

info223 : Science informatique
TD 1 : la base 2, représentation des nombres

Pierre Hyvernat
Laboratoire de mathématiques de l'université de Savoie
bâtiment Chablais, bureau 22, poste : 94 22
email : Pierre.Hyvernat@univ-savoie.fr
www : <http://www.lama.univ-savoie.fr/~hyvernat/>

Partie 1 : nombres entiers positifs

Exercice 1 : Application du cours

Question 1. Donnez la représentation en base 2 des nombres suivants :

12, 24, 48, 21, 37, 142, 1000.

Question 2. Donnez la valeur (représentation en base 10) des nombres suivants :

$\underline{1101010}_2$, $\underline{110101}_2$, $\underline{11010}_2$, $\underline{1010101}_2$, $\underline{1111111111}_2$, $\underline{101110100101}_2$

Question 3. Pour chacun des nombres de la question précédente, donnez la représentation en hexadécimal (base 16).

Question 4. Quand on veut trouver la représentation en base 2 d'un nombre écrit en base 10, est-il plus simple de commencer par chercher les bits de poids fort, ou ceux de poids faible.

Décrivez un algorithme (méthode formalisée, programmable) pour effectuer cette transformation.

Question 5. Faites les calculs suivants, en détaillant :

- $\underline{110101001}_2 + \underline{1111}_2$,
- $\underline{1111111}_2 + \underline{101010}_2$,
- $\underline{110101001}_2 \times \underline{1010}_2$,
- $\underline{1101}_2 \times \underline{100010001}_2$,
- $\underline{11111}_2 \times \underline{11111}_2$.

Question 6. Comparez les nombres suivants sans l'aide d'un ordinateur :

- 2^{50} et 10^{20} ,
- 2^{512} et 10^{100} .

Question 7. Convertissez entre les base 16 et 2 :

- $\underline{111000111000111000111000111000}_2$,
- $\underline{11101101111010110001011110101101}_2$,
- $\underline{\text{cafe}}_{16}$,
- $\underline{\text{beef}}_{16}$.

Question 8. Convertissez les nombres de la question précédente vers la base 8.

Exercice 2 : le code de Gray

Si on énumère tous les entiers écrits en base 2 sur 3 bits dans l'ordre, on obtient :

$$\underline{000}_2, \underline{001}_2, \underline{010}_2, \underline{011}_2, \underline{100}_2, \underline{101}_2, \underline{110}_2, \underline{111}_2.$$

Un *code de Gray sur 3 bits* est une énumération des entiers écrits en base 2 sur 3 bits avec la propriété suivante :

un seul bit est modifié quand on passe d'un entier au suivant.

Question 1. Trouvez un code de Gray sur 3 bits. La solution est-elle unique ?

Trouvez un code de Gray sur 3 bits où la propriété est également vérifiée entre le premier et le dernier entier.

Question 2. Même question pour 4 bits...

Question 3. On peut générer un code de Gray $\Gamma(n)$ sur n bits de la manière suivante :

- $\Gamma(0) = _$ (code de Gray sur 0 bit : vide),
- $\Gamma(n+1) = \underline{0} \cdot \Gamma(n)$, $\underline{1} \cdot \overline{\Gamma(n)}$.

Ici, le “.” signifie qu'on rajoute un bit (0 ou 1) devant tous les entiers ; et l'opération “ $\overline{}$ ” signifie qu'on prend les entiers de G dans l'ordre inverse...

Calculez $\Gamma(i)$ pour $i = 1, 2, 3$ et 4 et vérifiez qu'il s'agit bien de codes de Gray.

Question 4. Le code de Gray $\Gamma(n)$ a la propriété suivante : le i -ème entier de $\Gamma(n)$ est égal à $i \oplus i/2$, ou “ \oplus ” est le le XOR bit à bit.

Calculer les entiers en position 17, 18, 19 et 20 de $\Gamma(6)$, et vérifiez que la propriété des code de Gray est bien vérifiée.

Partie 2 : Nombres entiers négatifs

Question 1. Donnez la représentation en complément à 2 sur 8 bits des nombres :

- $a = 42$,
- $b = -70$,
- $c = -88$,
- $d = -34$.

Calculez $e = a + b$ en utilisant exactement l'algorithme d'addition en base 2. Vérifiez que le résultat est correct.

Calculez $f = d + c$ de la même façon et vérifiez que le résultat est correct.

Calculez maintenant $d + f$. Qu'en pensez-vous ?

Partie 3 : Les flottants

On rappelle que les flottants IEEE sont représentés avec :

- un signe s (un bit),
- un exposant e en base 2,
- une mantisse de x bits : m_1, m_2, \dots, m_k ,

et que la valeur correspondante

$$(-1)^s \times \underline{1, m_1 m_2 \dots m_k} \times 2^{e-B}$$

Où B est le *biais*.

Question 1. On suppose pour le moment que l'exposant est stocké sur 3 bits et la mantisse sur 4 bits. Le biais B vaut 3.

Quels sont les flottants représentés par :

- 0 110 1011,
- 1 011 0010,
- 0 111 1011.

