

1^{ère} NSI — Thème 4: Représentation des données

Types & Valeurs de base

Lycée Fustel de Coulanges, Massy

Marc Biver, novembre 2023, *v0.2*

Ce document reprend les notions abordées en cours et pratiquées en TP / TD; il inclut la totalité de ce qui a été diffusé en classe sur ce thème. Si vous avez des questions à son propos n'hésitez pas à me contacter par le biais de la messagerie de l'ENT.

Table des matières

1	Point d'étape – où est-on / où va-t-on ?	3
1.1	Ce qu'on a couvert jusqu'à présent	3
1.2	Ce dont on va parler dans ce nouveau chapitre	3
1.3	Comment on va procéder	3
2	Bases de numération & Représentation des entiers naturels	5
2.1	La base 10	5
2.2	Et en base Shadok 4, par exemple ?	6
2.3	La base 2 – ou "numération binaire"	7
2.4	La base hexadécimale, ou base 16	10
2.5	Conversions d'une base à une autre en Python	12
3	Mémoire & encodage des entiers naturels	14
3.1	Unités de mémoire	14
3.2	Les entiers naturels	14
4	Encodage des entiers relatifs	16
4.1	Utilisation d'un bit de signe	16
4.2	Le complément à 1 – puis à 2	16
5	Représentation approximative des nombres réels	20
5.1	Puissances négatives de 2	20
5.2	La notation scientifique	21
5.3	La norme IEEE 754	21
5.4	Alors d'où viennent les erreurs qu'on a vues ?	22
6	Représentation des caractères	24
6.1	Code ASCII	24

1 Point d'étape – où est-on / où va-t-on ?

1.1 Ce qu'on a couvert jusqu'à présent

- Rudiments de l'architecture physique d'un ordinateur - le modèle de Von Neumann.
- Mise en jambes sur de l'écriture de code : réalisation d'une page Web en HTML.
- Et surtout : introduction à Python, et plus spécifiquement :
 - Ce qu'on appelle ses "constructions élémentaires" – variables, fonctions, conditions & embranchements, boucles...
 - Les types et valeurs de base : entiers (naturels et relatifs), flottants (réels), chaînes de caractères et booléens (qu'on n'a que brièvement abordés pour l'instant).
 - Un type dit "construit" – les listes.

1.2 Ce dont on va parler dans ce nouveau chapitre

On va prendre un pas de recul par rapport au chapitre sur Python – et se demander comment les données qu'on manipule sont stockés dans l'ordinateur. Après tout, on sait que celui-ci ne manipule que des 0 et des 1 ; donc comment peut-il stocker 12 ou π ou "Bonjour!!" ?

C'est à ces questions qu'on va répondre en étudiant comment différents types de données sont *représentés* dans la mémoire de l'ordinateur

Spécifiquement, on va aborder les points suivants :

- Représentation des entiers naturels ;
- Représentation des entiers relatifs ;
- Représentation des nombres réels ("nombres flottants") ;
- Représentation et codage du texte ;
- Représentation des booléens – opérateurs booléens, logique booléenne – ce qui nous amènera à :
- Circuits logiques élémentaires.

1.3 Comment on va procéder

On passe ici dans un mode beaucoup plus théorique :

- On ne cherche plus à *faire faire* quelque chose à l'ordinateur (comme en programmation) ;
- On cherche plutôt à comprendre *comment l'ordinateur lui-même fonctionne*.
- On va s'intéresser à des aspects beaucoup plus mathématiques de l'informatique.

On va donc devoir travailler différemment du chapitre sur l'introduction à Python :

- **Prise de notes essentielle** ;
- Plusieurs exercices sur papier qu'on fera en classe et dont il sera très important que vous gardiez une trace ;

- **Attention** : régulièrement je vous demanderai de terminer à la maison les exercices commencés en classe – il faudra donc en avoir pris suffisamment de notes !
- Quand même, quelques applications / exercices sur machine.

2 Bases de numération & Représentation des entiers naturels

2.1 La base 10

Quelques questions "simples" pour commencer...

→ *Que veut dire "2754"?*

→ *Autrement dit : comment fonctionne la base 10?*

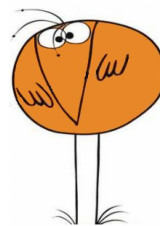
→ *Pourquoi la base 10 s'appelle-t-elle la base 10?*

→ *Pourquoi utilise-t-on la base 10?*

→ *Comment s'appellent les symboles utilisés pour écrire des nombres en base 10?*

2.2 Et en base Shadok 4, par exemple ?

Les Shadoks, c'est un dessin animé absurde français des années 60 – l'histoire d'oiseaux aux ailes ridiculement petites habitant sur une autre planète qui veulent conquérir l'univers ; pour ça ils ont besoin de la science. Donc de pouvoir compter. Leur problème ? Leur langue ne contient en tout et pour tout que quatre mots : GA, BU, ZO, et MEU....



Alors comment faire.... ?

Allons voir la solution qu'ils ont retenue...

