

Corso di Architettura degli Elaboratori e Laboratorio (M-Z)

Rappresentazione binaria di dati complessi

Nino Cauli



UNIVERSITÀ
degli STUDI
di CATANIA

Dipartimento di Matematica e Informatica

Un sistema di numerazione è definito da:

- Un intero B detto **BASE**
- Un insieme di B simboli $S_B = \{s_0, \dots, s_{B-1}\}$, ognuno dei quali rappresenta le quantità **0,1,2,...,B-1**

Un numero a n cifre $p_{(n-1)}p_{(n-2)}\dots p_1p_0$ con $p_{(i)} \in S_B$ e $i=0,\dots,n-1$ può essere rappresentato come **SOMMA DI POTENZE DELLA BASE**:

$$\sum_{i=0}^{n-1} (p_{(i)} \cdot B^i)$$

$$\mathbf{P} = p_{(n-1)}p_{(n-2)}\cdots p_1p_0, \quad p_{(i)} \in \{0,1\} \text{ e } i=0,\dots,n-1$$

$$\sum_{i=0}^{n-1} p_{(i)} \cdot 2^i$$

Numero di valori rappresentabili = **$[0, 2^n)$**

Segno:

- Bit più a sinistra = BIT DI SEGNO

Valore assoluto:

- SEGNO E VALORE ASSOLUTO
- COMPLEMENTO A UNO
- COMPLEMENTO A DUE

ADDIZIONE: come quella binaria naturale, ma trascurando il riporto in uscita

SOTTRAZIONE: addizione con il complemento a due del sottraendo

(a)	$\begin{array}{r} 0010 + (+2) \\ 0011 = (+3) \\ \hline 0101 \quad (+5) \end{array}$		(b)	$\begin{array}{r} 0100 + (+4) \\ 1010 = (-6) \\ \hline 1110 \quad (-2) \end{array}$
(c)	$\begin{array}{r} 1011 + (-5) \\ 1110 = (-2) \\ \hline 1001 \quad (-7) \end{array}$		(d)	$\begin{array}{r} 0111 + (+7) \\ 1101 = (-3) \\ \hline 0100 \quad (+4) \end{array}$
(e)	$\begin{array}{r} 1101 - (-3) \\ 1001 = (-7) \\ \hline \end{array}$	\Rightarrow		$\begin{array}{r} 1101 + \\ 0111 = \\ \hline 0100 \quad (+4) \end{array}$
(f)	$\begin{array}{r} 0010 - (+2) \\ 0100 = (+4) \\ \hline \end{array}$	\Rightarrow		$\begin{array}{r} 0010 + \\ 1100 = \\ \hline 1110 \quad (-2) \end{array}$

Figura 1.6 (parte) - Operazioni di addizione e sottrazione in complemento a due

Il risultato di addizione e sottrazione in complemento a 2 è corretto se è **COMPRESO** nell'intervallo:

$$[-2^{n-1}, 2^{n-1})$$

In caso contrario avviene un evento di **TRABOCCO**

Il **TRABOCCO** può avvenire solo se:

- 1) I due addendi sono **CONCORDI IN SEGNO**
- 2) Il **BIT DI SEGNO** della somma degli addendi è **DIVERSO** da quello degli addendi

Spesso si presenta la necessità di aumentare o diminuire il numero di bit usati per codificare un numero

Regole molto semplici:

- **ESTENSIONE DEL SEGNO**: si replica a sinistra il bit del segno tante volte quanto occorre
- **RIDUZIONE DEL SEGNO**: si rimuove il bit più a sinistra tante volte quante occorre, purché il bit successivo abbia ugual valore

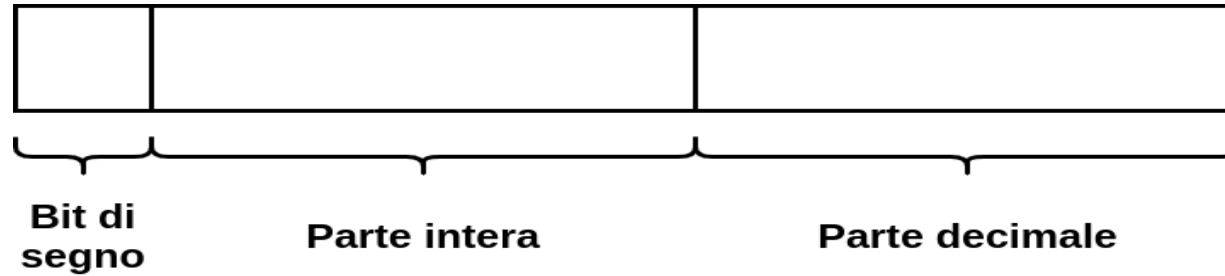
Come rappresentare i **numeri frazionari** in binario?

