

# Fehlerkorrektur (Teil 2)

Digitale AV Technik, MIB 5

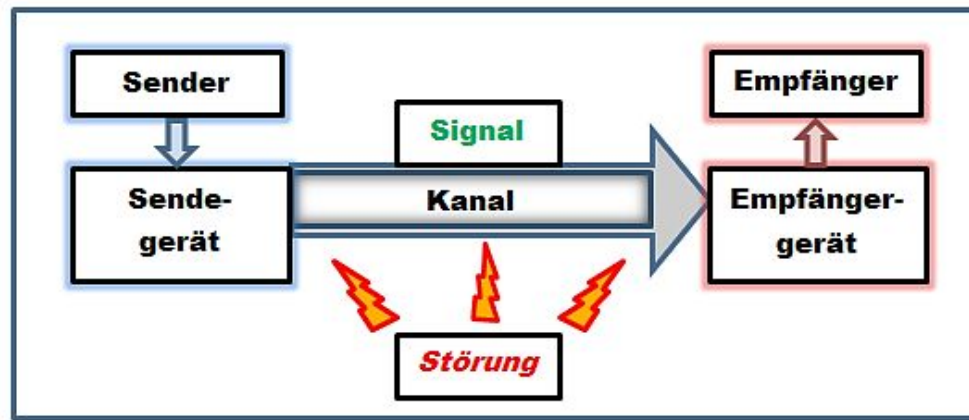
# Aus Sicht der Informationstheorie

<i>Problem</i>	Kompression	<b>Fehlerkorrektur</b>
<i>Ziel</i>	Effizienz	Verlässlichkeit
<i>Anwendung</i>	Quellencodierung	<b>Kanalcodierung</b>

# Algorithmische Perspektive

<i>Problem</i>	Fehlerkorrektur
<i>Algorithmen</i>	Hamming code
	Reed-Solomon Code
	Turbo-Code

# Fehlererkennung



Störungen sind unvermeidlich. Hamming Codes ermöglichen die Korrektur eines einzelnen Bitfehlers. Aber geht auch mehr?

# Einführung in Reed-Solomon Codes

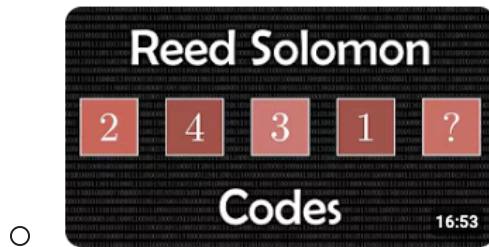
"We're going to talk about going from Galois fields to Reed-Solomon codes. We must be mad. Really, I mean, so many of you have said: 'Just do Reed-Solomon, you know. You've done Hamming codes. They [Reed-Solomon] can't be that much more complex?'

**Oh yes they can!"**

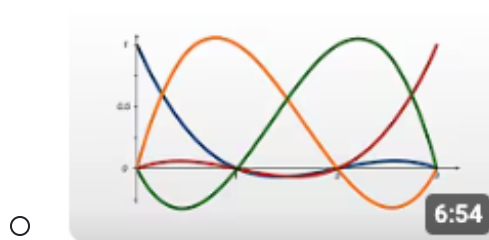
David Brailsford in [Reed Solomon Encoding - Computerphile](#)

## Weitere Quellen

- Francesco Mazzoli: [The essence of Reed-Solomon coding](#)
- Die folgenden Folien enthalten Screenshots aus diesen YouTube Videos:



- [What are Reed-Solomon Codes? How computers recover lost data](#) by vcubingx



- [Lagrange Interpolation](#) by Dr. Will Wood

# Geschichte der Reed-Solomon Codes

- Originalpaper: [Polynomial Codes Over Certain Finite Fields](#) by *I. S. Reed and G. Solomon*, 1960
- Effiziente Dekodierung [erst in den 1970ern](#) möglich
- Einsatz in der Praxis:
  - [NASA voyager](#) (launched 1977)
  - [CD](#) 1980
  - QR Codes