Récapitulons :

Mot	Symbole	Quantité
GA		-
BU		I
ZO		I I
MEU		I I I

Exercice 1: conversions d'une base à une autre

Convertissez en base 10 les quantités exprimées en base Shadok suivantes :

- Zo
- Bu Zo
- Meu Meu
- Zo Ga
- Meu Zo Ga

Souvenez-vous : on compte, de droite à gauche, des Shadoks, puis des "poubelles"



de quatre Shadoks, des "grandes poubelles" qui contiennent chacune quatre poubelles, etc...

Exercice 2: et maintenant sauvons le pauvre Professeur Shadoko...



Convertissez le nombre mystère en français.

Exercice 3: plus généralement...

Proposez une méthode pour convertir un nombre Shadok dans notre système d'écriture courant.

Bon – abandonnons le vocabulaire Shadok à présent et revenons au cours : on parle évidemment ici d'une **base 4** et notre méthode générale peut s'écrire sous la forme d'une suite de puissances de 4.

Pour un nombre N noté en base 4 $a_4a_3a_2a_1a_0$, par exemple, on le convertira par la formule :

$$N = a_0 \cdot 4^0 + a_1 \cdot 4^1 + a_2 \cdot 4^2 + a_3 \cdot 4^3 + a_4 \cdot 4^4$$

Ou encore :

$$N = a_0 \cdot 1 + a_1 \cdot 4 + a_2 \cdot 16 + a_3 \cdot 64 + a_4 \cdot 256$$

Et plus généralement, pour un nombre N noté en base 4 $a_k a_{k-1}(\dots) a_2 a_1 a_0$, on aura :

$$N = \underbrace{a_0 \cdot 4^0 + a_1 \cdot 4^1 + a_2 \cdot 4^2 + (\dots) + a_{k-1} \cdot 4^{k-1} + a_k \cdot 4^k}_{(k+1) \text{ éléments, de } 0 \text{ à } k}$$

ce qui s'écrit aussi :

$$N = \sum_{i=0}^k a_i \cdot 4^i$$

Donc si on remplace Ga, Bu, Zo, et Meu par les chiffres arabes correspondants (0, 1, 2, 3), on pourra dire que le nombre 132 en base 4 vaut 46 en base 10 :

$$2 \cdot 4^0 + 3 \cdot 4^1 + 1 \cdot 4^2 = 2 \cdot 1 + 3 \cdot 4 + 1 \cdot 16 = 46$$

Pour exprimer cela simplement, on va placer la base d'expression du nombre en indice de celui-ci et écrire : $132_4 = 46_{10}$

Exercice 4: et dans l'autre sens ?

Convertissez en base 4 (ou en Shadok, comme vous préférez) les nombres écrits en base 10 suivants :

- a. $16_{10} =$
- b. $17_{10} =$
- c. $64_{10} =$
- d. $65_{10} =$
- e. $11_{10} =$
- f. $25_{10} =$
- g. $57_{10} =$
- h. $675_{10} =$

Exercice 5: ça commence à devenir un poil compliqué...

Proposez cette fois une méthode pour convertir un nombre de base 10 en base 4 (ou Shadok).

2.3 La base 2 – ou "numération binaire"

Quel rapport avec l'informatique ?

Imaginons un interrupteur électrique : il peut être soit en position *ON*, soit en position *OFF*. En informatique, le "cœur" d'un ordinateur est composé de millions voire de milliards de petits "interrupteurs" appelés *transistors*.

Un transistor permet à un courant électrique de passer (état "allumé" – que l'on va appeler "1") ou non (état "éteint" ou "0"). C'est cette simplicité qui rend les transistors fiables et efficaces pour construire des circuits électroniques complexes comme ceux que l'on trouve dans les processeurs d'ordinateur. Ainsi, la mémoire de l'ordinateur utilise des transistors pour stocker des informations sous forme de 1 et de 0 selon l'état des transistors qui la composent .

Toute information, de quelque nature qu'elle soit, doit être convertie en 1 et en 0 pour être manipulée par un ordinateur.

Donc en base 2.

Donc en binaire.

Conversions de et vers la base 2

C'est à présent que les Shadoks vont venir à notre secours : parce que le principe en base 2 est rigoureusement le même qu'en base 4 – sauf qu'au lieu d'utiliser 4 symboles (0, 1, 2, et 3), on n'en utilise que 2 (0 et 1) et qu'au lieu de manipuler des puissances de 4, on manipule des puissances de 2. Pour un nombre N noté en base 2 $a_k a_{k-1} \dots a_2 a_1 a_0$, on aura :

$$N = \underbrace{a_0 \cdot 2^0 + a_1 \cdot 2^1 + a_2 \cdot 2^2 + (\dots) + a_{k-1} \cdot 2^{k-1} + a_k \cdot 2^k}_{(k+1) \text{ éléments, de 0 à } k}$$

ce qui s'écrit aussi :

$$N = \sum_{i=0}^k a_i \cdot 2^i$$



Conseil:

Vous allez vite vous rendre compte que pour ce chapitre et pour la matière NSI en général on gagne beaucoup de temps en connaissant les premières puissances de 2 – je vous conseille donc vivement de faire l'effort de les retenir :

$2^{10} = 1024$	$2^9 = 512$	$2^8 = 256$	$2^7 = 128$	$2^6 = 64$	$2^5 = 32$
$2^4 = 16$	$2^3 = 8$	$2^2 = 4$	$2^1 = 2$	$2^0 = 1$	

Exercice 6: commençons par compter...