Idea semplice:

- Un **bit di segno**
- Una **porzione di bit fissa** per la **parte intera**
- Una **porzione di bit fissa** per la **parte decimale**

Chiamiamo questa rappresentazione **A VIRGOLA FISSA (FIXED POINT)**

Numeri a virgola fissa (fixed point)



Solo bit di segno e parte intera:

- Valori rappresentabili: da -2^{n-1} a $2^{n-1} - 1$
- Risoluzione: 1

Solo bit di segno e parte decimale:

- Valori rappresentabili: da -1 a $1 - 2^{-(n-1)}$
- Risoluzione: $2^{-(n-1)}$

Intervallo non sufficiente per calcoli scientifici.

Per aumentare intervallo e risoluzione di valori rappresentabili si potrebbe spostare la posizione della virgola dinamicamente (**VIRGOLA MOBILE**)

Notazione scientifica decimale, **FORMA NORMALE**:

$$6,0247 \times 10^2 = 602,47$$

$$3,7291 \times 10^{-2} = 0,037291$$

In generale vale per **ogni base**:

$$1,0011 \times 2^2 = 100,11$$

$$4,2131 \times 5^{-2} = 0,042131$$

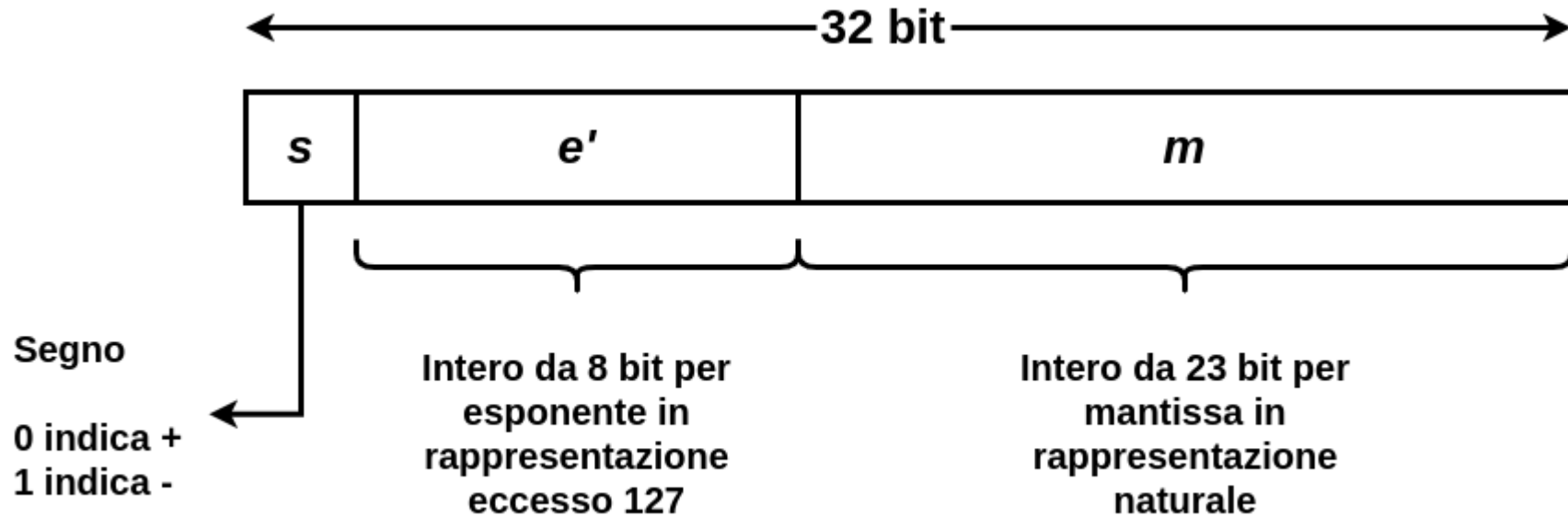
Un numero binario in virgola mobile può quindi essere rappresentato:

