in binario dei seguenti numeri:

010101 e 110100

- Effettuando la **somma**:

**OVERFLOW!**

RIPORTO	1		1			
PRIMO ADDENDO	0	1	0	1	0	1
SECONDO ADDENDO	1	1	0	1	0	0
SOMMA	0	0	1	0	0	1

il numero ottenuto non è rappresentabile in quanto il risultato è su 7 bit!

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Supponendo di avere a disposizione 6 bit, si calcoli la somma e la sottrazione in binario dei seguenti numeri:

010101 e 110100

- Effettuando la **differenza**:

PRESTITO						
MINUENDO	0	1	0	1	0	1
SOTTRAEND O	1	1	0	1	0	0
DIFFERENZA						

# Sistema binario: operazioni aritmetiche

- Supponendo di avere a disposizione 6 bit, si calcoli la somma e la sottrazione in binario dei seguenti numeri:

010101 e 110100

- Effettuando la **differenza**:

PRESTITO						
MINUENDO	0	1	0	1	0	1
SOTTRAEND O	1	1	0	1	0	0
DIFFERENZA	???	0	0	0	0	1

Non è possibile eseguire l'operazione

- Perché non è possibile effettuare l'operazione?
  - ① Per poter eseguire l'operazione avrei bisogno di chiedere in prestito un bit da un ordine superiore, ma **avrei bisogno di 7 bit** e non 6 bit.
  - ② L'operazione  $(010101 - 110100)_2$  sarebbe  $(21 - 52)_{10} = -31_{10}$ . Un numero **negativo non è rappresentabile** nel sistema binario puro.

PRESTITO						
MINUENDO	0	1	0	1	0	1
SOTTRAEND O	1	1	0	1	0	0
DIFFERENZA	???	0	0	0	0	1

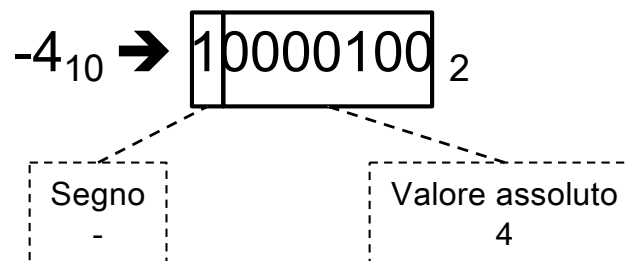
**Non è possibile eseguire l'operazione**

# Rappresentazione numeri negativi

- Come visto in precedenza, con la modalità di rappresentazione semplice non è possibile rappresentare **numeri negativi**.
- Per ovviare a questo problema è stato definito un metodo di rappresentazione dal nome di **Modulo e Segno (MS)**.
- Vedremo anche altre rappresentazioni:
  - Complemento a 1 (CA1)
  - Complemento a 2 (CA2)
  - Eccesso 128

# Modulo e Segno

- Supponiamo di avere a disposizione 1 Byte (8bit) per rappresentare numeri sia positivi che negativi.
- Ricorrendo al metodo del **Modulo e Segno** (MS) utilizzeremo:
  - i primi 7 bit da destra per il **valore assoluto** del numero
  - il bit più a sinistra (MSB) per indicare il **segno**
    - **1** se il numero è **negativo**, **0** se è **positivo**
- Esempio: supponiamo di voler rappresentare  $-4_{10}$  con 8bit



# Modulo e Segno

- Con  **$n$  bit** totali, si possono rappresentare i numeri interi nell'**intervallo**

$$[ -(2^{n-1}-1) , + (2^{n-1}-1) ]_{10}$$

- Quali sono i **problemi** della rappresentazione MS?
  - Esistono **due diverse rappresentazioni dello 0**. Presi ad esempio 4 bit totali:

$$0000_2 = +0_{10}$$

$$1000_2 = -0_{10}$$

- **Un bit** tra tutti i bit disponibili **viene "speso" per il segno**.

