# Условие задачи

Составить программу умножения двух чисел, где порядок имеет до 5 знаков: от – 99999 до +99999, а мантисса – до 30 знаков.

# Техническое задание

Смоделировать операцию умножения действительного числа в форме +-m.n E +-K, где суммарная длина мантиссы (m+n) - до 30 значащих цифр, а величина порядка K - до 5 цифр, на целое число длиной до 30 десятичных цифр. Результат выдать в форме +-0.m1 E +-K1, где m1 - до 30 значащих цифр, а K1 - до 5 цифр. При невозможности произвести расчет выдавать ошибку.

# Входные данные:

- 1. Строка, в которой записано действительное число в экспоненциальной или обычной форме
- 2. Строка в которой записанно целое число

#### Выходные данные:

Строка, в которой записан результат посимвольного перемножения этих двух строк.

# Возможные аварийные ситуации:

Некорректный ввод данных

# Структуры данных

В программе используется только одна структура данных, это запись (структура) с именем *number\_t*.

```
typedef struct number
{
   char mantissa_sign;
   char mantissa[MAX_MANTISSA * 2];
   int degree;
   short int point_ind;
} number_t;
```

В данной СД есть четыре поля. У первых трёх само по себе говорящее название, но смысл четвертого поля, под именем point\_ind, может показаться не совсем очевидным. Данное поле хранит индекс точки в массиве mantissa.

В данную СД записывается первое, второе входное число и сам результат вычислений.

# Описание алгоритма

В программе использован классический алгоритм умножения "столбиком". Берется *вторая строка* которое посимвольно проходится от своего конца до начала (т.е. из массива достается каждый символ, в котором хранится цифры числа), при каждой итерации умножая текущий символ (цифру) на *первую строку*, при этом складывая полученый результат умножения с "*накопителем*" (третья строка), в котором после полного прохода по числу и появится результат умножения.

# Тесты

## Аварийные тесты.

Некорректный ввод

```
мантисса степень
1 10 20 30 1 5
±|-----|-----|E±|---|
Введите действительное число: -12.3e+12.3
Ошибка: дейтсвительное число введено в некорректной форме
```

## Больше 30 цифр в мантиссе

## В порядке больше 5 цифр

```
мантисса степень
1 10 20 30 1 5
±|-----|-----|-----|E±|---|
Введите действительное число: -123e+999991
Ошибка: степень должна состоять меньше, чем из 5 символов
```

# В целом числе больше 30 цифр

## Граничные значения.

#### Наибольшое значения

#### Наименьшое значение

#### Умножение на ноль

## Переполнение порядка.

```
мантисса степень
1 10 20 30 1 5
±|------|-----|-----|E±|---|
Введите действительное число: +0.01e-99999
Введите ЦЕЛОЕ число: +1
Ошибка: результат степени состоит более чем из 5 символов
```

## Целые числа.

	мантисса		степень	
		10	20	30 1 5
	±			E±
Введите действительное число:	+123			
Введите ЦЕЛОЕ число:	+1			
Результат:	+0.123	3e+3		

```
мантисса степень
1 10 20 30 1 5
±|-----|-----|E±|---|
Введите действительное число: +232323
Введите ЦЕЛОЕ число: +1444
Результат: +0.335474412e+9
```

```
мантисса степень
1 10 20 30 1 5
±|-----|-----|E±|---|
Введите действительное число: +39393939
Введите ЦЕЛОЕ число: +000123
Результат: +0.4845454497e+10
```

# Округление.

```
мантисса степень
1 10 20 30 1 5

± |------|-----|E±|---|
Введите действительное число: +13
Введите ЦЕЛОЕ число: +9999999999999999999999
Предупреждение: результат мантиссы более, чем 30 символов, поэтому он был округлен до 30 знаков.
Результат: +0.13e+32
```

# Умножение чисел, с разными и одинаковыми знаками.

	мантисса	степень
	1 10 20	30 1 5
	±	E±
Введите действительное число:	+1233e-123	
Введите ЦЕЛОЕ число:	-123	
Результат:	-0.151659e-117	

	мантисса			степень
		10	20	30 1 5
	±			E±
Введите действительное число:	-4000	.e+123		
Введите ЦЕЛОЕ число:	+4447			
Результат:	-0.17	788e+131		

	мантисса		a	степень
		10	20	30 1 5
	±			E±
Введите действительное число:	+4000e+92	1		
Введите ЦЕЛОЕ число:	+42			
Результат:	+0.168e+9	27		

# Выводы по проделанной работе

Для реализации арифметических операций (умножение, деление) над числами, выходящими за разрядную сетку ПК, лучше всего подходит алгоритм "столбиком", благодаря своей наглядности простоте реализации. Для хранения и обработки таких чисел лучше всего использовать такую структуру данных как запись (структуру), с полями, содержащими данное число "по частям": знак (хранится в типе char), мантисса (хранится в массиве типа char) и порядок (хранится в стандартном типе int).

# Контрольные вопросы

## 1. Каков возможный диапазон чисел, представляемых в ПК?

*Целые положительные* числа:  $0 < x <= 2^n - 1$ 

*Целое отрицательные* числа:  $-2^{(n-1)} <= x < 0$ 

для п-разрядного машинного слова

*Действительные числа*: 3.6E–4951 <= x <= 1.1E+4932 (максимальный размер мантиссы 52 разряда,

порядок – 11 разрядов. ВАЖНО: Имеется ввиду двоичные разряды, а не десятичные)

#### 2. Какова возможная точность представления чисел, чем она определяется?

Точность представленяи вещественного числа зависит от максимально возможной длины мантиссы, которая, опять-таки, зависит от области выделяемой памяти и наличия знака. Если длина мантиссы выходит за границы разрядной сетки, то происходит округление. Обычно, длина мантисы это 20 десятичных разрядов.

#### 3. Какие стандартные операции возможны над числами?

Сложение, вычитание, умножение, деление, сравнение.

# 4. Какой тип данных может выбрать программист, если обрабатываемые числа превышают возможный диапазон представления чисел в ПК?

Можно выбрать тип данных char, и храниить каждую цифру числа в массиве char'ов. так же, можно выбрать тип данных int, и хранить каждую цифру числа в массиве int'ов, но это будет не выгодно по памяти, по сравнению с массивом символов.

# 5. Как можно осуществить операции над числами, выходящими за рамки машинного представления?

Сохранить число в массив (символов или интов), и производить действия по элементно (над каждой цифрой), например, используя классический алгоритм "столбиком"