

# 64-040 Modul IP7: Rechnerstrukturen

[http://tams.informatik.uni-hamburg.de/  
lectures/2012ws/vorlesung/rs](http://tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2012ws/vorlesung/rs)

– Kapitel 4 –

Andreas Mäder



Universität Hamburg  
Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften  
Fachbereich Informatik

**Technische Aspekte Multimodaler Systeme**

Wintersemester 2012/2013

# Kapitel 4

## Information

Definitionen und Begriffe

Informationsübertragung

Zeichen

Literatur



# Information

- ▶ **Information**  $\sim$  abstrakter Gehalt einer Aussage
- ▶ Die Aussage selbst, mit der die Information dargestellt bzw. übertragen wird, ist eine **Repräsentation** der Information
- ▶ im Kontext der Informationsverarbeitung / -übertragung:  
**Nachricht**
- ▶ Das Ermitteln der Information aus einer Repräsentation heißt  
**Interpretation**
- ▶ Das Verbinden einer Information mit ihrer Bedeutung in der realen Welt heißt **Verstehen**

## Repräsentation: Beispiele

Beispiel: Mit der Information „25“ sei die abstrakte Zahl gemeint, die sich aber nur durch eine Repräsentation angeben lässt:

- ▶ Text deutsch:                      fünfundzwanzig
- ▶ Text englisch:                    twentyfive
- ...
- ▶ Zahl römisch:                    XXV
- ▶ Zahl dezimal:                    25
- ▶ Zahl binär:                      11001
- ▶ Zahl Dreiersystem:            221
- ...
- ▶ Morse-Code:                    ... --- . . . . .

## Interpretation: Information vs. Repräsentation

- ▶ Wo auch immer Repräsentationen auftreten, meinen wir eigentlich die Information, z.B.:

$$5 \cdot (2 + 3) = 25$$

- ▶ Die Information selbst kann man überhaupt nicht notieren (!)
- ▶ Es muss immer Absprachen geben über die verwendete Repräsentation. Im obigen Beispiel ist implizit die Dezimaldarstellung gemeint, man muss also die Dezimalziffern und das Stellenwertsystem kennen.

- ▶ Repräsentation ist häufig mehrstufig, z.B.

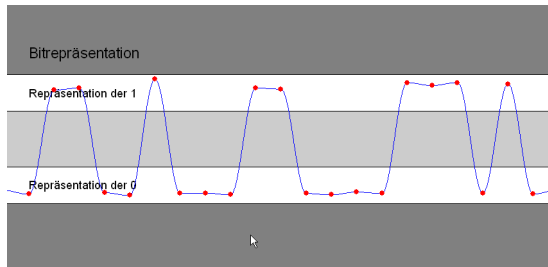
Zahl:	Dezimalzahl	347
Ziffer:	4-bit binär	0011 0100 0111 (BCD)
Bit:	elektrische Spannung	0,1V 0,1V 3,3V 3,3V ...

# Repräsentation: Ebenen

In jeder (Abstraktions-) Ebene gibt es beliebig viele Alternativen der Repräsentation

- ▶ Auswahl der jeweils effizientesten Repräsentation
- ▶ unterschiedliche Repräsentationen je nach Ebene
- ▶ Beispiel: Repräsentation der Zahl  $\pi = 3,1415\dots$  im
  - ▶ x86 Prozessor      80-bit Binärdaten, Spannungen
  - ▶ Hauptspeicher    64-bit Binärdaten, Spannungen
  - ▶ Festplatte        codierte Zahl, magnetische Bereiche
  - ▶ CD-ROM            codierte Zahl, Land/Pits-Bereiche
  - ▶ Papier             Text, „3,14159265...“
  - ▶ ...

# Repräsentation: digitale und analoge Welt



Beispiel: Binärwerte in 5V  
CMOS-Technologie

K. von der Heide [Hei05]  
Interaktives Skript T1, demobitrep

- ▶ Spannungsverlauf des Signals ist kontinuierlich
- ▶ Abtastung zu bestimmten Zeitpunkten
- ▶ Quantisierung über abgegrenzte Wertebereiche:
  - ▶  $0.0\text{ V} \leq a(t) \leq 1.2\text{ V}$ : Interpretation als 0
  - ▶  $3.3\text{ V} \leq a(t) \leq 5.0\text{ V}$ : Interpretation als 1
  - ▶ außerhalb und innerhalb: ungültige Werte