Comptez de 1 en 1 en base 2 en partant de 0 et jusqu'à arriver au nombre qui, en base 10, est représenté par 17.

Souvenez-vous : pour compter en base 4, on faisait Ga, Bu, Zo, Meu, Bu Ga, Bu Bu, Bu Zo... Soit 0, 1, 2, 3, 10, 11, 12... En base 2, c'est la même chose, sauf qu'on n'a que deux symboles, 0 et 1.

Exercice 7: et maintenant convertissons de base 2 en base 10

En utilisant les techniques utilisées pour la base 4, convertissez les nombres binaires suivants en base 10 :

- a. 11
- b. 10110
- c. 10101100

Passons maintenant à la conversion réciproque – de base 10 vers base 2. Il existe en fait deux méthodes possibles :

- Celle qu'on a vue en classe pour la base 4, qui s'appelle pour la base 2 "**méthode des soustractions successives**" (*parce qu'en base 2 on n'a pas besoin de diviser!*) :
 1. On commence par dresser un tableau avec les premières puissances de 2.
 2. On soustrait la plus grande puissance de 2 qui est inférieure au nombre à convertir.
 3. On note un "1" dans la case correspondante du tableau.
 4. On répète ces étapes pour le nouveau nombre à convertir jusqu'à arriver à 0.

Exemple, pour convertir le nombre 25_{10} :

32	16	8	4	2	1
0	1	1	0	0	1

$$\begin{array}{rcl} 25 - 16 & = & 9 \quad (\text{on place un "1" dans la case 16}) \\ 9 - 8 & = & 1 \quad (\text{on place un "1" dans la case 8}) \\ 1 - 1 & = & 0 \quad (\text{on place un "1" dans la case 1}) \\ & & \text{Fin} \end{array}$$

Le nombre 25_{10} se convertit donc en 11001_2 .

- Celle des "**divisions successives**" qui consiste à diviser le nombre donné par 2 de manière répétée, et à noter le reste à chaque étape. Le processus continue en utilisant le quotient obtenu comme nouveau nombre à diviser, jusqu'à ce que le quotient soit égal à 0.

Exemple : convertissons de nouveau, mais avec cette nouvelle méthode, 25_{10} en base 2.

$$\begin{array}{rcl} 25/2 & = & 12 \quad \text{reste } 1 \\ 12/2 & = & 6 \quad \text{reste } 0 \\ 6/2 & = & 3 \quad \text{reste } 0 \\ 3/2 & = & 1 \quad \text{reste } 1 \\ 1/2 & = & 0 \quad \text{reste } 1 \end{array}$$

En lisant les restes à l'envers, on obtient 11001_2 .

Exercice 8: mettons ces deux méthodes en pratique

En utilisant les deux méthodes, convertissez en base 2 :

- a. 13
- b. 22
- c. 128



Astuce:

Il est essentiel de savoir effectuer ces conversions "à la main" comme on vient de le faire – mais pour de grands nombres, ça prend du temps, et Python vous offre une solution beaucoup plus rapide :

```
1 # Convertir '10110 ' en base 10
2 nombre_decimal = int('10110 ', base =2)
3 print ( nombre_decimal ) # Output sera 22
```

Donc ca, c'est comment l'ordinateur stocke et manipule les nombres – c'est pratique pour lui, mais un peu compliqué pour nous : par exemple, la population de la France est d'environ 64,8 millions de personnes. En binaire ca nous donne : 11110111001100010100000000... Même celle de Massy, qui n'est que de 50.506 habitants, donne 1100010101001010. Vous trouvez ca lisible, vous ?

2.4 La base hexadécimale, ou base 16

Cette base permet un compromis entre le code binaire des machines et une base de numération pratique à utiliser pour les humains. Elle utilise 16 symboles, ou "chiffres" de base : les dix chiffres arabes et les lettres A, B, C, D, E, F. Compter de 0_{10} à 20_{10} dans différentes bases se fait de la manière suivante :

Base 10	Base 2	Base 16
01	0001	1
02	0010	2
03	0011	3
04	0100	4
05	0101	5
06	0110	6
07	0111	7
08	1000	8
09	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10
17	10001	11
18	10010	12
19	10011	13
20	10100	14

Quel sont les intérêts de cette base ?

- Compacité : contrairement à la base 2, on peut écrire de grosses quantités en utilisant peu de symboles – la population de la France, c’est 3DCC500 et celle de Massy C54A.
- La conversion de base 2 à base 16 est particulièrement simple, puisque $16 = 2^4$ – on va y revenir ci-dessous.

