# 计算机系统漫游

## 信息就是位+上下文

1、像hello.c这样只由ASCII字符构成的文件称为文本文件

2、基本思想：系统中的所有信息--包括磁盘文件、内存中的程序、内存中存放的用户数据以及网络上传送的数据，都是由一串bit表示的，区分不同数据对象的唯一方法使我们读到这些数据对象时的上下文。例如，在不同的上下文中，一个同样的字节序列可能表示一个整数、浮点数、字符串或者机器指令

3、C语言的起源

1. C语言与Unix操作系统关系密切：C从一开始就是作为一种用于Unix系统的程序语言开发出来的，大部分的Unix内核(操作系统的核心部分)，以及所有支撑工具和函数库都是用C语言编写的
2. C语言小而简单：C语言的设计师由一个人而非一个协会掌控的，因此这是一个简洁明了、没有什么冗赘的设计
3. C语言是为实践目的的设计：C语言是用来实现Unix操作系统的，后来其他人发现能够用这门语言无障碍地编写他们想要的程序

## 程序被其他程序翻译成不同的格式

1、hello程序的生命周期是从一个高级C语言程序开始的，因为这种形式能够被人读懂。为了在系统上运行hello.c程序，每条C语句都必须被其他程序转化为一系列低级机器语言指令。然后这些指令按照一种称为可执行目标程序的格式打包，并以二进制磁盘文件的形式存放起来。目标程序也成为可执行文件

2、在Unix系统上，从源文件到目标文件的转化是由编译器驱动程序完成的

gcc -o hello hello.c

* GCC编译器驱动程序读取源程序文件hello.c，并把它翻译成一个可执行目标文件hello。这个翻译过程可分为四个阶段完成，执行这四个阶段的程序(预处理器、编译器、汇编器、链接器)一起构成了编译系统

1. 预处理阶段：预处理器(cpp)根据以字符#开头的命令，修改原始的C程序。比如hello.c中的第一行的#include<stdio.h>命令告诉预处理器读取系统头文件stdio.h的内容，并把它直接插入程序文本中。结果得到了另一个C程序，通常以.i作为文件扩展名
2. 编译阶段：编译器(ccl)将文本文件hello.i翻译成文本文件hello.s，它包含一个汇编语言程序
3. 汇编阶段：汇编器(as)将hello.s翻译成机器语言指令，把这些指令打包成一种叫做可重定位目标程序(relocatable object program)的格式，并将结果保存在目标文件hello.o中。hello.o是一个二进制文件
4. 链接阶段：hello程序调用了printf函数，它是每个C编译器都提供的标准C库中的一个函数。printf函数存在于一个名为printf.o的单独预编译好了的目标文件中，而这个文件必须以某种方式合并到我们的hello.o程序中。链接器(ld)就负责处理这种合并，结果就得到hello文件，它是一个可执行目标文件，可以被加载到内存中，由系统执行

## 了解编译系统如何工作是大有益处的

1、优化程序性能

2、理解链接时出现的错误

3、避免安全漏洞

## 处理器读并解释存储在内存中的指令

1、在Unix系统上运行可执行文件，将它的文件名输入到称为shell的应用程序中

### 系统的硬件组成

1、总线：

* 贯穿整个系统的是一组电子管道，称为总线，它携带信息字节并负责在各个部件间传递
* 通常总线被设计成传送定长的字节块，也就是字(word)。字中的字节数(即字长)是一个基本的系统参数，各个系统不尽相同。现在大多数机器字长要么是4个字节(32位)，要么是8个字节(64位)

2、I/O设备：

* I/O(输入/输出)设备是系统与外部世界的联系通道
* 每个I/O设备都通过一个控制器或适配器与I/O总线相连
* 控制器与适配器之间的区别主要在于它们的封装方式
* 控制器是I/O设备本身或者系统的主印制电路板(通常称为主板)上的芯片组
* 而适配器则是一块插在主板插槽上的卡
* 无论如何，它们的功能都是在I/O总线和I/O设备之间传递信息

