

Representación de la información

Números enteros

Segundo Cuatrimestre 2024

Sistemas Digitales
DC - UBA

Queremos representar una **magnitud** a través de un **sistema de representación**:

Finito soporte fijo, cantidad de elementos acotados

Composicional diversas magnitudes podrán representarse con un conjunto de elementos atómicos que deben ser fáciles de implementar y componer

Posicional la posición de cada dígito determina unívocamente en qué proporción modifica su valor a la magnitud total del número

El soporte formal lo encontraremos en las **bases de representación numérica**.

1

2

Bases.

En términos prácticos una base determina la **cantidad de símbolos distintos que podemos encontrar en un dígito dado** dentro de nuestra representación.

Una misma magnitud puede tener distintas representaciones en distintas bases. Por ejemplo la magnitud asociada al cuatro puede representarse como:

| Base | Valor | Notación |
|------|-------|---------------|
| 2 | 100 | $(100)_{(2)}$ |
| 3 | 11 | $(11)_{(3)}$ |
| 10 | 4 | $(4)_{(10)}$ |

Bases.

- En base 2, usamos los símbolos 0 y 1 y escribimos los naturales: 0, 1, 10, 11, 100, 101, 110...
- En base 3, usamos los símbolos 0, 1 y 2 y escribimos los naturales: 0, 1, 2, 10, 11, 12, 20...
- ...y así...

Bases más comunes

| Base | Símbolos usados |
|------------------|--|
| 2 (binario) | 0, 1 |
| 8 (octal) | 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 |
| 10 (decimal) | 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 |
| 16 (hexadecimal) | 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F |

3

4

Recordemos que un **cambio de base** es una operación que transforma un número $n = [1, 1, 0, 1](1101_{(2)})$ representado como lista de símbolos para una base dada, por ejemplo 2 (binario) y lo representa en otra base, por ejemplo 10 (decimal) $[1, 3](13_{(10)})$.

$$1101_{(2)} \rightarrow 13_{(10)}$$

Podemos pensar que el cambio de base es una traducción entre dos formas de representar una misma magnitud.

5

¿Para qué queremos el cambio de base?

Para convertir una magnitud de una representación que nos resulta natural (base 10) a la forma en que representan y almacenan los datos en la computadora (base 2).

6

La **división euclídea**, llamada también **teorema o algoritmo de la división** va a vincular una magnitud a y una base b diciendo que hay un **único cociente y resto** que permiten escribir la magnitud a en base al valor b .

Nos valemos de esto para aplicar operaciones sucesivas que descompongan a en base a valores b^n, b^{n-1}, \dots, b^1 , sabiendo que estos b^i se relacionan con el símbolo \hat{a}_i que va en la posición i cuando queremos hacer el cambio de base: $a \rightarrow \hat{a}$.

7

Teorema:

Sean $a, b \in \mathbb{Z}$ con $b \neq 0$.

Existen $q, r \in \mathbb{Z}$ con $0 \leq r < |b|$

tales que $a = b \times q + r$

Además, q y r son únicos (de a pares).

¿Cómo lo usamos ?

$$a = b \times q + r$$

$$a = (b \times q_1 + r_1) \times b + r$$

$$a = [(b \times q_2 + r_2) \times b + r_1] \times b + r$$

Podemos continuar con la expansión hasta que $q_N < b$

$$a = \{[(b \times q_N + r_N) \times b] + r_{N-1}\} \times b + r \times 1$$

Si distribuimos va a quedar:

$$a = q_N \times b^{N+1} + r_N \times b^N + \dots + r_1 \times b + r \times b^0$$

8

Representación posicional:

Podemos ver que el primer elemento de cada producto es el que va a aparecer en los dígitos de nuestra representación posicional, donde:

$$a = q_N \times b^{N+1} + r_N \times b^N + \dots + r_1 \times b + r \times b^0$$

Se puede escribir como:

| | | | | |
|-------|-------|---------|-------|-----|
| q_N | r_N | \dots | r_1 | r |
|-------|-------|---------|-------|-----|

O de forma correcta, incluyendo la base:

$$(q_N r_N \dots r_1 r)_{(b)}$$

9

Ejemplo:

$$27 = 2 \cdot 10^1 + 7 \cdot 10^0 = 1 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0$$

$$27 = (27)_{(10)} = (11011)_{(2)}$$

Ejercitación

Escribir los siguientes números en binario, octal y hexadecimal.