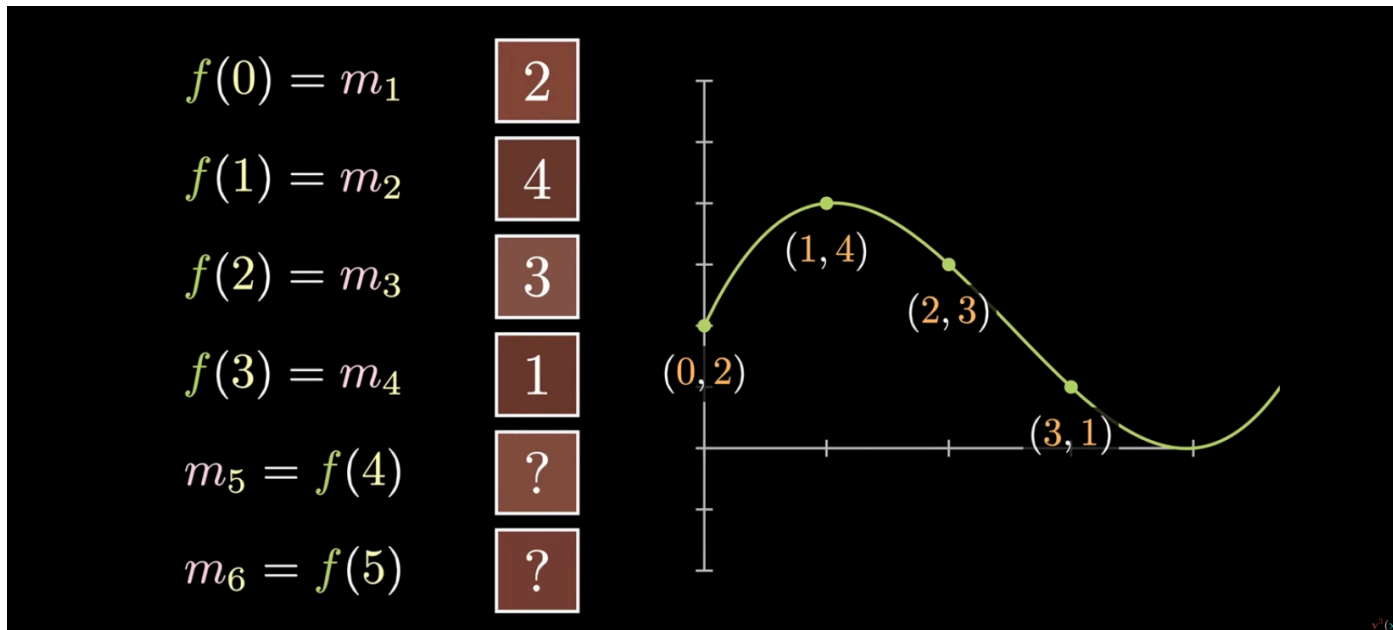


derivative work: Dzucconi (talk) [CD\\_autolev\\_crop.jpg](#): [Ubern00b](#), CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons



# Mathematische Grundlagen: Polynome

- Idee: Nachricht definiert ein Polynom
- Man sendet mehr Information als notwendig
- Wenn Daten fehlen, lässt sich das Polynom trotzdem rekonstruieren





# Mathematische Grundlagen: Lagrange Polynome (1)

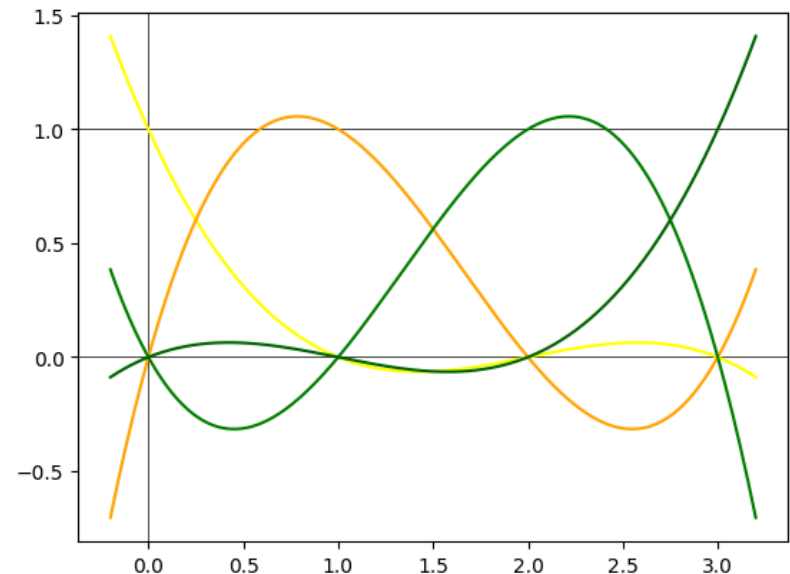
Ein Polynom als Kombination aus anderen (sog. Lagrange) Polynomen definieren.