- Un **SEGNO** s per il numero
- La **MANTISSA** m (bit significativi escluso il bit più significativo)
- Un **ESPONENTE** e con segno in base 2

$$\text{Valore rappresentato} = \pm 1, m \times 2^e$$

Formato precisione singola (32 bit)

Standard **IEEE 754** numeri **32 bit**



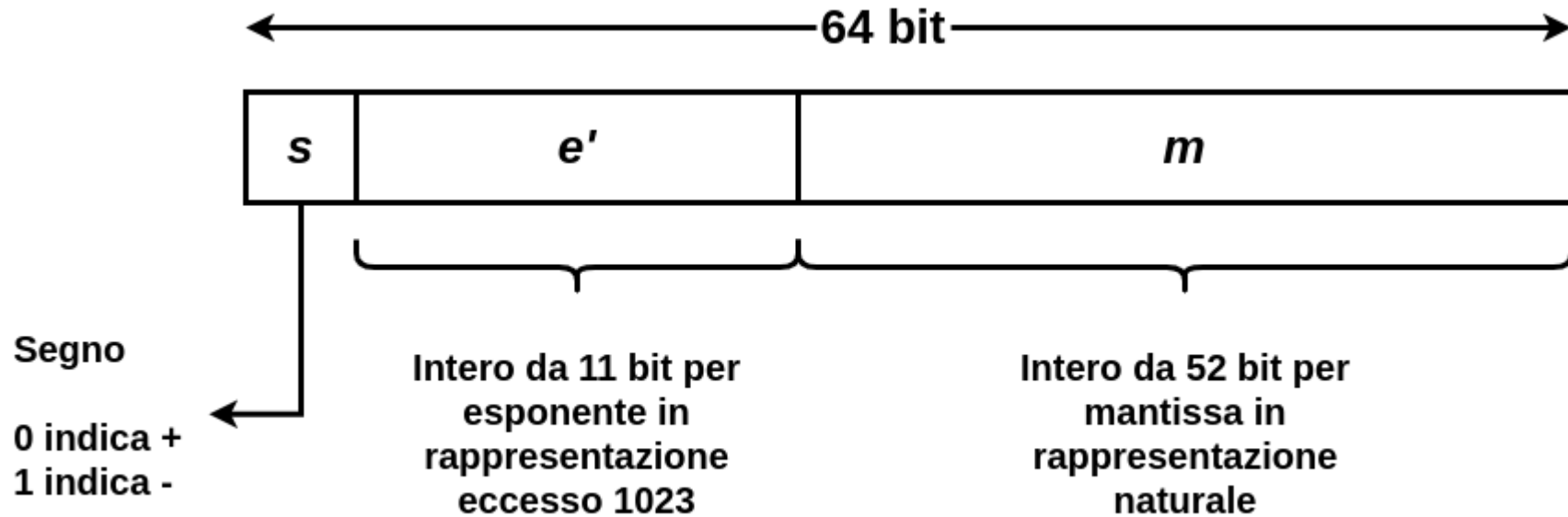
$$0 \leq e' \leq 255 \quad e' = e - 127$$

Valori speciali: $e' = 0$, $e' = 255$ Intervallo esponente: $-126 \leq e \leq 127$

Fattore di scala nell'intervallo: $[2^{-126}, 2^{127}]$

Formato precisione doppia (64 bit)

Standard **IEEE 754** numeri **64 bit**



$$0 \leq e' \leq 2047 \quad e' = e - 1023$$

Valori speciali: $e' = 0$, $e' = 2047$ Intervallo esponente: $-1022 \leq e \leq 1023$

Fattore di scala nell'intervallo: $[2^{-1022}, 2^{1023}]$

Alcuni valori dell'esponente sono speciali:

- $e' = 0, m = 0$ rappresenta lo **0 esatto**
- $e' = 255(2047), m = 0$ rappresenta l'infinito ∞
- $e' = 0, m \neq 0$ rappresenta la **forma non normale**: $\pm 0, m \times 2^{-126(-1022)}$
- $e' = 255(2047), m \neq 0$ rappresenta **Not a Number NaN**

Come rappresentare caratteri tramite una sequenza di n bit?

- Associamo un carattere ad ogni possibile valore binario rappresentabile

Quanti caratteri siamo in grado di rappresentare con n bit?