# Complemento a 1 (CA1)

- Oltre al metodo MS esiste un altro modo di rappresentare i numeri interi (positivi e negativi), ovvero il **Complemento a 1 (CA1)**.
- Come indica il nome stesso, questo metodo si basa sull'**operazione di complemento**.
- Con **complemento** si intende l'operazione che associa ad un bit (o ad ogni sequenza di bit) il suo opposto, cioè il valore ottenuto sostituendo tutti gli 1 con 0, e tutti gli 0 con 1.
- Esempio: il complemento di 1001 è 0110.

# Complemento a 1 (CA1)

- Il metodo CA1 è molto semplice e diretto:
  - ① Se il numero da codificare è positivo lo si converte in binario con il metodo tradizionale.
  - ② Se il numero è negativo basta convertire in binario il suo modulo e quindi eseguire l'operazione di complemento sulla codifica binaria effettuata.

- Esempi.

- supponiamo di avere 4 bit e di voler rappresentare in CA1 il valore  $3_{10}$

$$3_{10} = 0011_2$$

- supponiamo di avere 4 bit e di voler rappresentare in CA1 il valore  $-3_{10}$

$$-3_{10} = \overline{0011_2} = 1100_2$$

# Complemento a 1 (CA1)

- Anche in questo caso sussiste il problema delle due diverse rappresentazioni dello 0.

0000 0000 (+0)

1111 1111 (-0)

- È stato quindi introdotto un ulteriore metodo di codifica, ovvero il Complemento a 2.

# Complemento a 2 (CA2)

- Basato CA1, il **Complemento a 2 (CA2)** è un altro metodo di codifica usato per rappresentare i numeri interi sia positivi che e negativi.
- Il metodo CA2 opera come segue sul valore  $X$  da codificare:
  - ① Se il numero  $X$  è positivo esso rimane invariato.
  - ② Se il numero  $X$  è negativo
    - Si effettua il complemento a 1 (CA1) sul valore da codificare
    - Si somma +1 al risultato ottenuto con CA1

## Complemento a 2 (CA2)

- Il metodo CA2 **supera** il principale **difetto di CA1**, ossia la presenza di una doppia codifica per lo 0. In CA2 lo 0 ha un'unica rappresentazione.
- In CA2 i valori **negativi** hanno **MSB = 1**
- Dati **n bit**, si possono rappresentare i numeri interi nell'intervallo
$$[-(2^{n-1}), +(2^{n-1}-1)]_{10}$$
- Esempio: Con 16 bit

$$[-2^{15}, 2^{15}-1] = [-32768, 32767]$$

# Complemento a 2 (CA2)

- Esempi di CA2

Bit	Valore Assoluto	Complemento a 2
0111 1111	127	127
0111 1110	126	126
0000 0010	2	2
0000 0001	1	1
0000 0000	0	0
1111 1111	255	-1
1111 1110	254	-2
1000 0010	130	-126
1000 0001	129	-127
1000 0000	128	-128

# Complemento a 2 (CA2)

- Esistono 2 metodi per il **calcolo di CA2** di un numero negativo X:

- ① Definizione di complemento alla base

$$CA2(X) = 2^n - X$$

- ② Per rappresentare in CA2 si calcola CA1 e si somma 1

- Partendo dalla definizione di complemento alla base – 1

$$CA1(X) = (2^n - 1) - X$$

possiamo definire CA2 in funzione di CA1

$$CA2(X) = CA1(X) + 1$$

N.B.: Il CA2 di un numero negativo dà il corrispondente valore positivo

# Complemento a 2 (CA2)

- Esempio: Rappresentare in CA2 su 4 bit il numero  $-7$

$$7_{10} = 111_2$$

- Applicando la definizione:

$$2^4 - 7 = 10000 - 111 = 1001_{CA2}$$

- Passando dal CA1:

$$\overbrace{111}_7_2 \xrightarrow{4\text{bit}} \overbrace{0111}_{+7}_{CA1} \xrightarrow{CA1} \overbrace{1000}_{-7}_{CA1} \xrightarrow{+1} \overbrace{1001}_{-7}_{CA2}$$

# Rappresentazione CA2 e operazione CA2

- Distinzione tra rappresentazione in CA2 e operazione di CA2
  - La rappresentazione - come sono organizzati i bit
  - Il calcolo - procedura di trasformazione dei bit
- Per rappresentare un **numero positivo** in CA2 non serve applicare l'operazione di CA2.
- Per rappresentare un **numero negativo** in CA2 è necessario applicare l'operazione di CA2 alla rappresentazione del corrispondente valore positivo.