3、主存

* 主存是一个临时存储设备，在处理器执行程序时，用来存放程序和程序处理的数据
* 物理上来说，主存是由一组动态随机存取存储器(DRAM)芯片组成的
* 从逻辑上来说，存储器是一个线性的字节数组，每个字节都具有唯一的地址(数组索引)，这些地址是零开始的
* 一般来说，组成程序的每条机器指令都由不同数量的字节构成
* 与C程序变量相对应的数据项的大小是根据类型变化的

4、处理器

* 中央处理单元(CPU)，简称处理器，是解释(或执行)存储在主存中指令的引擎
* 处理器的核心是一个大小为一个字的存储设备(或寄存器)，称为程序计数器(PC)。在任何时候，PC都指向主存中的某条机器语言指令(即含有该条指令的地址)
* 从系统通电开始，直到系统断电，处理器一直不断地执行程序计数器指向的指令，再更新程序计数器，使其指向下一条指令。处理器看上去是按照一个非常简单的指令执行模型来操作的，这个模型是由指令集架构决定的。在这个模型中，指令按照严格的顺序执行，而执行一条指令包含执行一系列的步骤。处理器从程序计数器指向的内存处读取指令，解释指令中的位，执行该指令指示的简单操作，然后更新PC，使其指向下一条指令，而这条指令并不一定和在内存中刚刚执行的指令相邻
* 以下是CPU在指令的要求下可能执行的操作

1. 加载：从主存复制一个字节或一个字到寄存器，以覆盖寄存器原来的内容
2. 存储：从寄存器复制一个字节或一个字到主存的某个位置，以覆盖这个位置上原来的内容
3. 操作：把两个寄存器的内容复制到ALU，ALU对这两个字做算数运算，并将结果存放到一个寄存器中，以覆盖该寄存器中原来的内容
4. 跳转：从指令本身中抽取一个字，并将这个字复制到程序计数器(PC)中，以覆盖PC中原来的值

## 高速缓存至关重要

1、系统花费了大量的时间把信息从一个地方挪到另一个地方

* hello程序的机器指令最初存放在磁盘上，当程序加载时，它们被复制到主存
* 当处理器运行程序时，指令又从主存复制到处理器
* 数据串"hello,world\n"开始在磁盘上，然后被复制到主存，最后从主存上复制到显示设备

2、从程序员的角度看，这些复制就是开销，减慢了程序"真正"的工作，因此系统设计者的一个主要目标就是使这些复制操作尽可快地完成

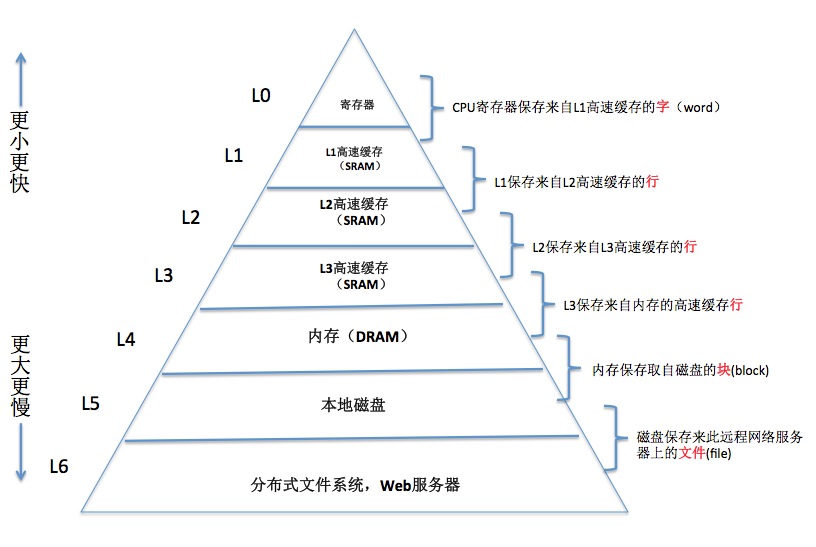
3、根据机械原理

* 较大的存储设备要比较小的存储设备运行得慢，而快速设备的造价远高于同类的低速设备。例如，一个典型系统上的磁盘驱动器可能比主存大1000倍，但是对于处理器而言，从磁盘驱动器上读取一个字的时间开销要比从主存中读取的开销大1000万倍
* 类似地，一个典型的寄存器文件只存储几百字节的信息，而主存里可存放几十亿字节，然而，处理器从寄存器文件中读取数据比从主存中读取几乎要快100倍
* 更麻烦的是，随着半导体技术的进步，这种处理器与主存之间的差距还在持续增大。加快处理器运行速度比加快主存运行速度要容易得多

