

Sistemas Digitales

Nad Garraz y comunidad (ojalá)
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
UBA

Choose your destiny:

(doubleclick en los ejercicio para saltar)

- [Notas teóricas](#)
- Ejercicios de la guía:

1. ??.

Notas teóricas:▣ *Complejidad:*

Es lo que nos da la necesidad de abstraer.

▣ *Abstracción:*

Para lidiar con la *complejidad* que tienen los sistemas usamos la abstracción.

De menor a mayor abstracción:

electrones → transistores → circuitos analógicos → circuitos digitales → circuitos de lógica →
micro-arquitectura → arquitectura → sistema operativo → aplicaciones de software

Lo más abstracto es más fácil de controlar e implementar que lo menos abstracto.

▣ *Sistemas numéricos:*▣ *Decimal:*

$$9745_{10} = 9 \times 10^3 + 7 \times 10^2 + 4 \times 10^1 + 5 \times 10^0$$

El rango de un número *decimal* con n dígitos mayor o igual a cero es $10^n : 0, 1, \dots, 10^n - 1$

▣ *Binario:*

$$1101_2 = 1 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = 13_{10}$$

El rango de un número *binario* con n dígitos mayor o igual a cero es $2^n : 0, 1, \dots, 2^n - 1$. Si tengo solo un bit, *binary digit*, puedo obtener o bien 0 o bien 1. Si tengo dos bits, entonces puedo tener 2^2 dígitos, 00, 01, 10, 11. (el rango es después de todo 4).

▣ *Hexadecimal:*

$$2AD_{16} = 2 \times 16^2 + A \times 16^1 + D \times 16^0 = 685_{10}$$

El rango de un número *hexadecimal* con n dígitos mayor o igual a cero es $16^n : 0, 1, \dots, 16^n - 1$. Cada dígito de un número en base hexadecimal corresponde a un número binario de 4-bits. Después de todo un número i_16 , tiene un rango de 16: $0, \dots, 15$ y un número binario de 4-bits tiene un rango de $2^4 = 16$ ✓

$$2AD_{16} = \underbrace{0010}_2 \underbrace{1010}_A \underbrace{1101}_D_2$$

▣ *Operaciones entre números binarios:* Se poné picante según la representación usada.

▣ Sumar es fácil si los números son positivos. Tengo *overflow* si el resultado tiene más cifras que bits disponibles para almacenar dicho resultado.

▣ *Números binarios con signo:*

Hay distintas *representaciones* para hacer esto, acá están las 2 más usadas:

▣ *Signo / magnitud:*

El bit más significativo, el de más a la izquierda, marca el *signo*. Un número con n bits en esta representación tiene un rango: $[-2^{n-1} + 1, 2^{n-1} - 1]$. Por ejemplo con 3-bits:

El rango es $[-3, 3]$

000	→	0
001	→	1
010	→	2
011	→	3
100	→	-0
101	→	-1
110	→	-2
111	→	-3

Sumar normalmente en esta representación no tiene sentido.

▣ Complemento de 2:

▣ Menos intuitivo, pero más útil. Si tengo un número de n -bits, voy a tener siempre:

0_{10}	→	$00 \dots 00_2$	→ <i>weird number</i>
-1_{10}	→	$11 \dots 11_2$	
-2_{10}^{n-1}	→	$100 \dots 00_2$	
$2^{n-1} - 1_{10}$	→	$011 \dots 11_2$	

Teniendo al 0, -1 , -2^{n-1} y $(2^{n-1} - 1)$, puedo encontrar el resto de la *representación*:

▣ Para encontrar el opuesto a un número, se cambian los 0 por 1 y viceversa ¹, luego se le suma 1 a eso, ej:

$$5_{10} = 0101 \xrightarrow[-5]{\text{busco}} 1010 + 0001 = 1011 = -5_{10}.$$

Cosa que no funciona con el *weird number*, porque su complemento te da a él mismo A.

▣ El rango es de $[-2^{n-1}, 2^{n-1} - 1]$, 2^n elementos. Hay un elemento negativo más que positivos.

▣ Ejemplito: En 3-bits me encuentro todo el conjunto, $[-4, 3]$:

000	→	0_{10}
001	→	1_{10}
010	→	2_{10}
011	→	3_{10}
100	→	-4_{10}
101	→	-3_{10}
110	→	-2_{10}
111	→	-1_{10}

¹chiste: viceversa = 2 . Se escribe viceversa 😊

Ejercicios de la guía:

Ejercicio 1

- i) Utilizando el método del cociente, expresar en bases 2, 3 y 5 los números 33_{10} y 511_{10} .
 - ii) Expresar en decimal los números 1111_2 , 1111_7 y $CAFE_{16}$.
 - iii) Expresar 17_8 en base 5 y $BABA_{13}$ en base 6.
 - iv) Pasar $(1010\ 1110\ 1010\ 1101)_2$, $(1111\ 1011\ 0010\ 1100\ 0111)_2$ y $(0\ 0110\ 1001)_2$ a base 4, 8 y 16 agrupando bits.
 - v) Expresar en decimal los números 01142536 y 01142536 y $01FCD9$, y pasar a base 16 los números 7848_{10} y 46183_{10} .
-