

résumé

Numération par position

Différentes bases (10, 2 et 16) mais un même système : *numération par position*.

systeme	base	chiffres
Décimal	10	0123456789
Binaire	2	01
Héxadécimal	16	0123456789ABCDEF

Convertir en décimal :

- **Décimal** : $2019 = 2 \times 1000 + 1 \times 10 + 9 = 2 \times 10^3 + 1 \times 10^1 + 9 \times 10^0$
- **Binaire** : $0b1101 = 1 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 1 \times 2^0 = 8 + 4 + 1 = 13$
- **Héxadécimal** : $0xA5F = 0xA \times 16^2 + 0x5 \times 16^1 + 0xF \times 16^0 = 10 \times 256 + 5 \times 16 + 15 = 2655$

Les *entiers* ne changent pas, leur *représentation* varie : $103 = 0b1100111 = '0x67'$

Remarques :

- Dans la mémoire d'une machine : binaire. À l'écran, ça varie, on peut avoir les trois.
- **Taille** (= nombre de chiffre) des résultats opérations. Même principe dans toutes les bases :
 - la taille d'une **somme** est \leq à 1 + la plus grande des deux tailles.
 - la taille d'un **produit** est \leq à la somme des deux tailles.

Convertir en binaire, convertir en hexadécimal

On utilise l'algorithme des divisions successives :

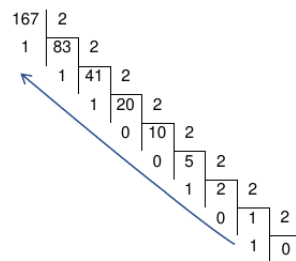


Figure 1: divisions successives

1. On divise par 2 **jusqu'à ce que le quotient soit 0**
2. On lit les bits en montant de droite à gauche : $167 = 0b10100111$

Cet algorithme se programme en python :

```
def bina(entier):
    if entier == 0:
        return "0"
    bits = ""
    while entier != 0:
        reste = entier % 2
        entier = entier // 2
        bits = str(reste) + bits
    return bits
```

La conversion décimal -> hexadécimal se fait par des divisions par 16.

Information dans la machine.

On regroupe les bits par paquet de 8 bits : 8 bits = 1 octet.

Attention, en anglais : octet se dit *byte* !

Les notations : 1000 bits = 1 kilo bit = 1kb ; 1000 octets = 1 kilo octet = 1ko = 1kB

Il faut 2 chiffres hexadécimaux pour représenter un octet : 0xaf = 175

Booléens et portes logiques.

George Boole (1815-1864) créateur de l'*algèbre de Boole* qu'on utilise pour représenter la logique interne de la machine.

Utilise deux états "Vrai : 1", "Faux : 0". Notés **True** et **False** en python.

Opérateurs booléens.

opérateur	description	exemple	python
non	contraire	non vrai = faux	not
et	et logique	vrai et faux = faux	and
ou	ou logique	vrai ou faux = vrai	or
xor	ou exclusif	vrai xor faux = vrai	pas implémenté en Python

On utilise des *tables de vérité* pour les représenter :

A	B	A XOR B
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

Circuits : le demi additionneur

La porte logique du haut est un XOR et celle du bas un AND.

demi-additionneur

Figure 2: demi-additionneur

Il est appelé *demi-additionneur* car il réalise l'addition de 2 bits (**A** et **B**), le résultats de cette somme est représentée par **S** et la retenue éventuelle par **R**.

Opérations bits à bits

Une opération “bits à bits” est réalisée pour chaque bit des deux entrées. Le nombre final est la combinaison des résultats.

Exemple : un **masque** est un “**et** bit à bit”.

nombre	1011.1100
masque	1101.0101
et bit à bit	1001.0100

Complément à deux : comment coder les entiers négatifs dans une machine ?

Ce qu'on a vu jusqu'ici ne permet que d'encoder des nombres positifs.

Deux approches possibles :

Approche insatisfaisante : binaire signé

On fixe la taille mémoire de chaque nombre (par exemple 4 bits). Le premier bit est le **bit de signe** : 1 pour les négatif, 0 pour les positifs.

- En binaire signé sur 4 bits : 0b1001 = -1 , 0b1011 = -3, 0b0111 = 7 etc.
- L'addition présentée plus haut **ne fonctionne plus** : 0b1001 + 0b0001 = -1 + 1 = 0 mais bit à bit cela donne : 0b1010 = -2... Le binaire signé c'est nul.

Complément à deux

on fixe la taille mémoire de chaque nombre (par exemple 4 bits).