- Una sequenza di n bit può rappresentare 2^n permutazioni di 0 e 1
- Si può rappresentare un alfabeto di 2^n simboli

Vediamo gli standard più usati

- **Codice ASCII** (American Standard Code for Information Interchange)
- Rappresenta lettere, cifre decimali, punteggiatura e caratteri speciali
- Definito su **7 bit** → alfabeto di **$2^7 = 128$ elementi**
- Lettere e numeri con codici in ordine crescente

	Bit 654							
Bit 3210	000	001	010	011	100	101	110	111
0000	NUL	DLE	SPACE	0	@	P	'	p
0001	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
0010	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
0011	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
0100	EOT	DC4	\$	4	D	T	d	t
0101	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
0110	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
0111	BEL	ETB	'	7	G	W	g	w
1000	BS	CAN	(8	H	X	h	x
1001	HT	EM)	9	I	Y	i	y
1010	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
1011	VT	ESC	+	;	K	[k	{
1100	FF	FS	,	<	L	/	l	
1101	CR	GS	-	=	M]	m	}
1110	SO	RS	.	>	N	^	n	~
1111	SI	US	/	?	O	_	o	DEL

Necessità di codici più ricchi per gestire le diverse lingue con caratteri speciali, accenti, etc.

Standard internazionali:

- Famiglia **ISO 8859-x**: estendono il codice ASCII usando 8 bit (doppio dei simboli)
- **ISO/IEC 10646 (UCS)**: rappresentazione universale di caratteri che estende su più byte la ISO 8859
- Standard di codifica basati su UCS: come ad esempio **UNICODE** e **UTF-8**

L'informazione binaria codificata potrebbe essere affetta da errori

Gli errori possono essere causati da:

- Disturbi nei canali di trasmissione
- Alterazione accidentale o dolosa nei dispositivi di memorizzazione

Come si possono individuare e possibilmente correggere gli errori?

- Aggiungendo uno o più bit di controllo alla sequenza originale

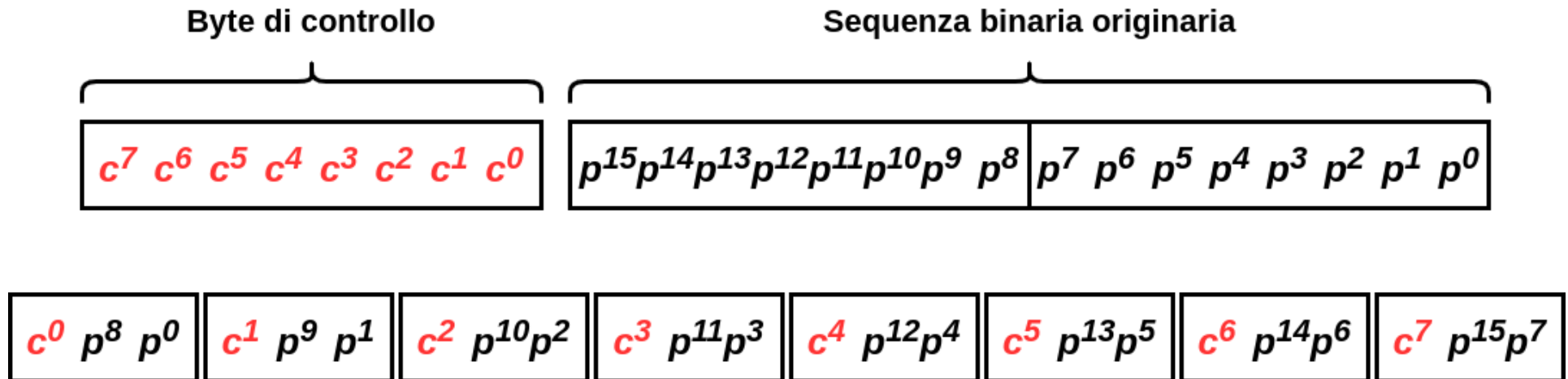
Si aggiunge un bit di controllo (**BIT DI PARITÀ**) alla sequenza binaria originaria:

- **0** se numero **PARI** di 1 nella sequenza originaria
- **1** se numero **DISPARI** di 1 nella sequenza originaria

Se il numero di 1 nella **sequenza binaria estesa** con il bit di parità è **DISPARI** sono presenti errori

