# **ICA 01 – Uke 4**

#### **Oppgave 1.2.1 Informasjonsmengde**

Binær	Base_10
001	1
010	2
011	3
100	4
101	5
110	6
111	7

#### a) Lise har fått vite / lærer at tallet er et oddetall

Mulige binærkoder med informasjonen gitt: 011, 101 og 111.

### b) Per har fått vite at tallet er IKKE et multiplum av 3 (dvs. ikke 0, 3, 6)

Luker ut følgende binærkoder: 001, 010, 100, 101 og 111. Følgende binærkoder som kan være riktige kode: **101 og 111.** 

### c) Oskar har fått vite at tallet inneholder nøyaktig 2 enere

Siden det bare er den binære koden **101** som innehar 2 enere, er det også derfor dette tallet vi skal frem til.

# d) Louise har fått vite alt det Lise, Per og Oskar vet

Luise har som nevnt fått den samme informasjon som er nevnt over.

## e) Hvor mye informasjon (i bits) har hver spiller fått?

$$log_{2}\left(\frac{10}{3}\right) = 1,73 \ bits$$
 $log_{2}\left(\frac{10}{7}\right) = 0,51 \ bits$ 
 $log_{2}\left(\frac{10}{5}\right) = 1 \ bit$ 
 $1,73 + 0,51 + 1 = 3,24 \ bits$ 
 $Total = 3,24 + 3,24 = 6,48 \ bits$ 

Formlene er i rekkefølge av oppgavene, altså første formell som har resultat 1,73 bits representerer resultatet av oppgave a.

#### Oppgave 1.2.2

Sannsynligheten:

$$P( (X) = 0.8)$$

$$P ( wY ) = 0,1$$

$$P ( xZ ) = 0,1$$

Koden:

$$xX$$
 =  $x$ 0 ×

$$\text{«Y»} = \text{«10»}$$

$$x = x_1 = x_1 = x_2 = x_1 =$$

a) Hvorfor er en slik kode et bedre valg enn å kode alle valg med en 2-bits kode ("X" med "00", for eksempel)?

Fordi ved å komprimere koden til kun 2 siffer, vil koden ta mindre plass å overføre og lagres på RAM.

b) Analyser følgende kildekode ("source code") "00101001100000". Kildekoden skal leses fra venstre til høyre. Dekodere kildekoden og finn den opprinnelige meldingen (representert med X, Y og Z).

Source code: «00101001100000»

Dekodes til: «xxyyxzxxxxx»