- Les nombres positifs sont encodés comme d'habitude.
- Les nombres négatifs sont encodés ainsi : (exemple : -3)
 1. Coder la valeur absolue du nombre en base 2 : 3 = 0b11
 2. compléter l'octet avec des 0 devant (jusqu'à la taille): 0b0011
 3. échanger tous les bits (1 ↔ 0) : 0b1100
 4. ajouter 1. -3 = 0b1101
- Le complément à deux permet de conserver le même algorithme pour l'addition :
 $-3 + 2 = 0b1101 + 0b0010 = 0b1111 = -1$
- le complément à deux c'est bien... MAIS il faut prédéfinir une taille !!!
Pas d'entiers de taille *arbitraire* en complément à deux !

1111 0011 = ???

Devant une série de bits, on ne peut **deviner** ce qu'ils représentent.

Est-ce un entier positif ? négatif (binaire signé, complément à deux) ? autre chose ?

Le contexte (pour vous : l'énoncé) précise ce qu'il faut comprendre.

Table de valeurs du complément à 2 sur 8 bits

bit	
de	
signe	
0 1 1 1 1 1 1 1	= 127
0 ...	= ...
0 0 0 0 0 1 0	= 2
0 0 0 0 0 0 1	= 1
0 0 0 0 0 0 0	= 0
1 1 1 1 1 1 1	= -1
1 1 1 1 1 1 0	= -2

```

1      ...      = ...
1 0 0 0 0 0 0 1 = -127
1 0 0 0 0 0 0 0 = -128

```

et Python là dedans ?

Les opérations précédentes ont toutes supposées une taille fixe des entiers : **codés sur un octet** par exemple.

Dans Python les entiers ont une *taille arbitraire*, il ne peut afficher nativement le complément à deux.

```

>>> bin(12)
'0b1100'
>>> bin(-12)
'-0b1100'

```

Représentation d'un texte en machine

Attendu : Identifier l'intérêt des différents systèmes d'encodage. Convertir un fichier texte dans différents formats d'encodage.

Commentaires : Aucune connaissance précise des normes d'encodage n'est exigible.

La machine ne “comprend” pas les textes. Elle attribue à chaque symbole un entier dans une table prédéfinie. C'est l'**encodage** de ce caractère. Il existe de nombreux encodages.

Pourquoi différents encodages de caractères ?

Parce qu'ils sont tous imparfaits. L'encodage a longtemps été *local* : chaque pays avait le sien...

ASCII

ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) est la première norme largement utilisée pour encoder des caractères. Comme son nom l'indique cette norme est américaine et elle n'inclut donc que les **lettres latines non accentuées**, les chiffres, des symboles de ponctuation et certains caractères spéciaux.

Voici les caractères de la table ASCII (les 33 premiers, et le dernier, ne sont pas imprimables) :

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

128 caractères composent la table ASCII, ce qui permet de les représenter sur 7 bits (en pratique plutôt 8 bits afin d'occuper un octet complet).

ISO-8859-1

Par la suite d'autres encodages ont vu le jour afin de pallier les limites de l'ASCII. L'ISO-8859-1 (aussi appelé *Latin-1*), pour l'Europe occidentale, a vu le jour en 1986. Celui-ci comble les manques pour la plupart des langues d'Europe occidentale. Pour le français il manque cependant le œ, le Œ et le Ÿ et, bien entendu, le symbole €. L'encodage en ISO-8859-1 utilise 8 bits, les 128 premières valeurs de l'ISO-8859-1 sont identiques à l'ASCII, ce qui assure une compatibilité avec cet encodage.

C'est l'encodage courant sous windows.

UTF-8

Cet encodage est le meilleur à ce jour. On l'utilise autant que possible

À nouveau le codage ISO-8859-1 (et les autres codages de la famille ISO-8859) présentent des limites. Dans les années 1990, le projet Unicode de codage unifié de tous les alphabets est né. Différents codages sont utilisés pour représenter des caractères Unicode (UTF-8, UTF-16, UTF-32...). Ici nous nous concentrons sur l'UTF-8

Le codage UTF-8 est un codage de longueur variable. Certains caractères sont codés sur un seul octet, ce sont les 128 caractères du codage ASCII. Les autres caractères peuvent être codés sur 2, 3 ou 4 octets. Ainsi l'UTF-8 permet en théorie de représenter $2^{21} = 2\,097\,152$ caractères différents, en réalité un peu moins.

Actuellement ~100.000 caractères encodés en UTF-8.

Les caractères en UTF-8 doivent avoir une forme particulière décrite dans la table ci-dessous :

Nbre octets codant	Format de la représentation binaire
1	0xxxxxxx
2	110xxxxx 10xxxxxx
3	1110xxxx 10xxxxxx 10xxxxxx
4	11110xxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx

L'encodage UTF-8 est lui aussi compatible avec l'ASCII. En revanche ISO-8859-1 et UTF-8 sont incompatibles entre eux pouvant conduire à des caractères illisibles.