- diez
- quinientos doce

$$(10)_{10} = (1010)_2 = (12)_8 = (A)_{16}$$

$$(512)_{10} = (1000000000)_2 = (1000)_8 = (200)_{16}$$

10

Representación finita

Cuando pensamos en los números y cuando los escribimos en la vida diaria, no contamos con una restricción evidente en la cantidad de dígitos con los que podemos operar. Pero en un soporte electrónico, como resulta ser el caso de la computadora, cada dato se representa con una cantidad finita de elementos. En el caso de los números podemos pensar que **lo que está acotado es la cantidad de dígitos que podemos emplear. Cada dígito va a poder tener tantos valores distintos como tenga la base.** En base 10 son 10 valores distintos, del 0 al 9, en base 2 son dos que van del 0 al 1.

11

Rango de representación

El rango de representación viene asociado al tipo de dato, hasta ahora vimos números naturales (\mathbb{N}_0), y a la cantidad de dígitos que podemos escribir. Por ahora la forma de computar el rango es aplicando el cálculo de combinaciones cruzadas, por ejemplo una tira de 4 dígitos:

$$(a_3 a_2 a_1 a_0)_{(b)}$$

Donde cada dígito puede tener valores entre 0 y $b - 1$, tiene un rango igual a:

$$b \times b \times b \times b = b^4$$

12

$$b \times b \times b \times b = b^4$$

Por ejemplo, si representamos nuestros datos como naturales de ocho dígitos en base 2 tendremos:

$$2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 2^8 = 256$$

Esto luego se conocerá como el rango de un entero sin signo en 8 bits, y va del 0 al 255.

Si una magnitud a representar cae fuera del rango de representación, tenemos una situación que se conoce como **overflow** (desborde), ya que no hay forma de representarla en **formato actual**. Por ejemplo, para los ocho dígitos de base dos del ejemplo, la magnitud 27 es representable:

$$27 = (00011011)_{(2)}$$

Noten que completamos con 0 los dígitos a izquierda para escribir los ocho elementos de nuestra representación finita. Ahora, la magnitud 770 no es representable por quedar fuera del rango **overflow**:

$$770 = (1100000010)_{(2)}$$

Precisamos 10 dígitos como mínimo para representar la magnitud en base 2.

Hasta este punto vimos cómo

- Representar números naturales (\mathbb{N}_0)
- Interpretar una base numérica y realizar cambios de base

Los datos tienen su **información asociada** y su **tipo de dato**. En el caso que se presentó **la información asociada son los valores de cada dígito y el tipo de dato serían los naturales acotados**.

El tipo nos indica cómo interpretar la información, en este caso **cómo vincular el dato con una magnitud** y qué operaciones podemos realizar con ella.

Vamos a utilizar los siguientes **tipos de datos** para representar números naturales y enteros, todos a partir de la representación en base 2 (binaria), a saber:

- **Sin signo**
representa únicamente números positivos
- **Signo + Magnitud**
se usa el primer dígito (bit) para indicar el signo de la magnitud
- **Exceso m**
Represento n como $m + n$.
De esta manera, **estamos desplazando la ubicación de la magnitud asociada al cero del comienzo del rango de representación a la posición m** . Los valores a izquierda de m serán interpretados como **negativos**

Veamos ejemplos con rangos de representación para datos de 3 bits. El rango es:

| v_0 | v_1 | v_2 | v_3 | v_4 | v_5 | v_6 | v_7 |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|

Los datos del rango son siempre iguales, lo que va a cambiar van a ser las magnitudes asociadas a cada elemento (cómo los interpretamos). Los datos son:

| v_0 | v_1 | v_2 | v_3 | v_4 | v_5 | v_6 | v_7 |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 000 | 001 | 010 | 011 | 100 | 101 | 110 | 111 |

17

Las magnitudes asociadas al rango serán:

| Posición | v_0 | v_1 | v_2 | v_3 | v_4 | v_5 | v_6 | v_7 |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Dato | 000 | 001 | 010 | 011 | 100 | 101 | 110 | 111 |
| Sin signo | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Signo+magnitud | 0 | 1 | 2 | 3 | -0 | -1 | -2 | -3 |
| Exceso $m(m=2)$ | -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Noten que para signo+magnitud hay dos datos asociados al cero (el valor está desnormalizado).