Rivela solo **errori su di 1 bit** e **non può correggere** gli errori rilevati

- Estensione dell'idea di bit di controllo per **sequenze di più byte**
- **1 byte** usato come informazione di controllo
- Ogni bit del byte controllo usato per la parità di **sequenze non contigue** di bit a **distanza 8**



Rivela **più errori su in uno stesso byte**

Checksum: Estensione con sequenze di controllo più lunghe di un byte

- Algoritmi di controllo **semplici meno robusti**:
 - Somma dei bit
 - Parità di sotto-sequenze
- **CRC** (codice a ridondanza ciclica):
 - Algoritmi di controllo basati su **algebra dei polinomi**
 - Permettono di rilevare errori su **lunghe sequenze di bit contigui**

Codici di controllo con informazione necessaria per **correggere** fino a k errori sui bit

Si può usare il concetto di **DISTANZA DI HAMMING**

Distanza di Hamming:

- **Di due sequenze**: numero di bit diversi in posizioni corrispondenti
- **Di un insieme di sequenze**: la distanza di Hamming minima di coppie di sequenze distinte nell'insieme

Un **codice** c a n bit che può rappresentare un **alfabeto** A di al più 2^n simboli è una funzione iniettiva:

$$c : a \rightarrow \{0, 1\}^n$$

Distanza di Hamming di un codice = distanza di Hamming della sua immagine

Un codice con:

- Distanza di Hamming h può **rivelare** fino a $h - 1$ errori
- Distanza di Hamming $h = 2k + 1$ può **correggere** fino a k errori

Esempio distanza di Hamming

X	4 bit	7 bit	$h_{0100011}$
0	0000	00 0 0 000	3
1	0001	11 0 1 001	3
2	0010	01 0 1 010	2
3	0011	10 0 0 011	2
4	0100	10 0 1 100	6
5	0101	01 0 0 101	2
6	0110	11 0 0 110	3
7	0111	00 0 1 111	3
8	1000	11 1 0 000	4
9	1001	00 1 1 001	4
A	1010	10 1 1 010	5
B	1011	01 1 0 011	1
C	1100	01 1 1 100	5
D	1101	10 1 0 101	5
E	1110	00 1 0 110	4
F	1111	11 1 1 111	4

Tabella A1.1 - Esempio di correzione di errore

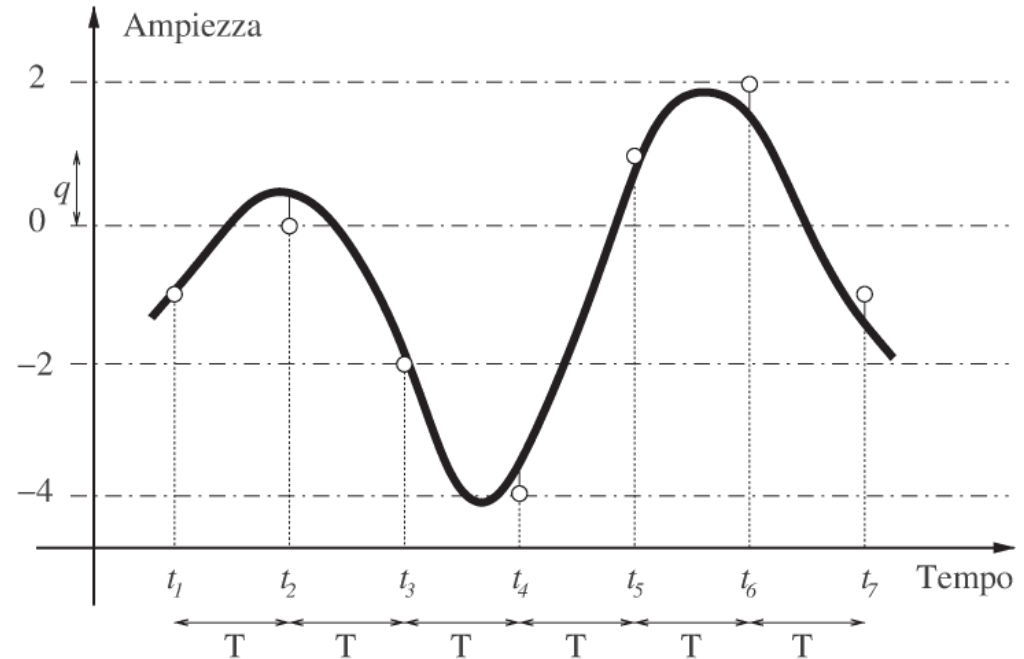
Informazione multimediale è originariamente **ANALOGICA**