# Information vs. Nachricht

## ► Aussagen

**N1** Er besucht General Motors

**N2** Unwetter am Alpenostrand

**N3** Sie nimmt ihren Hut

## ► Alle Aussagen sind aber doppel-/mehrdeutig:

**N1** Firma? Militär?

**N2** Alpen-Ostrand? Alpeno-Strand?

**N3** tatsächlich oder im übertragenen Sinn?

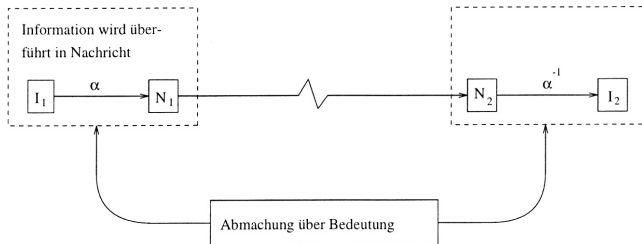
⇒ **Interpretation:** Es handelt sich um drei **Nachrichten**, die jeweils zwei verschiedene **Informationen** enthalten



## Information vs. Nachricht (cont.)

- ▶ **Information:** Wissen um oder Kenntnis über Sachverhalte und Vorgänge – als Begriff nicht informationstheoretisch abgestützt, sondern an umgangssprachlicher Bedeutung orientiert.
- ▶ **Nachricht:** Zeichen oder Funktionen, die Informationen zum Zweck der Weitergabe aufgrund bekannter oder unterstellter Abmachungen darstellen (DIN 44 300).
- ▶ Beispiel für eine Nachricht:  
Temperaturangabe in Grad Celsius oder Fahrenheit
- ▶ Die Nachricht ist also eine Darstellung von Informationen und nicht der Übermittlungsvorgang

# Modell der Informationsübertragung

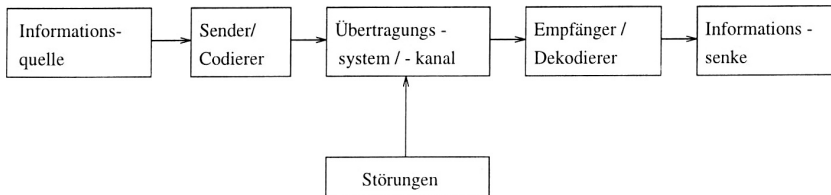


## Beschreibung der **Informationsübermittlung**:

- ▶ Abbildung  $\alpha$  erzeugt Nachricht  $N_1$  aus Information  $I_1$
- ▶ Übertragung der Nachricht an den Zielort
- ▶ Umkehrabbildung  $\alpha^{-1}$  aus der Nachricht  $N_2$  liefert die Information  $I_2$

# Modell der Informationsübertragung (cont.)

## Nachrichtentechnisches Modell: **Störungen** bei der Übertragung

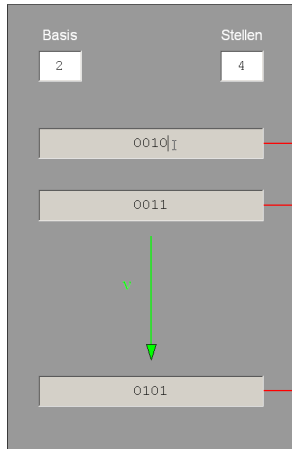


### Beispiele

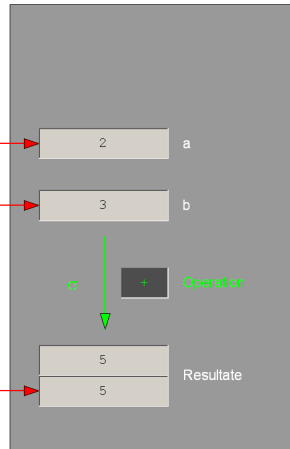
- ▶ Bitfehler beim Speichern
- ▶ Störungen beim Funkverkehr
- ▶ Schmutz oder Kratzer auf einer CD/DVD
- ▶ usw.

# Verarbeitung von Information / Repräsentation

## Repräsentation



## Information



Interpretation

$\alpha$

K. von der Heide [Hei05]  
Interaktives Skript T1,  
infopres

# Informationstreue

Ergibt  $\alpha$  gefolgt von  $\sigma$  dasselbe wie  $\nu$  gefolgt von  $\alpha'$ ,  
dann heißt  $\nu$  **informationstreu**.