La conséquence de ces points est que, vous allez le constater, la base hexadécimale est omniprésente en informatique – ce qui explique pourquoi on l’étudie ici : on la retrouve dans l’adressage en mémoire, dans les adresses réseau, dans la cryptographie, dans le codage des couleurs en programmation web...

Rapport a la base 2

Expliquons un peu plus l’intérêt qu’il y a à utiliser une base qui soit aussi une puissance de 2 : comme vous le voyez sur le tableau ci-dessus, les 16 premiers entiers correspondent exactement aux représentations sur 4 symboles : de 0000 (soit 0 en base 10) à 1111 (soit 15 en base 10). La conversion se fait donc de manière très aisée :

- De base 2 en base 16 : on découpe, en partant de la droite, le nombre en "tranches" de 4 symboles et on convertit chacune de ces tranches en son symbole hexadécimal correspondant.
- De base 16 en base 2 : on fait exactement l’inverse – on convertit un par un les symboles en leur équivalent binaire.

Exercice 9: pratiquons ça un peu...

Convertissez en base 2 ou 16 les quantités suivantes (utilisez le tableau ci-dessus!) :

- a. $3E_{16}$
- b. $A420_{16}$
- c. 110100111100_2
- d. 1101001111001_2

Conversion de & vers la base 10

De nouveau, les principes et méthodes sont exactement les mêmes que pour les bases 4 et 2 – sauf que l'on manipule cette fois 16 symboles et des puissances de 16.

Exercice 10: puisqu'on connaît la méthode allons-y directement !

- a. Convertissez $12AF_{16}$ en base 10 (en vous souvenant qu'on manipule ici des puissances de 16 : 16, 256, 4096...).
- b. Convertissez $A42_{16}$ en base 10.
- c. Convertissez 120_{10} en hexadécimal – le plus simple est d'utiliser la méthode des divisions successives, cette fois en divisant par 16 à chaque étape.
- d. Convertissez 443_{10} en hexadécimal.

2.5 Conversions d'une base à une autre en Python

En Python, par défaut, les nombres affichés ou saisis le sont en base 10 ; mais Python offre différentes fonctions permettant de naviguer aisément entre les bases 2, 10, et 16. Voici quelques exemples saisis en console Python (le préfixe "> > >" étant l'invite de commande) :

```
>>> # Utilisation de la notation 0b pour
>>> # manipuler une sequence de bits
>>> 0b100
4
>>> 0b01001011
75

>>> # Dans le sens inverse, on peut utiliser la syntaxe vue plus haut,
>>> # ou bien la fonction bin()
>>> bin(4)
'0b100'
>>> bin(75)
'0b1001011'

>>> # Utilisation de la notation 0x pour manipuler
>>> # des nombres en hexadécimal
>>> 0x10
16
>>> 0xA0
160
```

```
>>> 0xABC
2748

>>> # Et enfin utilisation de la fonction hex()
>>> # pour convertir un décimal en hexadécimal
>>> hex(16)
'0x10'
>>> hex(160)
'0xa0'
>>> hex(2748)
'0xabc'
```

3 Mémoire & encodage des entiers naturels

3.1 Unités de mémoire

En informatique, **TOUT** repose sur des 0 et des 1 – ces chiffres binaires également appelés bit (qui vient de **BI**nary **di**gi**T** en anglais). Alors justement, commençons par un peu de vocabulaire :

Bit : la base de la base, un transistor tout seul qui ne peut avoir que deux valeurs en tout et pour tout : 0 ou 1.

Octet : un groupement de 8 bits – soit 2×4 chiffres binaires que l'on peut donc très simplement écrire sous forme de deux symboles hexadécimaux. C'est pour ça que l'octet est l'unité de mémoire la plus universellement utilisée.

Byte : là, la langue anglaise nous tend un piège. Un byte (prononcé baille-te), c'est un octet ; **PAS** un bit.

Kiloctet – ko (kb en anglais) : $10^3 = 1.000$ octets.

Megaoctet – Mo : $10^6 = 1.000.000$ octets.

Gigaoctet – Go : $10^9 = 1.000.000.000$ octets.

Teraoctet – To : $10^{12} = 1.000.000.000.000$ octets.

3.2 Les entiers naturels

Encodage / Représentation

On rappelle que l'ensemble des entiers naturels, \mathbb{N} , est l'ensemble des nombres entiers positifs, donc compris entre 0 et $+\infty$. Ce sont donc des entiers **non signés**.

Si on veut représenter un tel nombre sur une plage définie de bits, on sera limités dans la plage de valeurs qu'on peut stocker. Par exemple, sur 1 bit on ne peut aller que de 0 à 1 ; sur 4 bits, de 0000 à 1111, soit en décimal de 0 à 15. C'est évidemment peu pratique – et donc en général, on code les entiers plutôt sur 4 *octets*, soit $4 \times 8 = 32$ bits.