18

• Complemento a 2

- Los positivos se representan igual.
- Para los números negativos la forma práctica de saber la forma en que vamos a representarlos es la siguiente: Si n es la magnitud a representar y $d_3d_2d_1d_0$ los cuatro dígitos para representarlo en 4 bits, lo que haremos es invertir los bits de a uno (cambiar unos por ceros y ceros por unos) y sumar uno.
- Por ejemplo -4 se representa como $inv(4) + 1$, en 5 bits sería: $inv(01000) + 1 = 10111 + 1 = 11000$.

19

• Complemento a 2

- Los positivos se representan igual.
- Otra forma de pensarlo, para los números negativos lo que se almacena es un complemento \dot{n} , a partir de:

$$\dot{n} = 2^k_{(10)} - n$$

Donde n es la magnitud interpretada, \dot{n} el dato almacenado y k la cantidad de dígitos (o bits) utilizados para representar al número. O sea lo que guardamos es la resta entre el primer número que se sale del rango y el valor absoluto de n . Esto también equivale a restar la magnitud a cero y descartar el acarreo.

20

$$\dot{n} = 2^k_{(10)} - n$$

Ejemplo

Quiero representar el número $-2_{(10)}$ con $k = 3$ dígitos binarios.

Entonces, $2^k_{(10)} \rightarrow 2^{3(10)} = 8_{(10)} = 1000_{(2)}$

Luego $\dot{2} = 1000_{(2)} - 2_{(10)}$ donde $\dot{2}$ es el complemento a 2 del número.

Escribimos el 2 en la base correspondiente:

$\dot{2} = 1000_{(2)} - 2_{(10)} \rightarrow \dot{2} = 1000_{(2)} - 10_{(2)}$.

Finalmente $\dot{2} = 110_{(2)}$

En base 2, datos de 4 bits

| | Signo + Magnitud | Complemento a 2 | Exceso a 15 |
|----|------------------|-----------------|-------------|
| 3 | 0011 | 0011 | OVERFLOW |
| -2 | 1010 | 1110 | 1101 |
| -8 | OVERFLOW | 1000 | 0111 |

21

22

En base 2, datos de 8 bits

| | Signo + Magnitud | Complemento a 2 | Exceso a 15 |
|----|------------------|-----------------|-------------|
| 3 | 0000 0011 | 0000 0011 | 0001 0010 |
| -2 | 1000 0010 | 1111 1110 | 0000 1101 |
| -8 | 1000 1000 | 1111 1000 | 0000 0111 |

Similitudes entre 4 y 8 bits

| | Signo + Magnitud | Complemento a 2 | Exceso a 15 |
|----|------------------|-----------------|-------------|
| 3 | 0000 0011 | 0000 0011 | 0001 0010 |
| -2 | 1000 0010 | 1111 1110 | 0000 1101 |
| -8 | 1000 1000 | 1111 1000 | 0000 0111 |

Extendiendo la cantidad de bits de precisión:

- **Signo + Magnitud:** Se extiende con 0's, pero el bit más significativo se mantiene indicando el signo.
- **Complemento a 2:** Se extiende con el valor del bit más significativo.
- **Exceso a m:** Se extiende siempre con 0's.

23

24

Sin Signo

Solo sirve para los positivos.

Numeral(dato) → número que representa

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1111 → 15 ₍₁₀₎ | 0111 → 7 ₍₁₀₎ |
| 1110 → 14 ₍₁₀₎ | 0110 → 6 ₍₁₀₎ |
| 1101 → 13 ₍₁₀₎ | 0101 → 5 ₍₁₀₎ |
| 1100 → 12 ₍₁₀₎ | 0100 → 4 ₍₁₀₎ |
| 1011 → 11 ₍₁₀₎ | 0011 → 3 ₍₁₀₎ |
| 1010 → 10 ₍₁₀₎ | 0010 → 2 ₍₁₀₎ |
| 1001 → 9 ₍₁₀₎ | 0001 → 1 ₍₁₀₎ |
| 1000 → 8 ₍₁₀₎ | 0000 → 0 ₍₁₀₎ |

Para los numerales de 4 bits.