4、针对这种处理器与主存之间的差异，系统设计采用了更小更快的存储设备，称为高速缓存存储器(cache memory，简称为cache或高速缓存)，作为暂时的集结区域，存放处理器近期可能会需要的信息

## 存储设备形成层次结构

1、在处理器和一个较大较慢的设备(例如主存)之间插入一个更小更快的存储设备(例如高速缓存)的想法已经成为一个普遍的观念。实际上，每个计算机系统中的存储设备都被组织成了一个存储器层次结构



2、存储器层次结构的主要思想是上一层存储器作为低一层存储器的高速缓存。因此，寄存器文件就是L1的高速缓存，L1是L2的高速缓存，L2是L3的高速缓存，L3是主存的高速缓存，而主存又是磁盘的高速缓存。在某些具有分布式文件系统的网络系统中，本地磁盘就是存储在其他系统中磁盘上的数据的高速缓存

## 操作系统管理硬件

1、shell和hello程序都没有直接访问键盘、显示器、磁盘或者主存。取而代之的是，它们依靠操作系统提供的服务。我们可以把操作系统看成是应用程序和硬件之间插入的一层软件，所有程序对硬件的操作尝试都必须通过操作系统

2、操作系统的基本功能

1. 防止硬件被失控的应用程序滥用
2. 向应用程序提供简单一致的机制来控制复杂而又通常大不相同的低级硬件设备

3、操作系统通过几个基本抽象概念来实现这两个功能

1. 进程
2. 虚拟内存
3. 文件

4、计算机系统分层图以及操作系统抽象表示如下图所示





* 文件是I/O设备的抽象表示
* 虚拟内存是对主存和磁盘I/O设备的抽象表示
* 进程则是对处理器、主存和I/O设备的抽象表示

### 进程

1、像hello这样的程序在现代操作系统上运行时，操作系统会提供一种假象，就像系统上只有这个程序在运行，程序看上去独占使用处理器、主存和I/O设备。处理器看上去像不间断地一条接一条地执行程序中的命令，即该程序代码和数据是系统内存中唯一的对象。这些假象是通过进程的概念来实现的，进程是计算机科学中最重要和最成功的的概念之一

2、进程是操作系统对一个正在运行的程序的一种抽象，在一个系统上可以同时运行多个进程，而每个进程都好像独占地使用硬件。而并发运行，则是说一个进程的指令和另一个进程的指令是交错执行的。在大多数系统中，需要运行的进程是多于可以运行它们的CPU个数的

3、传统系统在一个时刻只能执行一个程序，而先进的多核处理器同时能够执行多个程序。无论在单核还是多核系统中，一个CPU看上去都像是在并发地执行多个进程，这是通过处理器在进程间切换来实现的。操作系统实现这种交错执行的机制称为上下文切换

4、操作系统保持跟踪进程运行所需的所有状态信息。这种状态，就是上下文，包括许多信息，比如PC和寄存器文件的当前值，以及主存的内容。当操作系统决定要把控制权从当前进程转移到某个新进程时，就会进行上下文切换，即保存当前进程的上下文、恢复进程的上下文，然后将控制权传递到新进程，新进程就会从它上次停止的地方开始

5、从一个进程到另一个进程的转换时由操作系统内核(kernel)管理的，内核是操作系统代码常驻主存的部分。当应用程序需要操作系统的某些操作时，比如读文件，它就执行一条特殊的系统调用(system call)指令，将控制权传递给内核，然后内核执行被请求的操作并返回给应用程序。

6、注意，内核不是一个独立的进程，相反，它是系统管理全部进程所用代码和数据结构的集合

### 线程

1、通常我们认为一个进程只有单一的控制流，但在现代系统中，一个进程实际上可以由多个称为线程的执行单元组成，每个线程都运行在进程的上下文中，并共享同样的代码和全局数据。

