

## Kayan Noktalı Sayılar (Floating Point Numbers)

10 Tabanı:

$$(12.34)_{10} = 12 + \frac{34}{100} \text{ ya da } (12.34)_{10} = 12 + \frac{3}{10} + \frac{4}{100} = 1 \cdot 10^1 + 2 \cdot 10^0 + 3 \cdot 10^{-1} + 4 \cdot 10^{-2}$$

2 Tabanı:

$$(101.11)_2 = 5 + \frac{3}{4} \text{ ya da } (101.11)_2 = 5 + \frac{1}{2} + \frac{1}{4}, \quad (0.1111)_2 = \frac{15}{16}, \quad (0.1)_2 = \frac{1}{2}$$

Virgüllü (noktalı) sayıları bellekte tutmak için akla ilk gelen yöntem sabit noktalı (*fixed radix*) gösterilimdir. Sayının noktadan önceki ve sonraki kısımları için sabit uzunlukta yerler ayrılır.

Sabit noktalı gösterilim pratik değildir. Bellekte fazla yer kaplar, işlem yapmak için uygun değildir.

Örneğin 1 trilyon ( $10^{12}$ ) göstermek için 40 bit gerekir.  $10^{12} \approx 2^{40}$

Benzer şekilde virgülden sonra  $1/10^{12}$  hassasiyet için de 40 bit gereklidir.

Toplam 80 bit.

**Üstel gösterilim** (*Scientific notation, exponential notation*) kullanılır:

$$\pm F \cdot B^{\pm E}$$

F: *Fraction* (Kesir, Mantis)

E: *Exponent* (Üs)

B: *Base* (Taban)

Bellekte:  $\pm$ , F ve E tutulur.

Örnek:

$$976,000,000,000,000 = 0.976 \times 10^{15}$$

$$0.000\ 000\ 000\ 000\ 976 = 0.976 \times 10^{-12}$$

## Normalize Sayı:

Noktanın yerine önceden karar verilir ve bu yer bilgisi bellekte tutulmaz.

Örneğin, noktanın her zaman sıfırdan farklı en yüksek anlamlı sayının solunda olduğu kabul edilir.

$$3.14 = 0.314 \times 10^1$$

Örneğin bellekte  $\pm FFF \pm EE$  şeklinde tutulabilir.  $+314+01$

## Yükseltilmiş Üs (*Biased Exponent*):

Üs değerinin negatif olmaması için üs değeri bellekte saklanmadan önce belli bir değer "ökçe" (*bias*) ile toplanır (üs yükseltilir).

Böylece üssün işaretinin saklanmasına gerek kalmaz ve aritmetik işlemlerde (karşılaştırmada) kolaylık sağlanır.

## IEEE 754 Standardı (1985, güncelleme 2008)

*Single* (32 bit)

İşaret	E	F
S	Üs	Kesir
1	8	23

Üs 127 yükseltilmiştir

*Double* (64 bit)

İşaret	E	F
S	Üs	Kesir
1	11	52

Üs 1023 yükseltilmiştir

E'deki bit sayısı k olmak üzere üs ( $2^{k-1} - 1$ ) kadar yükseltilir.

Güncel standartta  
16 bitlik (*half*) ve  
128 bitlik (*quadruple*)  
sayılar da  
bulunmaktadır.

**Normalize Sayı (IEEE 754):**

Noktanın her zaman sıfırdan farklı en yüksek anlamlı sayının sağında olduğu kabul edilir.

İkili düzende çalışıldığına göre "0"dan farklı sayı "1"dir.

$$(10110.101)_2 = 1.0110101 \times 2^4$$

Noktadan önce her zaman 1 olduğu bilindiğinden bu 1 değeri de bellekte tutulmaz. Buna **gizli 1** (*hidden one*) denir.

Örnek:

$$(+22.625)_{10} ?$$

$$(22)_{10} = (10110)_2$$

.625'in 2 tabanındaki karşılığının bulunması:

$$2 \times 0.625 = 1 + 0.25$$

$$2 \times 0.25 = 0 + 0.5$$

$$2 \times 0.5 = 1 + 0$$

$$\Rightarrow (0.625)_{10} = (0.101)_2$$

5/8

$$(+22.625)_{10} = (+10110.101)_2 = +1.0110101 \times 2^4 \text{ (Normalize)}$$

Bellekte "Single" olarak:

**Sayının 10 tabanındaki değeri (N):**

$$\text{Single: } N = (-1)^S (1.F) 2^{E-127}$$

$$\text{Double: } N = (-1)^S (1.F) 2^{E-1023}$$

$$N = (-1)^S \left(1 + \frac{F}{2^{23}}\right) 2^{E-127}$$

$$N = (-1)^S \left(1 + \frac{F}{2^{52}}\right) 2^{E-1023}$$

Sıfır için özel bir gösterilim kullanılır: E=0 ve F=0

**Örnekler (Single):**

S	E	F	Anlamı:
0	10010011	101000100000000000000000	$= +1.1010001 \times 2^{10100} = +1.6328125 \times 2^{20}$
1	10010011	101000100000000000000000	$= -1.1010001 \times 2^{10100} = -1.6328125 \times 2^{20}$
0	01101011	101000100000000000000000	$= +1.1010001 \times 2^{-10100} = +1.6328125 \times 2^{-20}$
1	01101011	101000100000000000000000	$= -1.1010001 \times 2^{-10100} = -1.6328125 \times 2^{-20}$

**E (üs) ve F (mantis) özel değerleri:**

1. E = 0 ve F = 0 → N = 0 İki tane sıfır var (+, -)
2. E = 255, F = 0 → N =  $\pm\infty$
3. E = 255, F ≠ 0 → NaN (*Not a Number*) 0/0,  $\infty/\infty$
4. E = 0, F ≠ 0 → Normalize olmayan sayı

Son durum normalize olarak gösterilemeyen mutlak değeri çok küçük sayılar için kullanılır.

81/128