- **AUDIO**: andamento pressione acustica nel tempo
- **IMMAGINI**: distribuzione di valori continui di luminanza in uno spazio bidimensionale
- **VIDEO**: sequenza temporale di immagini

Per essere rappresentata in biniario l'informazione multimediale deve essere **DISCRETIZZATA**

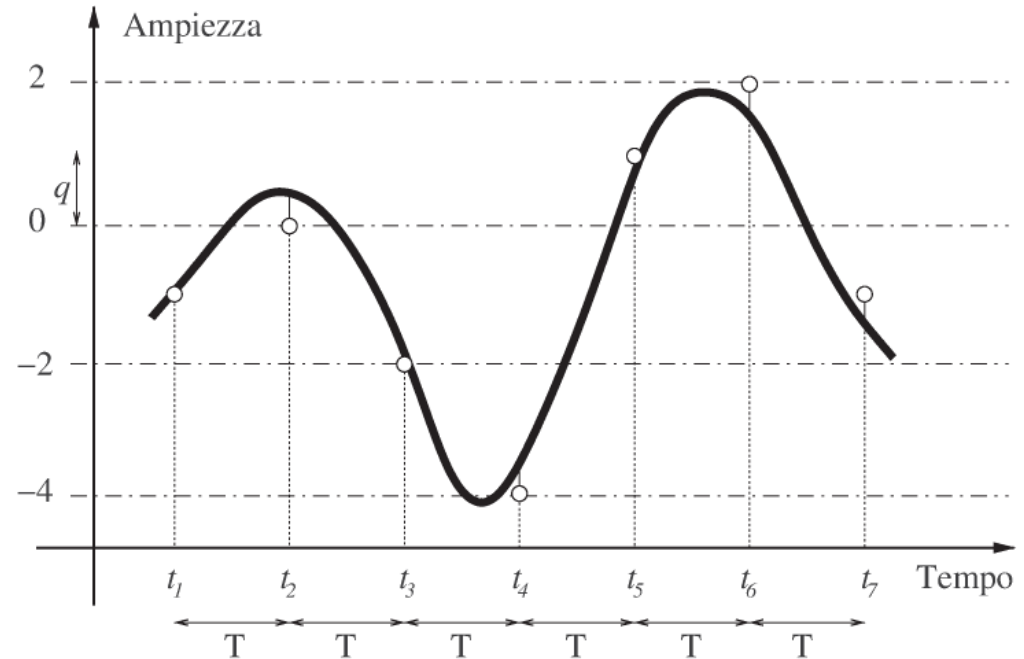
La discretizzazione nel dominio del segnale (tempo) è chiamata **CAMPIONAMENTO**

- Segnale campionato a **intervalli di tempo regolari**
- Intervallo di tempo detto **PERIODO T**
- **FREQUENZA** di campionamento è il reciproco del periodo
- La frequenza è espressa in **hertz (Hz)**, campionamenti al secondo



La discretizzazione nel codominio del segnale (intensità) è chiamata **QUANTIZZAZIONE**

- Unità di quantizzazione è detta q
- I valori analogici del segnale vengono **approssimati** al valore **multiplo di q più vicino**
- Valori quantizzati rappresentati dai **coefficienti di q**



- Intervallo fisiologico di frequenze udibili dall'uomo: da circa **20 Hz a 20 kHz**
- Per rappresentare un segnale analogico di frequenza massima f_m , un segnale digitale deve essere campionato con frequenza $f_s > 2f_m$ (**Teorema del campionamento di Nyquist-Shannon**)

Frequenze di campionamento audio:

- Musica: **44,1 kHz**
- Voce: **8 kHz** (non necessario frequenze alte)