# Conversione da CA2 a decimale

- Se il numero è **positivo** (MSB = 0), si converte in base decimale usando il numero binario puro.
- Se il numero è **negativo** (MSB = 1), si applica l'operazione di CA2 a questo valore ottenendo la rappresentazione del corrispondente positivo, si converte il risultato come numero in binario puro e si aggiunge il segno meno.

# Operazioni aritmetiche - MS

- Come si esegue la somma di due valori in Modulo e Segno?
- Confronto i **bit di segno** dei due numeri:
  - a) Se i bit di segno sono uguali:
    - Il bit di segno risultante sarà il bit di segno dei due addendi
    - Eseguo la somma bit a bit (a meno di overflow)
  - b) Se i bit di segno sono diversi:
    - Confronto i valori assoluti dei due addendi
    - Il bit di segno risultante sarà il bit di segno dell'addendo con valore assoluto maggiore
    - Eseguo la differenza bit a bit

# Operazioni aritmetiche - MS

- Come si esegue la sottrazione di due valori in Modulo e Segno?
- Confronto i **bit di segno** dei due numeri:
  - a) Se i bit di segno sono uguali:
    - Il bit di segno risultante sarà uguale al bit di segno dell'operando a modulo maggiore
    - Il risultato avrà modulo pari al modulo della differenza dei moduli degli operandi
  - b) Se i bit di segno sono diversi:
    - Il bit di segno risultante sarà uguale al bit di segno del minuendo
    - Il risultato avrà modulo pari alla somma dei moduli dei due operandi

- Osservazione: 
$$A - B = A + (-B)$$

# Operazioni aritmetiche - MS

- Osservazioni:
  - Si può avere **overflow** solo quando:
    - si sommano due operandi con segno concorde
    - si sottraggono due operandi con segno discorde

# Operazioni aritmetiche – CA2

- Come si esegue la somma di due valori in CA2?
  - ① Si esegue la **somma** su tutti i bit degli addendi, **segno compreso**
  - ② Un eventuale **riporto** (*carry*) **oltre il bit di segno** (MSB) **viene scartato**
  - ③ Nel caso gli operandi siano di **segno concorde** (entrambi positivi o entrambi negativi) occorre verificare la presenza o meno di overflow (il segno del risultato non è concorde con quello dei due addendi)
    - L'overflow non si presenta mai quando si sommano operandi di segno opposto.
    - L'overflow si presenta se:

$$(+A) + (+B) = -C$$

oppure

$$(-A) + (-B) = +C$$

# Operazioni aritmetiche – CA2

- *Esempi di somma in CA2.*

$$3 + (-8)$$

```
(+3)   0000 0011
+(-8)  1111 1000
-----
(-5)   1111 1011
```

$$-2 + (-5)$$

```
(-2)   1111 1110
+(-5)  1111 1011
-----
(-7) 1 1111 1001 : scarto il carry
```

# Operazioni aritmetiche – CA2

- La **sottrazione** tra due numeri in CA2 viene trasformata in somma applicando la regola

$$A - B = A + (-B)$$

ovvero

$$A - B = A + \text{CA2}(B)$$

- Per assicurarsi della correttezza del risultato di un'operazione di somma in CA2 bisogna verificare l'assenza di overflow:
  - non si ha overflow se gli operandi hanno segno discorde
  - si ha overflow se gli operandi hanno segno concorde e il segno del risultato è discorde con essi

# Operazioni aritmetiche – CA2

- *Esempio di sottrazione in CA2.*

(+8) 0000 1000	0000 1000
-(+5) 0000 0101 -> Complementa -> +1111 1011	
-----	-----
(+3)	1 0000 0011 : scarto il carry

