

- Genauigkeit eingeschränkt und abhängig von der Größenordnung der Zahlen, d.h. Darstellung wird für größere Zahlen ungenauer
- Nicht jede Zahl exakt repräsentierbar (sowohl Literale als auch Ergebnisse von Operationen)
- **Beispiel:** Ergebnis einer Addition nicht exakt repräsentierbar (Forts.)

```
float flt = 1.0;
    flt += FLT_EPSILON;
int equals = (flt == 1.0); /* equals: 0 (false) */

    flt = 1.0;
    flt += (FLT_EPSILON / 2);
int equals = (flt == 1.0); /* equals: 1 (true) */

    flt = 2.0;
    flt += FLT_EPSILON;
int equals = (flt == 2.0); /* equals: 1 (true) */
```

*Was ist der kleinste Wert
den ich auf flt drauf
addieren darf?*