### **Excess 3 Code**

Auch Stibitz Code genannt

#### **Excess 3 Tetraden bilden**

Dezimalzahl normal zu Binär, und dann + 3 (0011)

### **Beispiel**

```
32 = 0011 0010
0011 0010 + 0011 0011 = 0110 0101
```

# Zehnerkomplement bilden

```
1. alle Bits flippen
```

2. zur rechtesten Tetrade 1 addieren

0011 1100 NK 1101 ZK

# **Addition**

- 1. Excess 3 Tetraden bilden
- 2. Addieren
- 3. Wenn aus der höchsten Tetrade ein Übertrag entsteht, wird links eine neue Tetrade hinzugefügt
- 4. Wenn aus einer Tetrade ein Übertrag entsteht, 0011 zur Tetrade addieren
- 5. Wenn aus einer Tetrade kein Übertrag entsteht, 1101 (Zehnerkomplement von 0011) zur Tetrade addieren.

#### // Überträge bei Korrektur

Wenn bei einer Korrekturaddition (Schritt 4 oder 5) ein Übertrag in die nächste Tetrade entsteht, wird dieser verworfen

- 6. von jeder Tetrade 3 (0011) abziehen
- 7. Aus den Tetraden wieder Dezimalziffern bilden

# **Beispiel**

```
428 0111 0101 1011

+ 739 + 1010 0110 1100

1167 0001 0001 1100 0111

0011 0011 1101 0011

11 1121 112

0100 0100 1001 1010

1 1 6 7 Jede Tetrade -3
```

### **Subtraktion**

- 1. Vom Subtrahenden das Zehnerkomplement bilden
- 2. Die <u>Addition</u> durchführen

#### ∅ Übertrag wird zu Vorzeichen

Bei der Subtraktion wird links keine Tetrade hinzugefügt, sondern vom Übertrag das Vorzeichen des wahren Ergebnisses abgelesen (0 = - / 1 = +)

- 3. vom Ergebnis das Zehnerkomplement bilden
- 4. von jeder Tetrade 3 (0011) abziehen
- 5. Aus den Tetraden wieder Dezimalzahlen bilden

# Gegenüberstellung von Excess 3 Code vs. BCD - Code

## Vorteile: (Excess-3)

- Gute technische Umsetzbarkeit in Mikrokontrollern wegen der einfachen Berechnung NK und ZK im Vergleich BCD-Code, wegen Symmetrie.
- Dadurch dass 0000 in den Bereich der Pseudotetraden fällt, können Systemausfälle leicht erkannt werden.
- Einfach zu Schematisieren

#### Nachteile:

- Die Konvertierung in das Binärsystem ist schwieriger, da Bitstellen keinem Stellenwert zugeordnet sind.
- Das manuelle Rechnen ist komplizierter