2、由于网络服务器中对并行处理的需求，线程成为越来越重要的编程模型，因为多线程之间比多进程之间**更容易**共享数据(进程间也能共享数据)，也因为线程一般来说比进程更高效

3、到底什么是线程和进程呢

### 虚拟内存

1、虚拟内存是一个抽象概念，它为每个进程提供了一个假象，即每个进程都在独占地使用主存，每个进程看到的内存都是一致的，称为虚拟地址空间



* 图中地址从下往上是增大的

2、逐个介绍每个内存区域

1. 程序代码和数据

* 对所有进程来说，代码是从同一固定地址开始，紧接着是和C全局变量相对应的数据位置。代码和数据区是直接按照可执行目标文件的内容初始化的

1. 堆

* 代码和数据区后紧随着是运行时堆，代码区和数据区在进程一开始运行时就被指定了大小
* 与此不同，当调用像malloc和free这样的C标准库函数时，堆可以在运行时动态地扩展和收缩

1. 共享库

* 大约在内存地址空间中间部分是一块用来存放像C标准库和数学库这样的共享库的代码和数据的区域
* 共享库的概念非常强大，也相当难懂，第七章有详细介绍

1. 栈

* 位于用户虚拟地址空间顶部的是用户栈，编译器用它来实现函数调用
* 和堆一样，用户栈在程序执行期间可以动态地扩展和收缩
* 每次调用一个函数时，栈就会增长
* 每次从一个函数返回，栈就会收缩
* 第三章将会学习到编译器如何使用栈

1. 内核虚拟内存

* 地址空间顶部的区域是为内核保留的
* 不允许应用程序读写这个区域的内容或者直接调用内核代码定义的函数，相反，它们必须调用内核来执行这些操作

### 文件

1、文件就是字节序列，仅此而已

2、每个I/O设备，包括磁盘、键盘、显示器，甚至网络，都可以看成是文件

3、系统中的所有输入输出都是通过一小组称为Unix I/O的系统函数调用读写文件来实现的

4、文件这个简单而精致的概念是非常强大的，因为它向应用程序提供了一个统一的视图，来看待系统中可能含有的所有各式各样的I/O设备

## 系统之间利用网络通信

1、实际上，现代系统经常通过网络和其他系统连接到一起，从一个单独的系统来看，网络可视为一个I/O设备，当系统从主存复制一串字节到网络适配器时，数据流经过网络到达另一台机器，而不是比如说到达本地磁盘驱动器，相似地，系统可以读取从其他机器发来的数据，并把数据复制到自己的主存

2、客户端和服务器之间交互的类型在所有的网络应用中是非常典型的

## 重要主题

### Amdahl定律

1、想要显著加速整个系统，必须提升全系统中相当大的部分的速度

### 并发和并行

1、两个术语

1. 并发：指一个同时具有多个活动的系统
2. 并行：指的是用并发来使系统运行得更快

2、并行可以在计算机系统的多个抽象层次上运用

1. 线程级并发
2. 指令级并发
3. 单指令多数据并行

### 计算机系统中抽象的重要性

1、抽象的使用时计算机科学中最为重要的概念之一。例如，为一组函数规定一个简单的应用程序接口(API)就是一个很好地编程习惯，程序员无需了解它内部的工作便可以使用这些代码

2、在处理器里的抽象

1. 指令集架构提供了对实际处理器硬件的抽象，使用这个抽象，机器代码程序表现的就好像运行在一个一次只执行一条指令的处理器上
2. 底层的硬件远比抽象描述的要复杂精细，它并行地执行多条指令，但又总是与那个简单有序的模型保持一致，只要执行模型一样，不同的处理器实现也能执行相同的机器码，而又能提供不同的开销和性能

