

Арифметика в компьютерах

Егор Суворов

Курс «Парадигмы и языки программирования», подгруппа 3

Среда, 12 октября 2016 года

План занятия

- 1 Целые числа
 - Физическая часть
 - Типы данных
 - Беззнаковые числа
 - Знаковые числа
 - Порядок байт
- 2 Вещественные числа
 - Идеи
 - Детали
 - IEEE 754
 - Практические последствия
 - Прочее безумие
- 3 Дополнительные ссылки

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- Знаковые числа
- Порядок байт

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- IEEE 754
- Практические последствия
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

Упрощённое представление о происходящем в «железе»:

- 1 Любой сигнал (в том числе бит) — это напряжение на проводе.
- 2 Два уровня напряжения распознавать проще, чем три.
- 3 Но три **тоже было**, не прижилось.
- 4 Вся логика построена на основе бинарных функций «И», «ИЛИ» и остальных (*гейты*)
- 5 Чем меньше гейтов — тем быстрее работает, тем меньше схема.
- 6 Числа надо складывать, вычитать, умножать, делить, сравнивать на равенство и меньше/больше.

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	
-----------	--

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
-----------	----

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'
1100 0011	

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'
1100 0011	0xC3

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'
1100 0011	0xC3
1100 0011	

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'
1100 0011	0xC3
1100 0011	ret

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'
1100 0011	0xC3
1100 0011	ret
0110 1000	

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'
1100 0011	0xC3
1100 0011	ret
0110 1000	22

Играем в игру

Чему соответствует бинарная запись в таблице ниже?

Используйте калькулятор или Python: `0b0100` и `int('1111', 2)`.

0001 0110	22
1000 0010	130
1000 0010	-126
0011 0000	48
0011 0000	'0'
1100 0011	0xC3
1100 0011	ret
0110 1000	22

Мораль: битовое представление ничего не говорит, если мы не договорились о том, как его интерпретировать («тип»).

Более того, представлений у одной и той же сущности может быть в некотором смысле много (0xC3, 195, ret).

Ликбез-1

- Основные типы чисел: целое, с фиксированной запятой, с плавающей запятой.
- Про строки и кодировки не говорим, там тоже довольно весело и интересно.
- Железо сейчас в основном поддерживает целые числа и с плавающей запятой.
- Железо умеет получать доступ к байту в памяти по его *адресу*.
- Считаем, что адрес — это некоторое целое неотрицательное число.

Ликбез-2

- Железо не может адресовать что-то внутри байта (биты).
- Но мы можем выполнять какие-то арифметические операции с байтами.
- Про порядок бит внутри байта говорить бессмысленно — мы никак его не проверим, у нас есть только арифметические операции.
- Будем рисовать *младшие/менее значимые* биты справа, как будто нормальные числа):

$$00010010_2 = 18_{10}$$

- Если какая-то конструкция занимает несколько байт подряд, то важно, в каком порядке они идут.
- Будем рисовать память слева направо: нулевой байт, первый...

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- Знаковые числа
- Порядок байт

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- IEEE 754
- Практические последствия
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

Один байт

- Любое целое число можно представить в двоичной системе счисления:

$$150 = 128 + 16 + 4 + 2 = 1001\ 0110_2$$

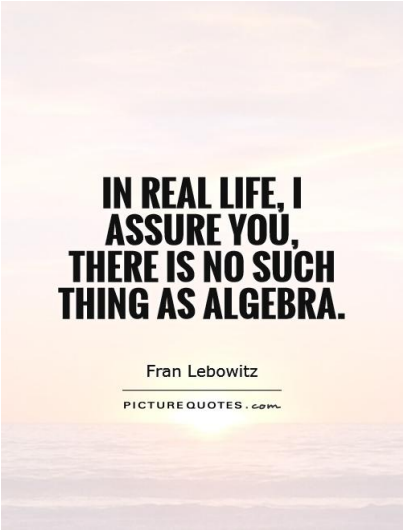
- Есть младшие (менее значимые) знаки/биты, есть старшие.
- На ближайших слайдах работает внутри 1 байта (8 бит).
- Пока все промежуточные результаты вычислений от 0 до 255, нет никаких проблем — считаем и считаем.

Что делать, если произошло переполнение (overflow/underflow)?

Результат точно не сохраним.

- 1 Можно вызвать ошибку.
- 2 Можно откинуть младшие знаки.
- 3 Можно откинуть старшие знаки.

Если откинем младшие, то $255 + 1 - 1 \neq 255$, что неудобно, если мы хотим точные вычисления.

A vertical rectangular image with a soft, hazy sunset or sunrise background. The sun is low on the horizon, creating a warm, orange glow. The text is centered in a bold, black, sans-serif font. Below the quote, the author's name is written in a smaller, regular font, followed by a horizontal line and the website name in a smaller, italicized font.

**IN REAL LIFE, I
ASSURE YOU,
THERE IS NO SUCH
THING AS ALGEBRA.**

Fran Lebowitz

PICTUREQUOTES.COM

А вот если считаем, что откидываем старшие, то получаем коммутативное кольцо с единицей $\mathbb{Z}/256\mathbb{Z}$.



- По сути — просто арифметика, где все числа берутся по модулю 256.
- Сложение, вычитание, умножение в таких объектах прекрасно определены и непротиворечивы.
- Можно делать что угодно, и мы всегда получим корректный результат по модулю 256.
- В железе реализовать просто — считаем только последние 8 бит результата.