Exercice 11: entier maximal sur 1 ou 4 octets

Quel est l'entier maximal que l'on peut coder sur 1 octet (8 bits) ? Et sur 4 octets (32 bits) ?

Exercice 12: et à l'inverse...

Combien de bits sont nécessaires pour coder l'entier 1 ? L'entier 7 ? L'entier 200 ?

Pourquoi est-ce important, ce genre de considération ? Demandez donc ça aux scientifiques qui travaillaient sur le premier vol de la fusée Ariane 5 à Kourou, en Guyane, le 4 juin 1996, et ont vécu ces 36 secondes tragiques... (Pour en savoir plus sur "la ligne de code la plus chère de l'Histoire" : [page Wikipedia](#))



4 Encodage des entiers relatifs

4.1 Utilisation d'un bit de signe

On sait donc maintenant coder en binaire des entiers positifs – mais comment faire pour des entiers négatifs (appartenant à l'ensemble des entiers relatifs, noté \mathbb{Z}) ?

Une première idée consisterait à utiliser ce qu'on appelle un "bit de signe" : décider que lorsqu'on utilise une représentation sur 8 bits pour coder un entier signé, le bit le plus à gauche est dédié au signe du nombre : un "0" indique un nombre positif et un "1" un nombre négatif. De ce fait, seuls les 7 bits restants sont utilisés pour représenter la valeur absolue de l'entier. Ainsi, dans ce système, la plus grande valeur positive que l'on peut représenter n'est pas "1111111" (qui serait interprété comme un nombre négatif à cause du bit de signe à "1"). Au lieu de cela, la plus grande valeur positive possible est "0111111", ce qui correspond à 127 en notation décimale.

*Vocabulaire : on appelle le bit le plus à gauche d'une séquence le "**bit de poids fort**" et celui le plus à droite le "**bit de poids faible**" – correspondant aux puissances de deux plus élevées à gauche qu'à droite.*

Donc, par exemple, 4 sera codé 00000100 et -4 10000100, et si on fait la somme des deux :

$$\begin{array}{r} 0\ 0\ 0\ 0\ 0\ 1\ 0\ 0 \\ 1\ 0\ 0\ 0\ 0\ 1\ 0\ 0 \\ \hline 1\ 0\ 0\ 0\ 1\ 0\ 0\ 0 \end{array}$$

Ce qui, exprimé en décimal, donnerait : $4 + (-4) = -8$ – ce qui est un peu un problème... Face à cette limitation, d'autres méthodes de représentation des nombres négatifs ont été développées pour permettre des opérations arithmétiques plus simples et plus précises.

4.2 Le complément à 1 – puis à 2

Complément à 1

Le complément à 1 d'un nombre binaire est le nombre qui change tous les 0 en 1 et tous les 1 en 0. Si n est un nombre binaire, le complément à 1 de n est noté \bar{n} . Par exemple, le complément à 1 de 0011 est 1100.

Donc, par exemple, si fait la somme de 4 (00000100) et de $\bar{4}$, toujours sur 8 bits, on obtient :

$$\begin{array}{r} 0\ 0\ 0\ 0\ 0\ 1\ 0\ 0 \\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 0\ 1\ 1 \\ \hline 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1 \end{array}$$

Ce n'est évidemment pas ce qu'on cherche – mais on sent que c'est un début de piste...

Exercice 13: faisons une petite pause Python...

Ecrivez, dans IDLE, une fonction `CompUn(Lst)` qui prend en entrée une liste de bits (par exemple `[1,0,1,1,0,1]`) et retourne en sortie une liste contenant le complément à 1 (donc "inverse" tous les bits) de la liste en entrée (donc dans le cas précédent : `[0,1,0,0,1,0]`). Testez votre fonction sur les exemples suivants (la flèche représentant évidemment ce que doit retourner votre fonction) :

- a. `CompUn([0])` \rightarrow `[1]`
- b. `CompUn([1])` \rightarrow `[0]`
- c. `CompUn([0, 1])` \rightarrow `[1, 0]`
- d. `CompUn([0,0,1,1,1])` \rightarrow `[1,1,0,0,0]`

Complément à 2

Ce que l'on va utiliser pour encoder les nombres relatifs est la méthode du **complément à 2** que l'on peut énoncer de la manière suivante :

- Le bit de poids fort est toujours utilisé pour représenter le signe ;
- La représentation des nombres positifs est inchangée ;
- Les nombres négatifs sont le complément à 2 de leur valeur positive :
 - On effectue le complément à 1 du nombre ;
 - On ajoute 1.