3、操作系统里的抽象

1. 文件：对I/O设备的抽象
2. 虚拟内存：对程序存储器的抽象
3. 进程：对一个正在运行的程序的抽象
4. 虚拟机：它提供对整个计算机的抽象

# 信息的表示和处理

1、二进制信号能够容易地被表示、存储和传输。例如可以表示为穿孔卡片上的有洞或无洞、导线上的高压电和低压电，或者顺时针或逆时针的磁场

2、二进制信号进行存储和执行计算的电子电路非常简单和可靠，制造商能够在一个单独的硅片上集成数百万甚至数亿个这样的电路

3、孤立地讲，单个位不是非常有用，当把位组合在一起，再加上某种解释，即赋予不同的可能位模式以含义，我们就能够表示任何有限集合的元素

## 信息存储

1、大多数计算机使用8位的块，或者字节，作为最小的可寻址的内存单位，而不是访问内存中单独的位

2、机器级程序将内存视为一个非常大的字节数组，称为虚拟内存

3、内存的每个字节都由一个唯一的数字来标识，称为它的地址，所有可能地址的集合就成为虚拟地址空间

### 十六进制表示法

1、十六进制采用0~9，以及A~F来表示16个可能的值

### 字数据大小

1、每台计算机都由一个字长(word size)，指明指针数据的标称大小(nominal size)。因为虚拟地址是以这样的一个字来编码的，所以字长决定的最重要的系统参数就是虚拟地址空间的最大大小。对于一个字长为w位的机器而言，虚拟地址的范围为0~2w-1，即最多访问2w个字节

2、大多数64位机器可以运行32位机器编译的程序，这是一种向后兼容

3、32位程序或64位程序，区别在于该程序是如何编译的，而不是其运行的机器类型

### 寻址和字节顺序

1、对于跨多字节的程序对象，我们必须建立两个规则：这个对象地址是什么，以及在内存中如何排列这些字节(注意本小结讨论的是字节顺序，而非一个字节中的位的顺序)

2、在几乎所有机器上，多字节对象都被存储为连续的字节序列，对象的地址为所使用字节中最小的地址

3、排列表示一个对象的字节由两个通用的规则

* 考虑一个w位的整数，其为表示为[xw-1,xw-1,...,x1,x0]，其中xw-1是最高有效位，x0是最低有效位。假设w是8的倍数，这些位就能被分组成为字节，其中最高有效字节包含位[xw-1,xw-1,...,xw-8]，最低有效字节包含[x7,x6,..,x0]
* 某些机器选择在内存中按照从最低有效字节到最高有效字节的顺序存储对象，而另一些机器则按照从最高有效字节到最低有效字节的顺序存储
* 最低有效字节在最前面的方式，称为小端法(little endian)
* 最高有效字节在最前面的方式，称为大端法(big endian)

例如整型变量x，其值为0x01234567

大端法为：01 23 45 67

小端法为：67 45 23 01

* 注意，无论大端还是小端，单个字节中的顺序都是一样的，不同的是多个字节的排列顺序。因此char类型，无论是大端法还是小端法都是相同的，因为只有一个字节，无所谓字节顺序

4、大多数Intel兼容机都只用小端模式

5、对于大多数应用程序员来说，其机器所使用的的字节顺序是完全不可见的，无论为哪种类型的机器所编译的程序都会得到相同的结果

6、不过有时候，字节顺序会造成问题

* 首先是在不同类型的机器之间通过网络传送二进制数据时，一个常见的问题是当小端法机器产生的数据被发送到大端法机器或者反过来说时，接受程序会发现，字里的字成了反序的，为了避免这种问题，网络应用程序的代码编写必须遵守已建立的关于字节顺序的规则，以确保发送方机器将它的内部表示转换成网络标准，而接收方机器则将网络标准转换为它的内部表示
* 当阅读表示整数数据的字节序列时字节顺序也很重要

### 表示字符串

1、C语言中字符串被编码为一个以null(置为0，即'\0')字符结尾的字符数组，每个字符都由某个标准编码来表示，最常见的是ASCII码

2、使用ASCII码作为字符码的任何系统上都将得到相同的结果，与字节顺序与字大小规则无关(因为char就一个字节，无所谓字节顺序)，因此，文本数据比二进制数据更具有更强的平台独立性

### 表示代码

1、不同的机器类型使用不同的且不兼容的指令和编码方式，即使是完全一样的进程，运行在不同操作系统上也会有不同的编码规则。因此二进制代码是不兼容的，二进制代码很少可能在不同机器和操作系统组合之间移植