- ▶ mit  $\alpha'$  als der Interpretation des Resultats der Operation  $\nu$
- ▶ häufig sind  $\alpha$  und  $\alpha'$  gleich, aber nicht immer
- ▶  $\sigma$  injektiv: **Umschlüsselung**
- ▶  $\nu$  injektiv: **Umcodierung**
- ▶  $\sigma$  innere Verknüpfung der Menge  $\mathcal{I}$  und  $\nu$  innere Verknüpfung der Menge  $\mathcal{R}$ : dann ist  $\alpha$  ein Homomorphismus der algebraischen Strukturen  $(\mathcal{I}, \sigma)$  und  $(\mathcal{R}, \nu)$ .
- ▶  $\sigma$  bijektiv: Isomorphismus

## Informationstreue (cont.)

Welche mathematischen Eigenschaften gelten bei der Informationsverarbeitung, in der gewählten Repräsentation?

Beispiele

► Gilt  $x^2 \geq 0$ ?

- |                   |      |
|-------------------|------|
| ► float:          | ja   |
| ► signed integer: | nein |

► Gilt  $(x + y) + z = x + (y + z)$ ?

- |            |      |
|------------|------|
| ► integer: | ja   |
| ► float:   | nein |

$$1.0\text{E}20 + (-1.0\text{E}20 + 3.14) = 0$$

► Details folgen später

# Beschreibung von Information durch Zeichen

- ▶ **Zeichen:** engl. *character*  
Element  $z$  aus einer zur Darstellung von Information vereinbarten, einer Abmachung unterliegenden, endlichen Menge  $Z$  von Elementen.
- ▶ Die Menge  $Z$  heißt **Zeichensatz** oder **Zeichenvorrat**  
engl. *character set*
- ▶ Beispiele
  - ▶  $Z_1 = \{0, 1\}$
  - ▶  $Z_2 = \{0, 1, 2, \dots, 9, A, B, C, D, E, F\}$
  - ▶  $Z_3 = \{\alpha, \beta, \gamma, \dots, \omega\}$
  - ▶  $Z_4 = \{\text{CR}, \text{LF}\}$

## Beschreibung von Information durch Zeichen (cont.)

- ▶ **Numerischer Zeichensatz:** Zeichenvorrat aus Ziffern und/oder Sonderzeichen zur Darstellung von Zahlen
- ▶ **Alphanumerischer Zeichensatz:** Zeichensatz aus (mindestens) den Dezimalziffern und den Buchstaben des gewöhnlichen Alphabets, meistens auch mit Sonderzeichen (Leerzeichen, Punkt, Komma usw.)



# Binärzeichen

- ▶ **Binärzeichen:** engl. *binary element, binary digit, bit*  
Jedes der Zeichen aus einem Vorrat / aus einer Menge von zwei Symbolen.
- ▶ Beispiele
  - ▶  $Z_1 = \{0, 1\}$
  - ▶  $Z_2 = \{\text{high, low}\}$
  - ▶  $Z_3 = \{\text{rot, grün}\}$
  - ▶  $Z_4 = \{+, -\}$

# Alphabet

- ▶ **Alphabet:** engl. *alphabet*

Ein in vereinbarter Reihenfolge geordneter Zeichenvorrat

$$\mathcal{A} = \mathcal{Z}$$

- ▶ Beispiele

- ▶  $\mathcal{A}_1 = \{0, 1, 2, \dots, 9\}$
- ▶  $\mathcal{A}_2 = \{\text{So, Mo, Di, Mi, Do, Fr, Sa}\}$
- ▶  $\mathcal{A}_3 = \{'A', 'B', \dots, 'Z'\}$

# Zeichenkette

- ▶ **Zeichenkette:** engl. *string*  
Eine Folge von Zeichen
- ▶ **Wort:** engl. *word*  
Eine Folge von Zeichen, die in einem gegebenen Zusammenhang als Einheit bezeichnet wird.
- ▶ Worte mit 8 bit werden als **Byte** bezeichnet.
- ▶ **Stelle:** engl. *position*  
Die Lage/Position eines Zeichens innerhalb einer Zeichenkette.
- ▶ Beispiel
  - ▶ `s = H e l l o , w o r l d !`

# Darstellung von Zahlen und Zeichen in ...

5. Natürliche Zahlen  
Festkommazahlen  
Gleitkommazahlen

engl. *integer numbers*  
engl. *fixed point numbers*  
engl. *floating point numbers*

6. Arithmetik

7. Aspekte der Textcodierung  
Ad-hoc Codierungen  
ASCII und ISO-8859-1  
Unicode

- Pointer (Referenzen, Maschinenadressen)

# Literatur

[Hei05] K. von der Heide: *Vorlesung: Technische Informatik 1 — interaktives Skript*. Universität Hamburg, FB Informatik, 2005.  
[tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2004ws/vorlesung/t1](http://tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2004ws/vorlesung/t1)