Exemples :

- Codage de -3 sur 4 bits :
 - $3_{10} = 011_2$ (on laisse le bit de poids fort de côté puisqu'il est utilisé pour le signe)
 - Complément à 1 : 100
 - Complément à 2 : $100 + 1 = 101$
 - Donc le codage de -3 est, avec le bit de signe, est le "mot binaire" : 1101
- Codage de -4 :
 - $4_{10} = 100_2$ (on laisse le bit de poids fort de côté puisqu'il est utilisé pour le signe)
 - Complément à 1 : 011
 - Complément à 2 : $011 + 1 = 100$
 - Donc le codage de -4 est, avec le bit de signe : 1100
- Codage de -1 :
 - $1_{10} = 001_2$
 - Complément à 1 : 110
 - Complément à 2 : $110 + 1 = 111$
 - Donc le codage de -1 est, avec le bit de signe : 1111

Quel est l'intérêt ? Essayons de faire quelques sommes de chiffres opposés *en ignorant la retenue finale* :

$$\begin{array}{r} 0011 \\ 1101 \\ \hline 0000 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0\ 1\ 0\ 0 \\ 1\ 1\ 0\ 0 \\ \hline 0\ 0\ 0\ 0 \end{array}$$

Exercice 14: additions d'entiers relatifs

En utilisant le complément à deux et toujours sur 4 bits, effectuez les additions binaires suivantes

- a. $-1_{10} + 1_{10}$
- b. $2_{10} + -2_{10}$
- c. $1_{10} + -4_{10}$
- d. $-2_{10} + -4_{10}$
- e. $2_{10} + 3_{10}$

On constate qu'avec cet encodage, pour tous mots binaires m_1 et m_2 , on peut les additionner en effectuant simplement une addition binaire sans se soucier de leur signe et on obtiendra bien le résultat voulu si on ignore une éventuelle retenue finale.

En appliquant la méthode du complément à 2 encodons sur 4 bits le plus possible d'entiers relatifs – on obtient :

Mot Binaire				Entier Relatif
0	0	0	0	0
0	0	0	1	1
0	0	1	0	2
0	0	1	1	3
0	1	0	0	4
0	1	0	1	5
0	1	1	0	6
0	1	1	1	7
1	0	0	0	-8
1	0	0	1	-7
1	0	1	0	-6
1	0	1	1	-5
1	1	0	0	-4
1	1	0	1	-3
1	1	1	0	-2
1	1	1	1	-1

On constate qu'on a représenté ici, sur 4 bits, les entiers allant de -8 à +7 ; soit les entiers allant de $-(2^3)$ à $(2^3 - 1)$. On peut facilement se convaincre que cette formule est généralisable en disant que sur k bits, on peut représenter des valeurs d'entiers relatifs allant de $-(2^{k-1})$ à $(2^{k-1} - 1)$ — le complément à 2 de l'entier 0 servant à représenter l'entier $-(2^{k-1})$.

Réciproque : passer d'une représentation binaire à l'entier relatif

Pour convertir un nombre binaire stocké sur un octet en complément à deux vers sa représentation en entier relatif, suivez les étapes suivantes :

1. Si le bit le plus à gauche (bit de signe) est 0, le nombre est positif – il suffit de convertir les 7 bits restants directement de base 2 à base 10.

2. Sinon, le nombre est négatif :

- (a) Inversez tous les bits.
- (b) Ajoutez 1 au résultat.
- (c) Convertissez les 7 bits restants en base 10 et ajoutez un signe négatif devant le résultat.

Exercice 15: conversions en décimal

Convertissez en décimal les nombres représentés en utilisant la méthode du complément à deux suivant

- a. 00001000
- b. 11111101
- c. 11111000

5 Représentation approximative des nombres réels



ATTENTION:

Ce chapitre est assez complexe, notamment au niveau calculatoire. Il est important que vous en compreniez les concepts et les modes de calcul, mais **il ne vous sera pas demandé de connaître précisément la norme IEEE 754 – c’est hors programme**. C’est une des raisons pour lesquelles ce chapitre contient relativement moins d’exercices que les autres.

Exercice 16: commençons par essayer de voir le problème

Dans une console Python, effectuez les calculs suivants :

- a. $0.5 - 0.2 - 0.2 - 0.1$
- b. $9007199254740992.0 + 2.0$
- c. $9007199254740992.0 + 1.0 + 1.0$
- d. $1.0 + 1.0 + 9007199254740992.0$

La raison de ces erreurs est qu’il n’est pas possible de représenter la totalité des nombres réels (de l’ensemble mathématique \mathbb{R}) avec exactitude en binaire – ce qui en première analyse se comprend intuitivement très bien en constatant que le nombre de réels compris entre 0 et 1 est infini, tandis que le nombre de combinaisons de bits sur une taille mémoire donnée est nécessairement finie. On doit donc recourir à des approximations – et l’objet de ce chapitre est de comprendre comment ces approximations fonctionnent.

5.1 Puissances négatives de 2

Jusqu’à présent, nous avons travaillé avec des puissances successives de deux toujours positives – 1, 2, 4, 8, 16, 32, etc... – et en avons considéré la somme pour convertir des nombres de la base 2 à la base 10 – par exemple :

$$\begin{aligned} 10_{10} &= (8 + 2)_{10} \\ &= (1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 0 \times 2^0)_{10} \\ &= (1010)_2 \end{aligned}$$

Nous allons ici étendre cette notion aux puissances *négatives* de 2 pour représenter des nombres compris dans l’intervalle $[0, 1[$:

2^{-1}	2^{-2}	2^{-3}	2^{-4}	2^{-5}	...
0.5	0.25	0.125	0.0625	0.03125	...