### 布尔代数简介

1、二进制值是计算机编码、存储和操作信息的核心，所以围绕数值0和1的研究已经演化出了丰富的数学知识体系

2、最简单的布尔代数是在二元集合{0，1}基础上定义的

3、位向量：位向量一个很有用的应用就是表示有限集合，我们可以用位向量[aw-1,...,a1,a0]编码任何子集A⊆{0,1,...,w-1}，其中ai=1当且仅当i∈A。aw-1写在左边，将a0写在右边，例如位向量a=[01101001]表示集合A={0,3,5,6}

### C语言中的位级运算

1、位运算

1. |
2. &
3. ^

2、神奇的inplace\_swap

void inplace\_swap(int& x ,int& y){

y=x^y;

x=x^y;//x=x^(x^y)=0^y=y

y=x^y;//y^(x^y)=y^(y^x)=0^x=x

}

### C语言中的逻辑运算

1、逻辑运算

1. ||
2. &&
3. !

### C语言中的移位运算

1、移位运算，对于一个位表示为[xw-1,xw-2,...,x0]的操作数x

1. <<：x向左移动k位，丢弃最高k位，并在右端补k个0

[xw-k-1,xw-k-2,...,x0,0,...,0]

1. >>(逻辑右移)：逻辑右移在左端补k个0

[0,...,0,xw-1,xw-2,...,xk]

1. >>(算数右移)：算数右移在左端补k个最高有效位的值

[xw-1,...,xw-1,xw-1,xw-2,...,xk]

2、C语言标准并没有明确定义对于有符号数应该使用哪种类型的右移---算数右移和逻辑右移都可以，这就意味着任何假设一种或者另一种右移形式的代码都可能遇到可移植性的问题。实际上，几乎所有的编译器/机器组合都对有符号数使用算数右移，且许多程序员也都假设机器会使用这种右移(不对啊，VS上默认是符号右移啊)

## 整数表示

1、用位来编码整数的两种不同方式：一种只能表示非负数，一种能够表示负数、零和正数

2、符号说明

* B2Tw：二进制转补码
* B2Uw：二进制转无符号数
* U2Bw：无符号数转二进制
* U2Tw：无符号数转补码
* T2Bw：补码转二进制
* T2Uw：补码转无符号数
* TMinw：最小补码值
* TMaxw：最大补码值
* UMaxw：最大无符号数
* ：补码加法
* ：无符号数加法
* ：补码乘法
* ：无符号数乘法
* ：补码取反
* ：无符号数取反

### 整型数据类型

1、C语言支持多种整型数据类型---表示有限范围的整数

2、整数类型

1. char
2. short
3. int
4. long

3、C和C++都支持无符号数，Java只支持有符号数

4、C语言只规定了整形数据类型的最小取值范围，至于正真的取值范围与机器有关，例如long就是一个与机器相关的类型，32位机器就是32位，64位机器就是64位

1. [signed]char [-127,127]
2. unsigned char [0,255]
3. short [-32767,32767]
4. unsigned short [0,65535]
5. int [-32767,32767]
6. unsigned [0,65535]
7. long [-2147483647,2147483647]
8. unsigned long [0,4294967295]
9. int32\_t [-2147483648,2147483647]
10. uint32\_t [0,4294967295]
11. int64\_t [-9223372036854775808,9223372036854775807]
12. uint64\_t [0,18446744073709551615]

### 无符号数的编码

1、假设有一个整数数据类型有w位，可以将向量写成，表示整个向量，或者写成[xw-1,xw-2,...,x0]

2、无符号数编码的定义，我们用函数B2Uw(Binary to Unsigned的缩写，长度w)来表示



3、无符号编码满足唯一性：函数B2Uw是一个双射

### 补码编码

1、对于许多应用，我们还希望表示负数值，最常见的有符号数的计算机表示方式就是补码(two's-complement)，在这个定义中，将字的最高有效位解释为负权(negative weight)，我们用B2Tw(Binary to Two's-complement的缩写，长度为w)来表示