25

Signo+Magnitud

El primer bit es el signo, los demás son el *significado* (la magnitud del número en valor absoluto).

numeral → número que representa

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| 1111 → -7 ₍₁₀₎ | 0111 → 7 ₍₁₀₎ |
| 1110 → -6 ₍₁₀₎ | 0110 → 6 ₍₁₀₎ |
| 1101 → -5 ₍₁₀₎ | 0101 → 5 ₍₁₀₎ |
| 1100 → -4 ₍₁₀₎ | 0100 → 4 ₍₁₀₎ |
| 1011 → -3 ₍₁₀₎ | 0011 → 3 ₍₁₀₎ |
| 1010 → -2 ₍₁₀₎ | 0010 → 2 ₍₁₀₎ |
| 1001 → -1 ₍₁₀₎ | 0001 → 1 ₍₁₀₎ |
| 1000 → -0 ₍₁₀₎ | 0000 → 0 ₍₁₀₎ |

Para los numerales de 4 bits.

26

Complemento a dos

Los numerales que representa positivos son iguales a los anteriores

Para los negativos, dado un n negativo se representan escribiendo

$2^k - n$ en notación sin signo

cuentas → numeral → número que representa

| | | |
|-------------------------------|---------------------------|--------------------------|
| $2^4 + (-1) = 15 \rightarrow$ | 1111 → -1 ₍₁₀₎ | 0111 → 7 ₍₁₀₎ |
| $2^4 + (-2) = 14 \rightarrow$ | 1110 → -2 ₍₁₀₎ | 0110 → 6 ₍₁₀₎ |
| $2^4 + (-3) = 13 \rightarrow$ | 1101 → -3 ₍₁₀₎ | 0101 → 5 ₍₁₀₎ |
| $2^4 + (-4) = 12 \rightarrow$ | 1100 → -4 ₍₁₀₎ | 0100 → 4 ₍₁₀₎ |
| $2^4 + (-5) = 11 \rightarrow$ | 1011 → -5 ₍₁₀₎ | 0011 → 3 ₍₁₀₎ |
| $2^4 + (-6) = 10 \rightarrow$ | 1010 → -6 ₍₁₀₎ | 0010 → 2 ₍₁₀₎ |
| $2^4 + (-7) = 9 \rightarrow$ | 1001 → -7 ₍₁₀₎ | 0001 → 1 ₍₁₀₎ |
| $2^4 + (-8) = 8 \rightarrow$ | 1000 → -8 ₍₁₀₎ | 0000 → 0 ₍₁₀₎ |

Para los numerales de 4 bits.

27

Exceso a m

El número n se representa como $m + n$

cuentas → numeral → número que representa

| | | | |
|-----------------------------|---------------------------|----------------------------|---------------------------|
| $5 + (10) = 15 \rightarrow$ | 1111 → 10 ₍₁₀₎ | $5 + (2) = 7 \rightarrow$ | 0111 → 2 ₍₁₀₎ |
| $5 + (9) = 14 \rightarrow$ | 1110 → 9 ₍₁₀₎ | $5 + (1) = 6 \rightarrow$ | 0110 → 1 ₍₁₀₎ |
| $5 + (8) = 13 \rightarrow$ | 1101 → 8 ₍₁₀₎ | $5 + (0) = 5 \rightarrow$ | 0101 → 0 ₍₁₀₎ |
| $5 + (7) = 12 \rightarrow$ | 1100 → 7 ₍₁₀₎ | $5 + (-1) = 4 \rightarrow$ | 0100 → -1 ₍₁₀₎ |
| $5 + (6) = 11 \rightarrow$ | 1011 → 6 ₍₁₀₎ | $5 + (-2) = 3 \rightarrow$ | 0011 → -2 ₍₁₀₎ |
| $5 + (5) = 10 \rightarrow$ | 1010 → 5 ₍₁₀₎ | $5 + (-3) = 2 \rightarrow$ | 0010 → -3 ₍₁₀₎ |
| $5 + (4) = 9 \rightarrow$ | 1001 → 4 ₍₁₀₎ | $5 + (-4) = 1 \rightarrow$ | 0001 → -4 ₍₁₀₎ |
| $5 + (3) = 8 \rightarrow$ | 1000 → 3 ₍₁₀₎ | $5 + (-5) = 0 \rightarrow$ | 0000 → -5 ₍₁₀₎ |