Diese lassen sich einfach ermitteln und sind eindeutig: **Es gibt genau ein Polynom vom Grad  $n - 1$  durch  $n$  Stützstellen.**

- Beispiel:
  - Stützstellen:  $x_0 = 0, x_1 = 1, x_2 = 2, \dots$  usw.
  - Werte aus der Nachricht:  
 $y_0 = 2, y_1 = 4, y_2 = 3, y_3 = 1$
- Lagrange Polynome haben für eine Stützstelle den Wert 1, für alle anderen den Wert 0. Dadurch lassen sie sich einfach ermitteln.

# Mathematische Grundlagen: Lagrange Polynome (2)

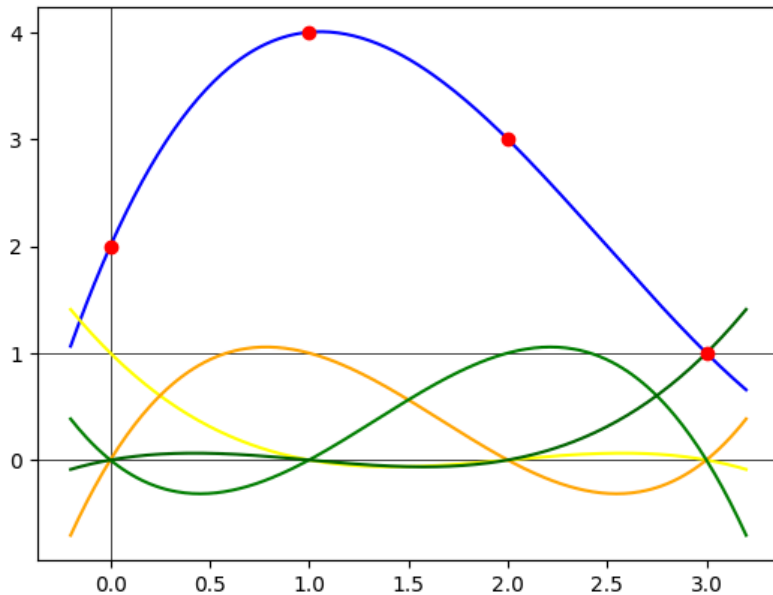
Wir arbeiten mit vier  
Stützstellen, also hat das  
Polynom max. Grad 3  
Die Lagrange  
Basispolynome  $l_0$  bis  $l_3$   
sind fest definiert und  
hängen nur vom Grad ab.



## Mathematische Grundlagen: Lagrange Polynome (3)

Das Lagrange Polynom durch alle vier Stützstellen ergibt sich als gewichtete Kombination der Basispolynome. Die Gewichte sind die **y-Werte der Stützstellen**.

$$\begin{aligned} l(x) &= y_0 * l_0 + y_1 * l_1 + y_2 * l_2 + y_3 * l_3 \\ &= 2 * l_0 + 4 * l_1 + 3 * l_2 + 1 * l_3 \end{aligned}$$



## Mathematische Grundlagen: Lagrange Polynome (4)

Allgemein lässt sich also das Polynom so berechnen:

