



Trabalho 2 – Simulador da Unidade Lógica e Aritmética (ULA)

PONTO FLUTUANTE

1. Objetivo

O grupo terá que desenvolver um simulador de ULA na linguagem C para realizar as operações aritméticas em **PONTO FLUTUANTE**.

2. Requisitos do projeto do simulador

- a. O grupo deve desenvolver o simulador a partir do esqueleto de código disponibilizado pelo professor
- b. O simulador deve ser capaz de realizar as seguintes operações aritméticas em ponto flutuante:
 - i. Adição;
 - ii. Subtração;
 - iii. Multiplicação;
 - iv. Divisão.
- c. As operações aritméticas do simulador devem ser implementadas de acordo com os algoritmos vistos em sala de aula e laboratório;
- d. O simulador deve verificar e sinalizar a ocorrência de overflow de significando e overflow e underflow de expoentes quando necessário de acordo com os algoritmos;
- e. O Arredondamento é **OPCIONAL**.
- f. O simulador deve imprimir o relatório com todos os resultados de acordo com o esqueleto do código disponibilizado pelo professor.

3. Grupo

- a. O grupo deve ser formado por 5 pessoas no máximo;

4. Avaliação (10,0 pontos)

- a. Data de entrega: **01/08 pela tarefa no SIGAA**;
- b. Avaliação técnica
 - i. Comparativo do Relatório de Testes de entrada do professor com gabarito;
 - ii. Análise do código;

5. PREMIAÇÃO

- a. **ESTE TRABALHO SERÁ OPCIONAL, E PODERÁ SUBSTITUIR UMA DAS NOTAS DAS UNIDADES ANTERIORES.**