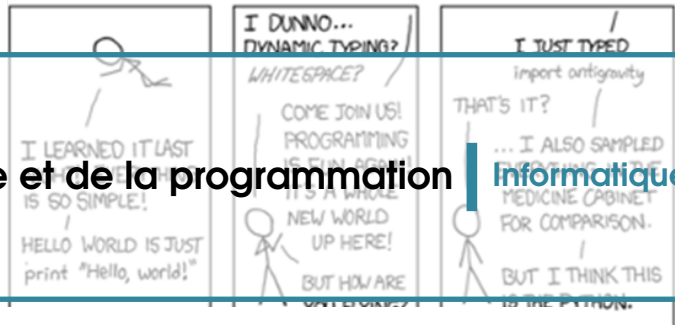
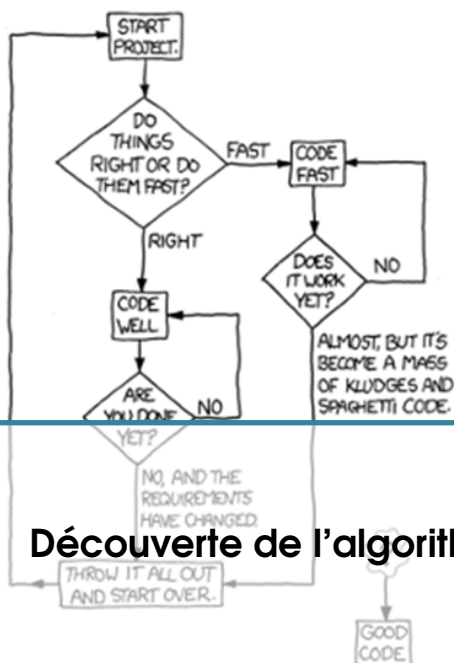


HOW TO WRITE GOOD CODE:



Découverte de l'algorithmique et de la programmation Informatique

Chapitre 2

Représentation des nombres en mémoire

Savoirs et compétences :

- ☐ Représentation des entiers positifs sur des mots de taille fixe.
- ☐ Représentation des entiers signés sur des mots de taille fixe.
- ☐ Entiers multi-précision de Python.
- ☐ Distinction entre nombres réels, décimaux et flottants.
- ☐ Représentation entre nombres réels, décimaux et flottants.
- ☐ Représentation des flottants sur des mots de taille fixe. Notion de mantisse, d'exposant.
- ☐ Précision des calculs en flottants.

Cours

1	Bases de numération	2
2	Représentation des entiers sur un ordinateur	3
3	Représentation des nombres réels	4

1 Bases de numération

Le système de numération courant est le système décimal (ou base 10). On décompose un entier en dizaines, centaines, milliers, etc. L'essentiel est alors qu'il y ait strictement moins de dix éléments dans chaque type de paquet. Ce nombre d'éléments peut être représenté par un chiffre. On écrit alors tous les chiffres à la suite. À gauche, on place les **chiffres de poids fort** (*most significant digit*). À droite, les **chiffres de poids faible** (*least significant digit*).

Ainsi 2735 représente deux milliers plus sept centaines plus trois dizaines plus cinq unités.

Définition **Ecriture d'un nombre dans une base** De manière générale :

$$\underline{a_n a_{n-1} \dots a_1 a_0}_B = \sum_{k=0}^n a_k B^k, \text{ et } \forall k \in \llbracket 0; n \rrbracket, a_k \in \llbracket 0; B \rrbracket.$$

On note B la base, a_k le chiffre de rang k .

■ **Exemple** Décomposition de 247 en base 10 : $247_{(10)} = 2 \cdot 10^2 + 4 \cdot 10^1 + 7 \cdot 10^0$.

Décomposition de 1001_2 en base 2 : $1001_2 = 1 \cdot 2^{11_2} + 0 \cdot 2^{10_2} + 0 \cdot 2^{1_2} + 1 \cdot 2^{0_2} = 1 \cdot 2^{3_{10}} + 0 \cdot 2^{2_{10}} + 0 \cdot 2^{1_{10}} + 1 \cdot 2^{0_{10}}$. ■

1.1 Les systèmes de numération

1.1.1 Système décimal

Le système décimal est le système universellement utilisé. C'est la base de référence, ce qui signifie qu'un nombre est de manière implicite écrite en décimal, dès lors qu'il est écrit sans précision de base.