Para los numerales de 4 bits en exceso 5.

28

Para interpretar un valor, o sea una tira de valores binarios o bits, es necesario conocer su tipo. Tipos distintos para un mismo valor determinan (potencialmente) distintas magnitudes.

29

Vamos a presentar algunas operaciones aritméticas y lógicas en base 2, en particular **o lógico, y lógico, xor lógico, negación lógica, desplazamientos, suma, resta y multiplicación**. Todas las operaciones van a estar asociadas a un algoritmo de resolución, del mismo modo que utilizamos uno para realizar cuentas en base 10 en la vida cotidiana.

30

Es importante comprender que hay atributos que nos interesa observar tanto de **los datos como de las operaciones**. Por ejemplo:

- De los datos numéricos si son negativos o pares
- De las operaciones si los resultados se mantienen dentro del rango de representación

31

Veamos como observar el dato nos permite determinar propiedades del valor representado. Por ejemplo, en complemento a 2 de un dato de 4 bits:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|----------------|--------------|-------|-------|----------------|
| Interpretación | <i>signo</i> | x | x | <i>paridad</i> |
| Negativo | 1 | x | x | x |
| Par | x | x | x | 0 |

32

Las operaciones lógicas que veremos pueden involucrar a uno o dos operandos, **se aplican sobre el dato almacenado, o sea los bits del valor representado.**

Las presentamos rápidamente y una por una.

El o lógico o disyunción se aplica bit a bit. La operación $a \vee b = c$ se puede describir atómicamente (por cada elemento indivisible) como $c_i = a_i \vee b_i$. Veamos un ejemplo de 4 bits, noten que **la aplicación no depende del tipo de dato**, lo trata indistintamente:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|----------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| b | 0 | 0 | 1 | 1 |
| $c = a \vee b$ | 1 | 0 | 1 | 1 |

33

34

Podemos notar que las operaciones lógicas se aplican **bit a bit**:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|----------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| | + | + | + | + |
| b | 0 | 0 | 1 | 1 |
| | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| $c = a \vee b$ | 1 | 0 | 1 | 1 |

Es posible encontrar al signo + para representar la disyunción, porque equivale a una suma sin acarreo en bits. Lo mismo sucede entre la conjunción y el signo *.

El y lógico se aplica bit a bit. La operación $a \wedge b = c$ se puede describir atómicamente (por cada elemento indivisible) como $c_i = a_i \wedge b_i$. Veamos un ejemplo de 4 bits:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|------------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| b | 0 | 0 | 1 | 1 |
| $c = a \wedge b$ | 0 | 0 | 1 | 0 |

35

36

El **xor lógico** se aplica bit a bit. La operación $a \vee b = c$ se puede describir atómicamente (por cada elemento indivisible) como $c_i = (a_i \wedge \neg b_i) \vee (\neg a_i \wedge b_i)$, exactamente uno de los bits vale 1. Veamos un ejemplo de 4 bits:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|----------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| b | 0 | 0 | 1 | 1 |
| $c = a \vee b$ | 1 | 0 | 0 | 1 |

37

La **negación lógica** se aplica bit a bit. La operación $\neg a = c$ se puede describir atómicamente (por cada elemento indivisible) como $c_i = \neg a_i$, dando vuelta los valores de cada elemnto. Veamos un ejemplo de 4 bits:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|--------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| $c = \neg a$ | 0 | 1 | 0 | 1 |