Unità di quantizzazione solitamente codificata con **16 bit per canale**

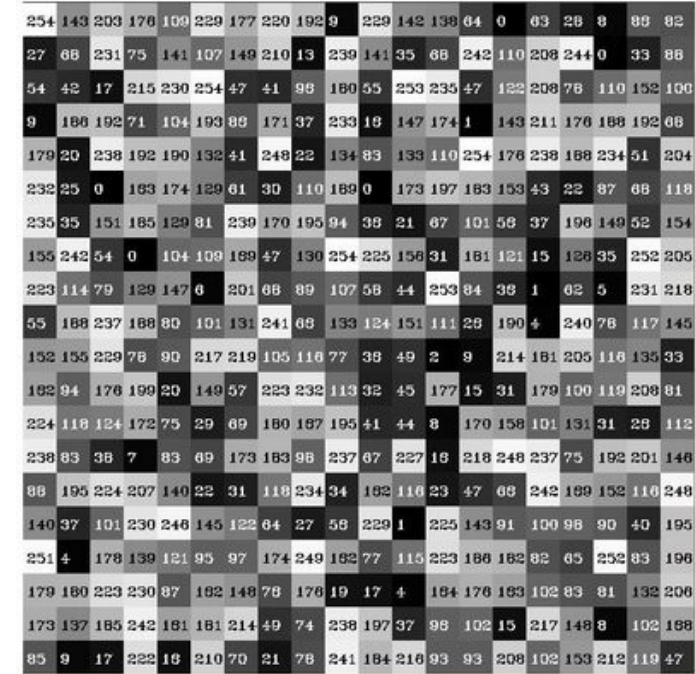
- Spazio occupato da **4 min** di audio stereo:

$$f_s \times \text{sec} \times \text{canali} \times \text{bit quantizzazione} = 44,100 \times 240 \times 2 \times 16 \approx$$

40 Mbyte

- Codifica **MIDI** risparmia spazio rappresentando il suono tramite i **parametri di un sintetizzatore** (strumento emulato)

- Il campionamento avviene nel **domino dello spazio**
- Una **griglia** viene applicata ad una **regione limitata bidimensionale** con elementi detti **PIXEL**
- Ogni pixel rappresenta l'intensità **luminosità** o di **colore (grigio o RGB)**
- La **RISOLUZIONE** rappresenta la precisione di campionamento (**numero o densità dei pixel**)
- La **PROFONDITÀ DI COLORE** rappresenta i livelli di quantizzazione (spesso **8 bit per canale**)



- Immagine non compressa in formato **bitmap**
- Esempio di spazio occupato da un immagine a colori

$$\text{Colonne} \times \text{righe} \times \text{canali} \times \text{bit profondità} = 1024 \times 768 \times 3 \times 8 \approx \\ 2,25 \text{ Mbyte}$$

- Rappresentazione vettoriale (*i.e.* SVG) descrive l'immagine tramite **primitive geometriche** (più compatta e robusta al ridimensionamento)

- Un video è una **sequenza temporale di immagini**
- **24 immagini al secondo**: frequenza minima per percepire il movimento

$$24 \times 2,25 \text{ Mbyte} = 54 \text{ Mbyte / secondo}$$

Informazione video necessita di essere compressa

Rappresentare l'informazione con sequenze binarie più brevi perdendo poca o nessuna informazione

2 FASI NELLA COMPRESSIONE:

- Codifica: $c(s) = t$ generazione stringa compressa t da s
- Decodifica: $d(t) = s$ ritorno alla stringa originaria s da t

LA COMPRESSIONE PUÒ ESSERE:

- Senza perdita (**lossless**): $d(c(s)) = s$
- Con perdita (**lossy**): $d(c(s)) = s + \varepsilon$

$$\text{RAPPORTO DI COMPRESSIONE} = \text{len}(s) / \text{len}(c(s))$$

RUN-LENGTH

- Codificare numero di occorrenze consecutive di ciascun simbolo

DIFFERENZIALE (RELATIVA)

- Spezzare la sequenza in blocchi, codificare il primo e codificare i successivi come differenze dal precedente

VARIABLE-LENGTH

- Lunghezza codifica dei simboli inversamente proporzionale alla probabilità di incontrarli (**codici di Huffman**)

BASATA SU DIZIONARIO, ADATTIVA

- I codici rappresentano parole di un dizionario
- Adattiva: il dizionario è creato dinamicamente (**algoritmo LZW**)

Audio

- **MP3**: dati musicali
- **OGG/VORBIS**: dati musicali (più efficace ma meno usato dell'MP3)
- **Speex**: compressione del parlato

Immagini

- **GIF**: Graphical Interchange Format (Lossless)
- **PNG**: Portable Network Graphics (Lossless)
- **JPEG**: Joint Photographic Experts Group (Lossy)

Video

- **MPEG**: Motion Picture Experts Group
 - Compressione video: **JPEG** + codifica relativa
 - Compressione audio: **MP3**