En python, les chiffres sont **affichés** par défaut dans le système décimal.

1.1.2 Système binaire

C'est la base de numération couramment utilisée en électronique ou informatique. C'est un système en base 2, l'écriture des nombres est donc composée des caractères de 0 et 1.

■ **Exemple**

En binaire on compte de la manière suivante :

Base 10	Base 2
0	0000
1	0001
2	0010
3	0011
4	0100

Convertir $(11011001)_2$ en base 10.

Convertir $(42)_{10}$ en base 2.

■

En Python, il est possible de manipuler des nombres en binaires en utilisant le préfixe 0b. Ainsi, 0b111 est interprété comme l'entier 7. Il est aussi possible de convertir des entiers en binaires avec la fonction bin. Le résultat est une chaîne de caractère (`str`) de la forme '0b111'.

1.1.3 Système hexadécimal

Ce système à base 16 est le plus utilisé en électronique numérique car il permet une représentation compacte ce qui, dans les systèmes actuels à grande capacité mémoire, est un avantage non négligeable. Ainsi, les chiffres de ce système de numération sont 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F.

■ **Exemple**

En hexadécimal on compte de la manière suivante :

Base 10	Base 2	Base 16	Base 2	Base 10	Base 16
0	0000	00	10	1010	0A
1	0001	01	11	1011	0B
2	0010	02	12	1100	0C
3	0011	03	13	1101	0D
4	0100	04	14	1110	0E
5	0101	05	15	1111	0F
6	0110	06	16	1 0000	10
7	0111	07	17	1 0001	11
8	1000	08	18	1 0010	12
9	1001	09	19	1 0011	13

Convertir $(BC5)_{16}$ en base 10.
Convertir 192 en base 16.

En Python, il est possible de manipuler des nombres en hexadécimal en utilisant le préfixe 0x. Ainsi, 0xA1 est interprété comme l'entier 162. Il est aussi possible de convertir des entiers en hexadécimal avec la fonction hex. Le résultat est une chaîne de caractère (str) de la forme '0xA1'.

1.2 Algorithme de décomposition d'un entier dans une base

Méthode La méthode générale pour décomposer un entier n en base k est la suivante :

- on effectue des divisions euclidiennes successives par k jusqu'à avoir un quotient nul ;
- on récupère les restes en remontant les calculs.

```
def decomposition(x:int, k:int)->str:
    """Donne la décomposition de l'entier x dans la base k.
    Entrées :
        x(int) : le nombre entier à écrire dans une nouvelle base
        k(int) la base de décomposition
    Sortie :
        le nombre dans la nouvelle base sous forme de chaîne de caractères
    """
    n = x
    chaine = ''
    if n==0:
        chaine='0'
    while n > 0:
        r = n % k
        chaine = str(r) + chaine
        n = n // k
    return(chaine)
```

2 Représentation des entiers sur un ordinateur

2.1 Cadre

Définition Mot-machine En architecture informatique, un mot est une unité de base manipulée par un microprocesseur. On parle aussi de mot machine. La taille d'un mot s'exprime en bits. Elle est souvent utilisée pour classer les microprocesseurs (32 bits, 64 bits, etc.).

Sur un ordinateur on travaille sur des mots-machine de 64 bits (8 octets).

Les opérations d'addition et de multiplication d'entiers internes au processeur se font sur 64 bits. De manière générale, on s'intéressera au fonctionnement sur des ordinateurs travaillant sur des mots de n bits ($n \geq 2$).

Par ailleurs, sur les disques durs, les données sont stockées sous forme binaire. Ainsi, un octet = 8 bits, un kilo octet = 1000 octet *etc.*

2.2 Représentation des entiers

Les entiers sont directement codés en binaire. Lorsque les mots-machines sont codés sur n bits, il est alors possible de coder des nombres compris entre 0 et $2^n - 1$.

R

- On peut alors observer des dépassements de capacité : si les mots sont codés sur 4 bits, $(1100)_2 + (1000)_2 = (0100)_2$ (et non $(10100)_2$). Dans ce cas, la retenue est perdue.

- En Python, les entiers ne sont pas codés sur un nombre de bits défini. On est seulement limité par la mémoire de la machine.

2.3 Représentation des entiers relatifs – Complément à 2

Lorsque les mots sont codés sur n bits et qu'on souhaite coder des entiers positifs et négatifs, on pourra coder des nombres compris dans l'intervalle $\llbracket -2^{n-1}, 2^{n-1} - 1 \rrbracket$. Les nombres positifs seront codés en binaire comme vu précédemment.