Ainsi, en utilisant cette notation, le mot binaire 1010 codé sur 4 bits aura pour valeur :

2^{-1}	2^{-2}	2^{-3}	2^{-4}
1	0	1	0

Que l’on va calculer ainsi :

$$\begin{aligned} 1010_2 &= (1 \times 2^{-1} + 0 \times 2^{-2} + 1 \times 2^{-3} + 0 \times 2^{-4})_{10} \\ &= (0,5 + 0,125)_{10} \\ &= (0,625)_2 \end{aligned}$$

5.2 La notation scientifique

On utilise beaucoup, en mathématiques et en sciences, ce qu'on appelle la *notation scientifique* des nombres décimaux. Celle-ci se compose d'un signe (+ ou -) ; d'une *mantisse*, notée m et comprise dans l'intervalle $[1, 10[$; et d'un *exposant*, nombre entier relatif noté n . L'écriture de cette valeur est alors $\pm m \times 10^n$. Ainsi, spécifiquement :

$$\begin{array}{rclcl} 2\,156 & \text{s'écrit} & +2,156 \times 10^3 \\ -398\,879,62 & \text{s'écrit} & -3,9887962 \times 10^5 \\ 0,000142 & \text{s'écrit} & +1,42 \times 10^{-4} \\ 1,34 & \text{s'écrit} & +1,34 \times 10^0 \end{array}$$

5.3 La norme IEEE 754

Cette norme, développée dans les années 1980 aux USA, existe en deux versions, l'une, dite "codage simple précision", pour une représentation sur 32 bits (4 octets), et l'autre, dite "codage double précision", pour une représentation sur 64 bits (8 octets). Dans les deux cas elle s'appuie sur le même principe que la notation scientifique – à s'avoir une décomposition du nombre en une somme de puissances, utilise les puissances négatives de 2 pour décrire le plus précisément possible la mantisse, et s'écrit sous la forme suivante :

$$(-1)^s \cdot (1 + m) \times 2^{(n-d)}$$

- s est le bit de signe, valant 0 ou 1 ;
- m est la mantisse, comprise (puisqu'on raisonne ici non plus en base 10 mais en base 2) dans l'intervalle $[0, 1[$;
- n est toujours l'exposant, mais il est cette fois "*décalé*" (on peut également dire "*biaisé*") d'une valeur d qui dépend du format choisi (32 ou 64 bits).

Ecrite de la sorte en mémoire et encodée sur 32 bits, la valeur d'un nombre flottant sera structurée comme suit :

$$\begin{array}{ccc} \overbrace{\text{Signe}}^{(1 \text{ bit})} & \overbrace{\text{Exposant}}^{(8 \text{ bits})} & \overbrace{\text{Mantisse}}^{(23 \text{ bits})} \\ \underbrace{s} & \underbrace{n} & \underbrace{m} \end{array}$$

Voyons un exemple concret, le mot M de 32 bits suivant :

11000011010101101100000000000000

Commençons par le décomposer en signe (bit de poids fort), exposant (8 bits suivants), et mantisse (23 bits restants) :

$$\begin{array}{ccc} \overbrace{1}^{\text{signe}} & \overbrace{10000110}^{\text{exposant}} & \overbrace{101011011000000000000000}^{\text{mantisse}} \end{array}$$

Calculons alors sa valeur décimale :

$$\begin{aligned}\text{signe} &= -1^1 \\ &= -1\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{exposant} &= 2^7 + 2^2 + 2^1 \\ &= 128 + 4 + 2 \\ &= 134\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{mantisse} &= 2^{-1} + 2^{-3} + 2^{-5} + 2^{-6} + 2^{-8} + 2^{-9} \\ &= 0,677734375\end{aligned}$$

Appliquons à présent la formule générale décrite plus haut $((-1)^s \cdot (1 + m) \times 2^{(n-d)})$ en utilisant un décalage d de 127 puisque nous étudions un encodage sur 32 bits :

$$\begin{aligned}M &= -1 \times (1 + 0,677734375) \times 2^{(134-127)} \\ &= -1,677734375 \times 2^7 \\ &= -214,75\end{aligned}$$

Exercice 17: Entraînons-nous...

Convertissons quelques réels codés sur 32 bits pour s'entraîner...

a.	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
b.	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Exercice 18: C'est un peu fastidieux... et si on codait ça ?

- Sur papier, écrire en pseudo-code l'algorithme d'une fonction qui prend en entrée une liste de 32 éléments représentant les 32 bits encodant un nombre flottant et qui calcule puis renvoie la valeur décimale du réel correspondant.
- Dans IDLE, écrire cette fonction en Python. Si vous avez terminé, rendez cette fonction robuste – qu'elle sache gérer des listes n'ayant pas le bon nombre d'éléments, ou ne contenant pas que des 0 ou des 1...