# Operazioni aritmetiche – CA2

- Osservazioni:
  - Gli operandi devono essere rappresentati con lo stesso numero di bit
  - Nell'ipotesi di avere un valore  $X$  in CA2 su  $n$  bit (segno incluso) e di volerne ricavare la rappresentazione, sempre in CA2, su  $m$  bit ( $m > n$ ), si attua l'*estensione del segno*:

si replica l'MSB negli  $(m - n)$  bit più a sinistra

# Operazioni aritmetiche – CA2

- *Esempio:*

- Per i numeri positivi si aggiungono 0 nella parte più significativa

$$+18 = \quad 00010010$$

$$+18 = 00000000 \ 00010010$$

- Per i numeri negativi si aggiungono 1 nella parte più significativa

$$-18 = \quad 101110$$

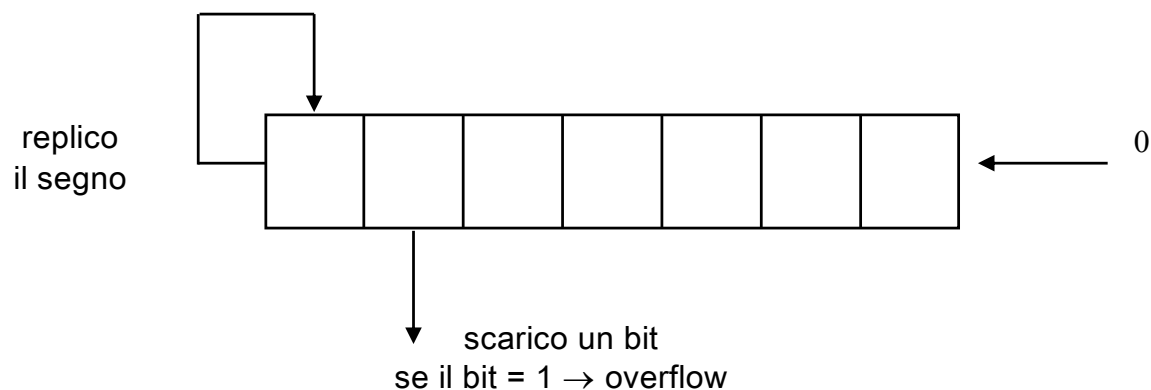
$$-18 = 1111 \ 101110$$

# Operazioni aritmetiche

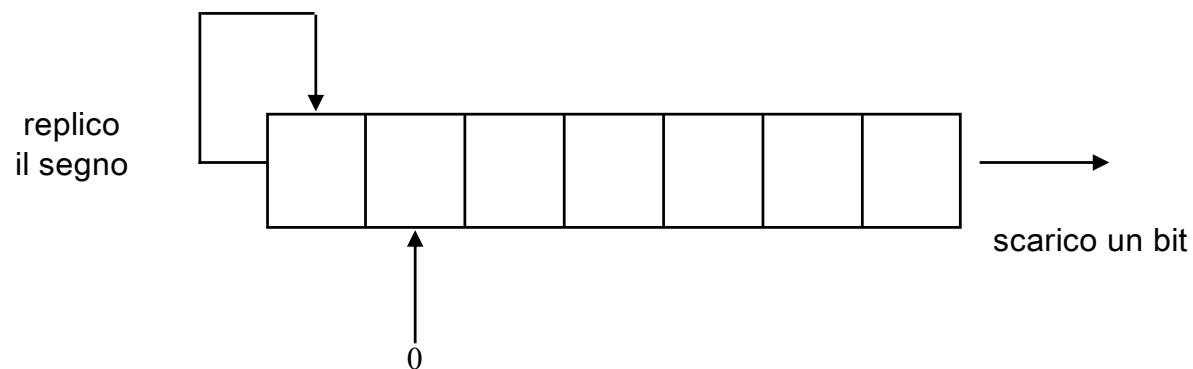
- Esiste un'ulteriore operazione detta shift:
  - Consiste nello spostare (shift) verso destra (right) o verso sinistra (left) la posizione delle cifre di un numero, espresso in una base qualsiasi, inserendo uno zero nelle posizioni lasciate libere.
  - **Left** : equivale a **moltiplicare** il numero per la base
  - **Right** : equivale a **dividere** il numero per la base