Les nombres négatifs seront codés selon la méthode du complément à 2.

Méthode Si les mots sont codés sur n bits, si on souhaite coder $a < 0$, a sera codé comme l'entier naturel $a + 2^n$.

■ **Exemple** Soit un système où les entiers relatifs sont codés sur 3 bits. On peut donc coder des nombres compris dans $\llbracket -4, 3 \rrbracket$.

- 2 est codé par $2 = (010)_2$;
- -2 est codé par $-2 + 2^3 = 6 = (110)_2$.

Remarques :

- les nombres négatifs commencent donc par 1 ;
- pour convertir $a = (110)_2$ en base 10 lorsque le codage est sur 3 bits, on a : $a = (110)_2 - 2^3 = 6 - 8 = -2$.

3 Représentation des nombres réels

3.1 Conversion de la partie fractionnaire des nombres réels

En notation décimale, les chiffres à gauche de la virgule représentent des entiers, des dizaines, des centaines, etc. et ceux à droite de la virgule, des dixièmes, des centièmes, des millièmes, etc.

■ **Exemple**

$$3,3125_{(10)} = 3 \cdot 10^0 + 3 \cdot 10^{-1} + 1 \cdot 10^{-2} + 2 \cdot 10^{-3} + 5 \cdot 10^{-4}$$

Par analogie, pour écrire un nombre binaire à virgule, on utilise les puissances négatives de 2.

■ **Exemple**

$$\begin{aligned} 11,0101_{(2)} &= 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 + 0 \cdot 2^{-1} + 1 \cdot 2^{-2} + 0 \cdot 2^{-3} + 1 \cdot 2^{-4} \\ &= 2 + 1 + 0 + 0,25 + 0 + 0,0625 \\ &= 3,3125_{(10)} \end{aligned}$$

Le codage de la partie entière (3 dans l'exemple précédent) ne pose pas de problèmes particuliers. Pour la partie fractionnaire (0,3125), il est nécessaire d'adapter la procédure.

Méthode Conversion d'une partie fractionnaire en binaire

1. On multiplie la partie fractionnaire par 2.
2. La partie entière obtenue représente le poids binaire (limité aux seules valeurs 0 ou 1).
3. La partie fractionnaire restante est à nouveau multipliée par 2.
4. On procède ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de partie fractionnaire ou que le nombre de bits obtenus correspond à la taille du mot mémoire dans lequel on stocke cette partie.

■ **Exemple** Conversion de la partie fractionnaire 0,3125

0,3125	x	2	=	0,625	=	0	+	0,625
0,6250	x	2	=	1,250	=	1	+	0,250
0,2500	x	2	=	0,500	=	0	+	0,500
0,5000	x	2	=	1,000	=	1	+	0,000

On considère les parties entières de haut en bas : $0,3125_{(10)} = 0,0101_{(2)}$.

■ **Exemple** Convertir la partie fractionnaire 0,1

3.2 Représentation d'un nombre réel en flottant en utilisant la norme IEEE-754

Pour représenter des réels, nombres pouvant être positifs, nuls, négatifs et non entiers, on utilise la représentation en virgule flottante (*float* en anglais) qui fait correspondre au nombre 3 informations :

$$-243,25_{(10)} = \underbrace{-}_{1} \underbrace{0,24325}_{2} \cdot 10^{\underbrace{3}_{3}}$$

On appelle alors :

1. le signe (positif ou négatif) ;
2. la mantisse (nombre de chiffres significatifs) ;
3. l'exposant : puissance à laquelle la base est élevée.

Sous cette forme normalisée, il suffit de mémoriser le signe, l'exposant et la mantisse pour avoir une représentation du nombre en base 10. Il n'est pas utile de mémoriser le 0 avant la virgule puisque tous les nombres vont commencer par 0. En faisant varier l'exposant, on fait « flotter » la virgule décimale.

Pour représenter un nombre réel dans la machine, il faut préalablement écrire les nombres sous la forme (norme IEEE 754 – Institute of Electrical and Electronics Engineers) :

$$\text{signe } 1, \text{ mantisse } \times 2^{\text{exposant}}.$$

■ **Exemple** En binaire, on a $-100110,10101 = -1,0011010101 \times 2^5$ avec – le signe, 0011010101 la mantisse et 5 l'exposant.