$$L(x) = \sum_{i=0}^n y_i \cdot \ell_i(x),$$

wobei

$$\ell_i(x) = \prod_{\substack{j=0 \\ j \neq i}}^n \frac{x - x_j}{x_i - x_j}$$

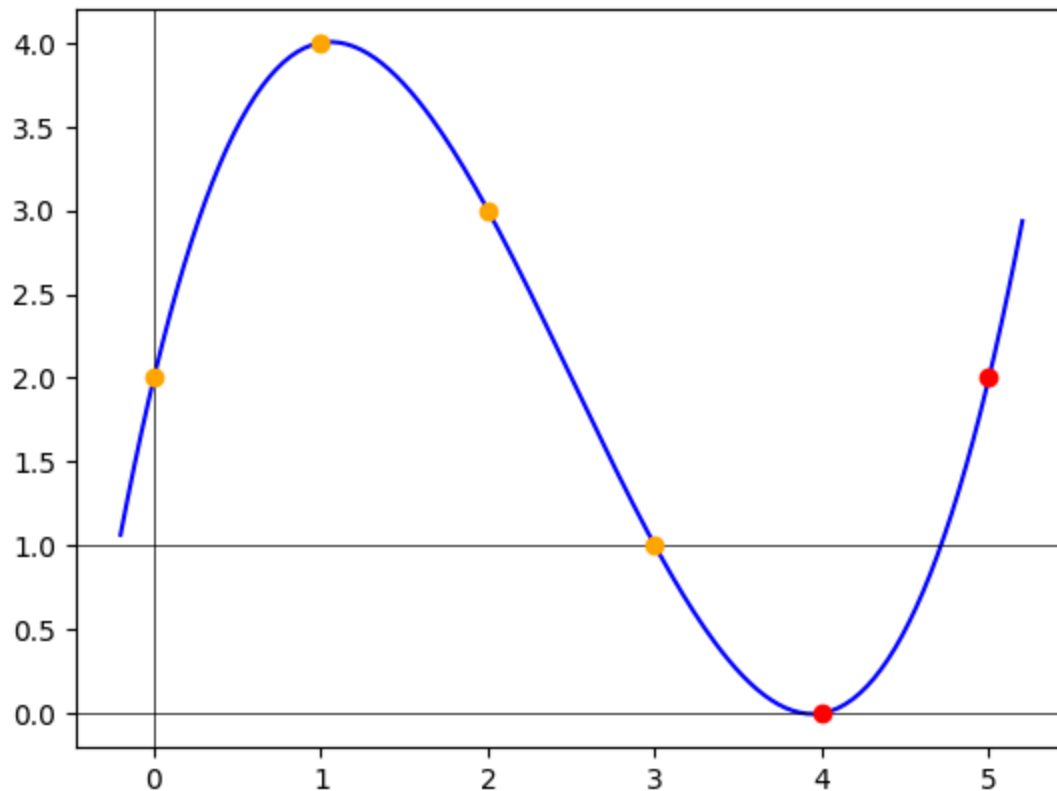
# Mathematische Grundlagen: Lagrange Polynome (5)

Python Code: [lagrange.py](#)

```
def lagrange(x, x_i, y_i):  
    n = len(x_i)  
    m = len(x)  
    y = np.zeros(m)  
    for i in range(n):  
        p = lagrange_polynomial(i, x, x_i)  
        y += y_i[i] * p  
    return y  
  
def lagrange_polynomial(j, x, x_i):  
    n = len(x_i)  
    p = 1  
    for m in range(n):  
        if m != j:  
            p *= (x - x_i[m]) / (x_i[j] - x_i[m])  
    return p
```

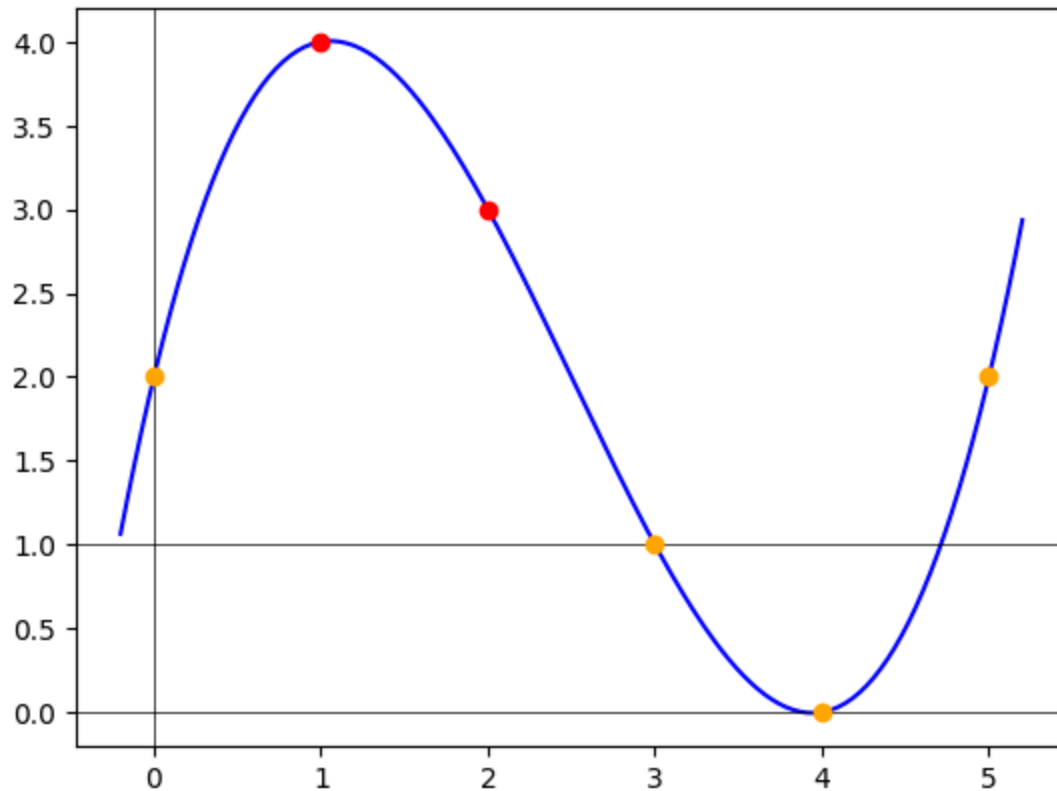
## Mathematische Grundlagen: Lagrange Polynome (6)

