

# Модульна контрольна робота

студентки групи ІПС-11

Мірієнко Каріна  
(№9 у списку групи)

① Число 1 =  $0,2 \cdot 9 = 1,8$

$1,8_{10}$  Ціла частина:  $1_{10} = 1_8$

Дробова частина:  $0,8 \cdot 8 = 6,4$

$0,8_{10} \approx 0,6314631463_8 \approx 0,6_8$

$0,4 \cdot 8 = 3,2$   $0,2 \cdot 8 = 1,6$   
 $0,6 \cdot 8 = 4,8$   $0,8 \cdot 8 = 6,4$   
далі періодично повторюється

Отже число 1 у 8-ковій системі:  $1,8_{10} \approx 1,6_8$

Число 2 = -9

$-9_{10}$ :  $9_{10} = 11_8$

$+9_{10} = 00601001_2$

$-9_{10}$ : у двірці:  $11110110_2$   $11110111_2 = 37_8$   
зоддаємо 1:  $11110111_2$

Отже число 2 у 8-ковій системі:  $-9_{10} = 37_8$

② Число =  $\frac{9}{3} \cdot \frac{9}{2} = 3,4_{10}$

Переведення у двійкову систему:

Ціла частина:  $3_{10} = 11_2$

Дробова частина:  $0,4 \cdot 2 = 0,8 (0)$

$0,8 \cdot 2 = 1,6 (1)$

$0,6 \cdot 2 = 1,2 (1)$

$0,2 \cdot 2 = 0,4 (0)$

$\Rightarrow 0,4_{10} \approx 0,0110_2$

$\Rightarrow 3,4_{10} \approx 11,0110_2$

Стандарт 454: (1 знак, 4 біт порядку, 9 біт мантиси)

Нормалізуємо:  $11,0110_2 = 1,10110_2 \cdot 2^1$

Порядок =  $1 + 63 = 64_{10} = 1000000_2$

Мантиса =  $10110000_2$



код числа: 0 1000000 10110000<sub>2</sub>

Вісн.: 01000000 10110000<sub>2</sub>

③  $K = 3 \cdot 3 + 1 = 10$  інс. про ~~1416~~ 003F00F0

1) Адреса вектора переривання:

Вектор переривання займає 4 байти (2 слова по 2 байти)  $0x17(23 \text{ у десятковій})$

Код переривання у байтах = ~~1616~~

~~0x5000~~ ~~0x5000~~ ~~0x5000~~ ~~0x5000~~  $= 23 \cdot 4 = 92_{10} = 0x5C$

Отже, 4 байти знаходяться за адресами:

~~0x5000~~, ~~0x5000~~, ~~0x5000~~, ~~0x5000~~

У табл. адреса зберігається у little-endian

(байти розташовані у зворотному порядку)

Маємо 003F00F0<sub>16</sub>

Роздібимо на байти (по 2 містнаддесяткові цифри)

- F0 (найменший байт, ~~0x5000~~)

- 00 (~~0x5000~~)

- 3F (~~0x5000~~)

- 00 (найстарший байт, ~~0x5000~~)

Адреса точки входу: 0x003F00F0

Вісн.: Адреса точки входу в однокористувача: 0x003F00F0

- Адреси байтів у таблиці векторів переривання:

- ~~0x5000~~: F0

- ~~0x5000~~: 00

- ~~0x5000~~: 3F

- ~~0x5000~~: 00