38

El **desplazamiento a izquierda** se aplica desplazando los bits del dato tantas posiciones como se indiquen a izquierda. La operación $a \ll n = c$ para un dato de k bits se puede describir atómicamente como $c_i = a_{i-n}$ si $i \leq k - n - 1$ y 0 en caso contrario. Veamos un ejemplo de 4 bits:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|---------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| $c = a \ll 2$ | 1 | 0 | 0 | 0 |

39

El **desplazamiento lógico a derecha** se aplica desplazando los bits del dato tantas posiciones como se indiquen a derecha. La operación $a \gg n = c$ para un dato de k bits se puede describir atómicamente como $c_i = a_{i+n}$ si $i \geq n$ y 0 en caso contrario. Veamos un ejemplo de 4 bits:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|---------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| $c = a \gg 2$ | 0 | 0 | 1 | 0 |

40

El **desplazamiento aritmético a derecha** se aplica desplazando los bits del dato tantas posiciones como se indiquen a derecha, pero copiando el valor del bit más significativo de origen en los valores vacantes del resultado. La operación $a \gg_a n = c$ para un dato de k bits se puede describir atómicamente como $c_i = a_{i+n}$ si $i \geq n$ y a_{k-1} en caso contrario. Veamos un ejemplo de 4 bits:

| Posición | v_3 | v_2 | v_1 | v_0 |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|
| a | 1 | 0 | 1 | 0 |
| $c = a \gg_a 2$ | 1 | 1 | 1 | 0 |

41

¿Por qué existe una diferencia entre el desplazamiento a derecha lógico y aritmético? La aplicación de una operación lógica puede tener muchos motivos, pero en particular el desplazamiento a derecha o izquierda en n posiciones **tiene el efecto de multiplicar o dividir por 2^n el valor representado**, siempre que se trate de un entero sin signo o en complemento a dos.

42

Si a es un valor representado en complemento a dos, ¿cuándo valen las siguientes propiedades?

$$a \gg_l n = a/2^n$$

$$a \gg_a n = a/2^n$$

Ejercicio para la casa.

43

Para realizar operaciones aritméticas como la suma, la resta o la multiplicación, podemos intentar utilizar dos conceptos importantes, por un lado el **razonamiento composicional** y por el otro un **análisis extensivos de los casos**. El primero tiene que ver con tratar de resolver la suma representada en base 2 a partir de cada dígito (descomposición) y el segundo con construir una tabla que calcule todos los resultados posibles para sumas de un dígito en base 2 (análisis extensivo).

44

Veamos que puede suceder cuando sumamos dos dígitos cualesquiera en base dos:

| a_i | b_i | $a_i + b_i$ |
|-------|-------|-------------|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 10 |

Podemos notar que la última fila produce un resultado que no se puede representar con un sólo dígito. Para el caso atómico (de un único dígito) ese 1 va conocerse como **carry o acarreo** porque **va a afectar la suma del dígito inmediato a izquierda**.

45

Redefinimos el resultado, dividiendo $a_i + b_i$ entre el resto r_i y su acarreo c_i :

| a_i | b_i | c_i | r_i |
|-------|-------|-------|-------|
| 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 0 | 1 |
| 1 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 0 |

46

Podemos extender la suma, para tener en cuenta el hecho de que quizás el dígito inmediato a derecha produjo acarreo en su suma, donde c_i es el carry (acarreo) del dígito anterior:

| a_i | b_i | c_{i-1} | c_i | r_i |
|-------|-------|-----------|-------|-------|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

47

Con esto ya podemos definir la adición binaria para dos números a y b sin signo de n dígitos de la siguiente forma:

| | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|---------|-------|-------|
| $carry :$ | c_{n-1} | c_{n-2} | \dots | c_0 | |
| $a :$ | — | a_{n-1} | \dots | a_1 | a_0 |
| $b :$ | — | b_{n-1} | \dots | b_1 | b_0 |
| $a + b :$ | c_{n-1} | r_{n-1} | \dots | r_1 | r_0 |

Aquí c_n es lo que consideramos el **acarreo de la suma**, y **se puede interpretar como un indicador o flag** de la propiedad de desborde de la operación, ya que el resultado no es representable en n bits.