2、补码的定义



3、补码所能表示的范围

1. 最小值：设置负权位，清除其他所有位，TMinw=-2w-1
2. 最大值：清除负权位，设置其他所有位，TMaxw=

4、补码编码满足唯一性：函数B2Tw是一个双射

5、有符号数的其他表示方法

1. 反码：
2. 原码：

* 这两种表示方式都有一个奇怪的属性，那就是对于数字0有两种不同的编码方式
* 几乎所有现代机器都采用补码来表示有符号数

6、注意补码(Two's complement)和反码(Ones' complement)中撇号的位置是不同的

* 术语补码来源于这样一个情况，对于非负数x，我们用2w-x(这里只有一个2)来计算-x的w位表示
* 术语反码来源于这样一个情况，我们用[111...1]-x(这里有很多个1)来计算-x的反码表示

### 有符号数和无符号数之间的转换

1、C语言允许在各种不同的数字数据类型之间做强制类型转换

2、**强制类型转换的结果保持位值不变，只是改变了解释这些位的方式**

3、对于大多数C语言的实现，处理同样字长的有符号数和无符号数之间相互转换的一般规则是：数值可能会改变，但是位模式不变。为了用更数学的形式来描述这个规则，我们定义函数U2Bw和T2Bw，它们将数值映射为无符号数和补码形式的表示

* 给定0<=x<=UMaxw，函数U2Bw(x)会给出x的唯一w位无符号表示
* 给定TMinw<=x<=TMaxw，函数T2Bw(x)会给出x的唯一w位补码表示

4、现在将函数T2Uw定义为T2Uw=B2Uw(T2Bw(x))

5、补码转换为无符号数：对满足TMinw<=x<=TMaxw的x有



6、无符号数转为补码：对于满足0<=u<=UMaxx的u



### C语言中的有符号数和无符号数

1、C语言支持所有整型数据类型的有符号和无符号运算。尽管C语言标准并没有指定有符号数要采用某种表示，但是几乎所有的机器都使用补码

2、通常，要创建一个无符号常量，必须加上后缀字符'U'或者'u'，例如

12345U或者0x1A2Bu

3、当一种类型的表达式被赋值给另一种类型的变量时，转换是隐式发生的(转换被允许的话，对于基本类型由编译器决定，对于类类型由单个参数且非explicit的构造函数决定)

4、C语言对同时包含有符号和无符号数表达式，有奇特的行为

1. 当执行一个运算时，如果它的一个运算数是有符号的而另一个时无符号的，C语言会隐式地将有符号参数强制转换成无符号数，来执行这个运算

5、注意TMin的写法

1. 我们将TMin32写成-2147483647-1，而不是写成-2147483648或0x80000000

* 0x80000000大于INT\_MAX，int装不下，因此会被当成unsigned int
* 这是因为int的最小值是-2147483648，最大值是2147483647，但是我们不能用int n = -2147483648。因为编译器(VS2015)在看到int n = -2147483648;的时候，首先判断2147483648 > INT\_MAX，知道int装不下，于是决定使用unsigned int。然后发现前面还有个负号，于是对2147483648取反，然而取反操作实际上是将从高位到第一个1之间的位取反，+2147483648 : 10000000000000000000000000000000取反后依然是它本身

### 扩展一个数字的位表示

1、要将一个无符号数转换成一个更大数据类型时，我们只需要简单地在表示的开头添加0，这种运算被称为零扩展(zero extension)

[uw-1,uw-2,...,u0]--->[0,...,0,uw-1,uw-2,...,u0]

2、要将一个补码数字转换成一个更大的数据类型，可以执行一个符号扩展(sign extension)，在表示中添加最高有效位的值

[xw-1,xw-2,...,x0]--->[xw-1,...,xw-1,xw-1,xw-2,...,x0]

* 这样做是为了抵消由于符号位权值变大带来的增益

### 截断数字

1、当将一个w位的数截断为一个k位数字时，我们会丢弃高w-k位，截断一个数字可能会改变它的值，这是溢出的一种形式

2、无论是有符号数和无符号数

[xw-1,xw-2,...,x0]---> [xk-1,xk-2,...,x0]

### 关于有符号数和无符号数的建议

1、有符号数到无符号数的隐式强制类型转换导致了某些非直观的行为