# Shift - MS

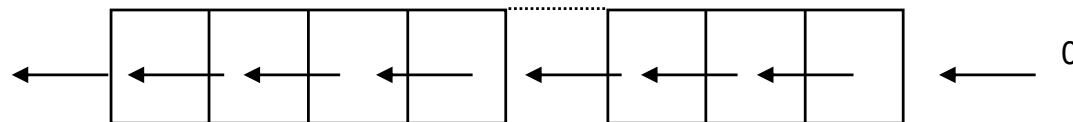
- **Left:** equivale a **moltiplicare** il numero per la base



- **Right:** equivale a **dividere** il numero per la base

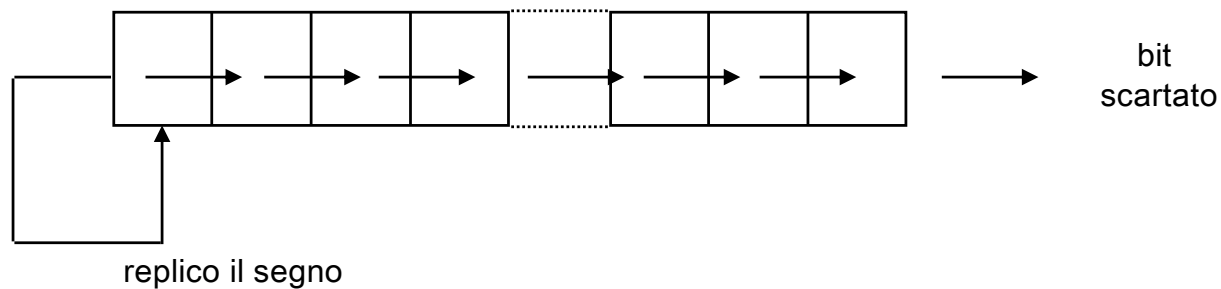


- **Left:** equivale a **moltiplicare** il numero per la base



se il nuovo MSB è diverso  
dal precedente c'è overflow

- **Right:** equivale a **dividere** il numero per la base



# Esercizio

0100 0010 (= +66) Arithmetic shift **left** by 1 (i.e.  $\times 2$ )

# Rappresentazione Eccesso $2^{n-1}$

- Nella rappresentazione **Eccesso  $2^{n-1}$**  un numero  $X$  è rappresentato come segue:

$$X + 2^{n-1}$$

- Con  $n$  bit si rappresenta l'eccesso  $2^{n-1}$
- L'intervallo è asimmetrico (come CA2:  $[-2^{n-1}, +2^{n-1}-1]$ ) e semplice rappresentazione dello zero!
- **Regola pratica**: I numeri in eccesso  $2^{n-1}$  si ottengono da quelli in CA2 complementando il bit più significativo

# Rappresentazione Eccesso 128

- Nella rappresentazione **Eccesso 128** un numero  $X$  è rappresentato come segue:

$$X + 128$$

- Esempio:

$$X = 5$$

$$5 + 128 = 133$$

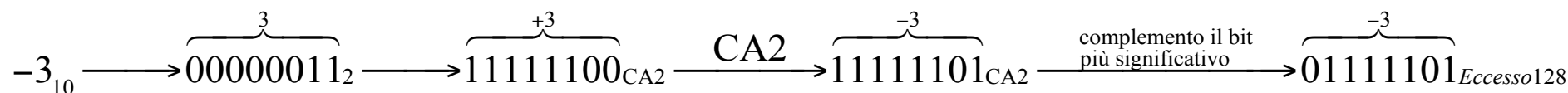
$$1000\ 0101_2$$

$$X = -3$$

$$-3 + 128 = 125$$

$$0111\ 1101_2$$

- Passando da CA2:



- Osservazioni:
  - In Eccesso 128 i numeri da  $[-128, 127]$  si mappano su  $[0, 255]$
  - In Eccesso, usa una convenzione per il bit di segno opposta: 0 per i numeri negativi e 1 per quelli positivi.