48

| | |
|---------------|---------------|
| En decimal | En base 3 |
| 8 4 5 | 2 1 2 |
| + 3 4 2 | + 1 0 1 |
| <hr/> 1 1 8 7 | <hr/> 1 0 2 0 |

Podemos definir equivalentemente la resta binaria para dos números a y b sin signo de n dígitos de la siguiente forma:

| | | | | | |
|-----------------|-----------|-----------|---------|-------|-------|
| <i>borrow</i> : | b_{n-1} | b_{n-2} | \dots | b_0 | |
| a : | — | a_{n-1} | \dots | a_1 | a_0 |
| b : | — | b_{n-1} | \dots | b_1 | b_0 |
| $a - b$: | b_{n-1} | r_{n-1} | \dots | r_1 | r_0 |

Aquí b_n es lo que consideramos el **préstamo o borrow** de la resta. En este caso el **borrow** se produce cuando el sustraendo es mayor que el minuendo, por lo tanto, se debe “pedir” al dígito adyacente.

49

50

Como **tarea para el hogar**, intenten describir primero la operación de resta, aplicando descomposición y análisis extensivo de los casos a partir de la resta de a un dígito de números enteros sin signo. Y luego expliquen cómo debería resolverse la multiplicación entre dos números de n bits sin signo, no es necesario que se restrinjan a la descomposición y al análisis extensivo, pueden suponer que se puede computar un resultado final a partir del cómputo de resultados parciales.

Pasar el número 28 y a binario.

Si hacemos divisiones sucesivas:

$$\begin{array}{rcl}
 28 / 2 & = & 14 \quad \text{Resto} = 0 \\
 14 / 2 & = & 7 \quad \text{Resto} = 0 \\
 7 / 2 & = & 3 \quad \text{Resto} = 1 \\
 3 / 2 & = & 1 \quad \text{Resto} = 1
 \end{array}$$

Quedando así el número 11100.

Otra aproximación.

Busco $2^x \geq 28 \rightarrow 5$, ya que $2^5 = 32$. Necesitaré 5 dígitos

Sabemos:

$$x_1 * 2^4 + x_2 * 2^3 + x_3 * 2^2 + x_4 * 2^1 + x_5 * 2^0$$

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
|---|---|---|---|---|

51

52

Pasar el número 10101100

- ¿Cuánto elementos puedo representar con un dígito hexadecimal?

- 16

- Luego es potencia de 2 directo, 2^4

- o sea puedo separarlos de a 4:

| | |
|------|------|
| 1010 | 1100 |
| A | C |

¿Y para pasar de hexadecimal a binario?

¿Y para pasar a complemento a 2? Hay que hacer la guía...

El truco para detectar un overflow es observar que si el bit de signo es igual en ambos operandos (ambos positivos o negativos) el resultado de la suma debería preservar el signo (suma de positivos produce un positivo, suma de negativos produce un negativo).

$$overflow \iff ((a_{n-1} = b_{n-1}) \wedge (a_{n-1} \neq c_{n-1}))$$

53

54

Algunos ejemplos para pensar en C2 (complemento a 2)...

$$5 - 3 = 5 + (-3) = 2$$

$$\begin{array}{r} 0101 \\ + 1101 \quad (C \leftarrow C) \\ \hline 10010 \end{array}$$

OK!

$$-5 - 3 = (-5) + (-3) = (-8)$$

$$\begin{array}{r} 1011 \\ + 1101 \quad (C \leftarrow C) \\ \hline 11000 \end{array}$$

OK!

$$-5 - 4 = (-5) + (-4) = -9$$

$$\begin{array}{r} 1011 \\ + 1100 \\ \hline 10111 \\ (C \leftarrow \bar{C}) \end{array}$$

OVERFLOW!

$$5 + 4 = 9$$

$$\begin{array}{r} 0101 \\ + 0100 \quad (\bar{C} \leftarrow C) \\ \hline 01001 \end{array}$$

OVERFLOW!

Noten que el **overflow** y el **carry** son propiedades de una operación, a diferencia de la paridad o el signo, que son propiedades de un dato aislado. Para determinar si se cumple una propiedad de una operación, puede ser necesario observar tanto los operandos como el resultado (caso del overflow).

55

56