5.4 Alors d'où viennent les erreurs qu'on a vues ?

Le problème est qu'il n'est en général pas possible de coder *exactement* un nombre réel avec ce système – sauf si, par chance, il peut se décomposer exactement de cette manière. L'ordinateur en est donc réduit à stocker des approximations des valeurs qu'on lui donne.

Par exemple : le nombre flottant le plus proche de 1,2 est

$$0 - 01111111 - 0011001100110011001$$

La valeur exacte de ce nombre, si on le développe comme on l'a fait plus tôt, est de 1.2000000476837158 – ce qui est évidemment une différence négligeable pour la représentation de valeurs à l'échelle humaine (qu'il s'agisse, de distances, de pourcentages dans des contextes divers, de montants d'argent, de mesures physiques telles

que le poids ou la vitesse d'un objet...). Cependant, il faut bien avoir conscience de l'existence de ces approximations.

Deux remarques :

- Il est évident ici que l'ordinateur utilise une méthode d'arrondis pour passer d'un mot binaire à sa valeur décimale et réciproquement. Cette méthode est hors programme.
- Si cependant c'est un sujet qui vous intéresse n'hésitez pas à consulter [ce site](#) pour voir plus en détails comment différentes valeurs réelles sont effectivement codées au moyen de la norme IEEE 754.

En tout état de cause, l'objet de ce chapitre est principalement de vous alerter sur deux points fondamentaux :

- Le fait **qu'il ne faut jamais** effectuer des tests d'égalité entre nombres flottants dans un programme (on l'a vu en début de chapitre, et on en avait vu également des exemples dans le cours sur Python) ;
- Le fait que dans des contextes où les besoins de précision sont hors du commun (dans certaines disciplines scientifiques par exemple), il sera nécessaire de trouver des moyens de contourner ces difficultés pour éviter de générer de réelles erreurs.

6 Représentation des caractères



ATTENTION:

Comme le chapitre précédent, celui-ci a pour vocation d'être une introduction au codage des caractères – vous devez en comprendre les principes et les mécanismes, mais il ne vous sera pas demandé de connaître précisément les normes d'encodage (ASCII et Unicode) – c'est hors programme.

6.1 Code ASCII

Les ordinateurs ne stockent que des 0 et des 1 ; on sait assez simplement établir une correspondance entre un nombre décimal et sa traduction en binaire. Partant de ces deux constats, on a initialement établi une correspondance unique entre chaque caractère et un entier naturel – on appelle cette démarche le *charset*.

Ceci a donné naissance en 1963 au code ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*), toujours en usage, et permettant d'encoder 128 caractères : 33 caractères dits de contrôle (codes 0 à 32 et code 127 – ils incluent des caractères "blancs" comme les espaces ou les tabulations, des suppressions, des retours à la ligne, des marqueurs de début et de fin de texte...), 94 caractères standards (codes 33 à 126) comportant les 26 lettres minuscules, les 26 lettres majuscules, les 10 chiffres, et 32 symboles (ponctuation, symboles arithmétiques...).

Le tableau ci-dessous vous présente tout ceci exhaustivement (pour votre culture générale – il est évident **que ce n'est pas à connaître par cœur !**).

Code	Caractères	Code	Caractères	Code	Caractères	Code	Caractères
0	NUL	32	Espace	64	@	96	'
1	SOH	33	!	65	A	97	a
2	STX	34	"	66	B	98	b
3	ETX	35	#	67	C	99	c
4	EOT	36	\$	68	D	100	d
5	ENQ	37	%	69	E	101	e
6	ACK	38	&	70	F	102	f
7	BEL	39	'	71	G	103	g
8	BS	40	(72	H	104	h
9	HT	41)	73	I	105	i
10	LF	42	*	74	J	106	j
11	VT	43	+	75	K	107	k
12	FF	44	,	76	L	108	l
13	CR	45	-	77	M	109	m
14	SO	46	.	78	N	110	n
15	SI	47	/	79	O	111	o
16	DLE	48	0	80	P	112	p
17	DC1	49	1	81	Q	113	q
18	DC2	50	2	82	R	114	r
19	DC3	51	3	83	S	115	s
20	DC4	52	4	84	T	116	t
21	NAK	53	5	85	U	117	u
22	SYN	54	6	86	V	118	v
23	ETB	55	7	87	W	119	w
24	CAN	56	8	88	X	120	x
25	EM	57	9	89	Y	121	y
26	SUB	58	:	90	Z	122	z
27	ESC	59	;	91	[123	{
28	FS	60	<	92	\	124	
29	GS	61	=	93]	125	}
30	RS	62	>	94	^	126	~
31	US	63	?	95	_	127	DEL

→ A première vue, qu'est-ce qui ne va pas ce tableau – quel(s) problème(s) va-t-on rapidement rencontrer ??

→ Sur combien de bits va-t-on encoder ces caractères ASCII ??