Das Polynom ist eindeutig und kann aus vier Punkten (orange) rekonstruiert werden:



# Mathematische Grundlagen: Lagrange Polynome (7)

Also auch aus anderen vier Punkten (orange):



**Dann könnte man das doch so direkt zur Fehlerkorrektur nutzen, oder?**



## Problem

Ein Code besteht aus einem endlichen Alphabet. Die reellen Zahlen sind unendlich.

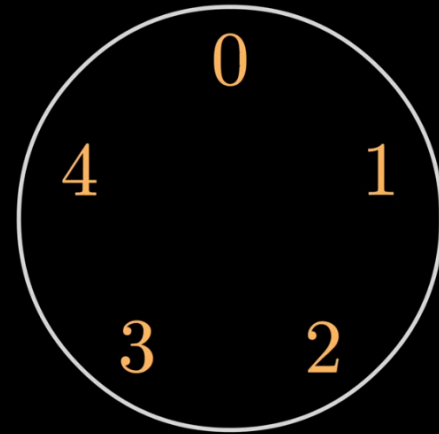
## Lösung: Rechnen mit Modulo

Modular Arithmetic  $(+, -, \times, \div) \mod p$

$$1 + (-3) \equiv 3 \mod 5$$

$$a + \underbrace{(-a)} \equiv 0 \mod 5$$

Additive inverse



$v^3(x)$

from [What are Reed-Solomon Codes? How computers recover lost data by vcubingx](#)

## Lösung: Rechnen auf einem endlichen Körper

Mathematisch spricht man von einem **endlichen Körper** oder Galois-Körper (engl. finite or Galois field). Man kann mit Addieren und Multiplizieren den Zahlenbereich nicht verlassen.

### Weitere algebraische Strukturen

Körper

#### Definition:

- 1 Ein Ring  $(R, +, 0, \cdot, 1)$  heißt **Körper** (engl. *field*), wenn  $(R \setminus \{0\}, \cdot, 1)$  eine Gruppe ist.

Folie aus dem ersten Semester!

## Fazit Fehlerkorrektur

- Reed-Solomon (RS) Codes gibt es in vielen Varianten. Wir haben nur das zugrundeliegende Prinzip betrachtet. Sie arbeiten aber immer mit Symbolen die aus mehreren Bits bestehen.
- RS Codes nutzen ein festgelegtes Generatorpolynom, das sowohl dem Sender (Encoder) als auch dem Empfänger (decoder) bekannt sein muss.
- RS Codes können sowohl falsche Werte erkennen, als auch fehlende Werte ersetzen.

## Fazit und Ausblick

- In neueren Anwendungsbereichen werden RS-Codes zunehmend durch leistungsfähigere Codes wie die [Low-Density-Parity-Check-Codes \(LDPC\)](#) oder [Turbo-Codes \(TPC\)](#) abgelöst. Quelle: [Wikipedia](#)