Деление

С делением хуже (деление — обратное к умножению).

После взятия по модулю иногда можно однозначно восстановить ответ, а иногда нет (на алгебре расскажут, когда):

$$34/17 = 2$$

$$4386/17 = 258 = 2 \pmod{256}$$

$$48/4 = 12$$

$$\underbrace{(256 + 48)}_{304} / 4 = 76$$

Поэтому деление всегда считает, что у нас числа помещаются в 8 бит, и делим мы с остатком.

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- **Знаковые числа**
- Порядок байт

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- IEEE 754
- Практические последствия
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

- Можно сказать, что в первом бите храним знак, а в остальных — число, как раньше (*прямой код*).
- Тогда надо разбирать случаи в процессоре для всех арифметических и логических операций.
- Появляются $+0$ и -0 , так что ещё и сравнение на равенство сильно менять.

А можно сказать, что, $-x$ по определению — это такое y , что $x + y = 0$. Тогда вспоминаем, что мы уже живём по модулю 256 (проверьте вычисления в Python самостоятельно!):

$$\begin{aligned}
 x &= x + 256 && \text{mod } 256 \\
 -56 &= -56 + 256 = 200 && \text{mod } 256 \\
 -56 + 56 &= -56 + 256 + 56 = 256 = 0 && \text{mod } 256 \\
 -17 \cdot 22 &= -374 = 138 && \text{mod } 256 \\
 -17 \cdot 22 &= (256 - 17) \cdot 22 = 239 \cdot 22 = 5258 = 138 && \text{mod } 256
 \end{aligned}$$



Алгебра говорит, что $-x$ — это *обратный по сложению* к x . В кольцах он есть. Считаем, что обратный по сложению к x в кольце $\mathbb{Z}/256\mathbb{Z}$ и есть элемент $-x$.

Мы только поменяли, как мы интерпретируем числа, но не их битовую запись:

$$\begin{aligned} & \text{mod } 256 \\ -56 + 100 &= -56 + 256 + 100 = 200 + 100 = \\ &= 1100\ 1000 + 0110\ 0100 = 1\ 0010\ 1100 = 0010\ 1100 = 44 \end{aligned}$$

Таким образом, сложение, вычитание, и даже умножение по-прежнему работают (спасибо алгебраистам, что доказали).

Упражнение: проверить, что:

$$a = b \pmod{256} \rightarrow a \cdot x = b \cdot x \pmod{256}$$

С делением хуже:

$$-10/5 = (256 - 10)/5 = 246/5 = 49.5 = ???$$

Дополнительный код

- 1 Мы можем как угодно обозначить элементы кольца: какие-то назвать отрицательными числами, а какие-то — положительными.
- 2 Обычно разделяют отрезок ровно пополам: $[-128; 127]$.
- 3 Теперь по самому старшему биту можно определить знак: 1 — отрицательное, 0 — неотрицательное.

Такая конвенция называется *дополнительный код*: отрицательное и положительно число в сумме дают нули или дополняют до степени двойки 2^8 .

- 1 Надо разбирать случаи в сравнении чисел и в делении с остатком (поэтому они в ассемблере появляются знаковые/беззнаковые).
- 2 Есть операция смены знака: инвертировать все биты и добавить единицу (инвертация бит — это вычитание из $1111\ 1111_2 = 255_{10}$).

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	
----	--

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
----	-----------

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	1000 0000

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	1000 0000
127	

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	1000 0000
127	0111 1111

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	1000 0000
127	0111 1111
128	

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	1000 0000
127	0111 1111
128	никак

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	1000 0000
127	0111 1111
128	никак

Что будет, если мы возьмём $-(-128)$?

Упражнение

Как представлены следующие числа в дополнительном коде?

-1	1111 1111
-128	1000 0000
127	0111 1111
128	никак

Что будет, если мы возьмём $-(-128)$?

$$-128 = 1000\ 0000$$

$$-(-128) = (\sim 1000\ 0000) + 1 = 0111\ 1111 + 1 = 1000\ 0000 = 128$$

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- Знаковые числа
- **Порядок байт**

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- IEEE 754
- Практические последствия
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

Играем в игру

Напоминание: порядок бит в байте мы из программы никак не определим, на картинке рисуем слева старшие, справа младшие.
Порядок байт в памяти — слева меньшие адреса, справа большие.

Играем в игру

Напоминание: порядок бит в байте мы из программы никак не определим, на картинке рисуем слева старшие, справа младшие. Порядок байт в памяти — слева меньшие адреса, справа большие.

Адрес			Значение
...	2	3	
...	0000 0001	0000 0011	...

Играем в игру

Напоминание: порядок бит в байте мы из программы никак не определим, на картинке рисуем слева старшие, справа младшие. Порядок байт в памяти — слева меньшие адреса, справа большие.

Адрес			Значение
...	2	3	
...	0000 0001	0000 0011	259

Играем в игру

Напоминание: порядок бит в байте мы из программы никак не определим, на картинке рисуем слева старшие, справа младшие. Порядок байт в памяти — слева меньшие адреса, справа большие.

Адрес				Значение
	2	3		
...	0000 0001	0000 0011	...	259
...	0000 0001	0000 0011	...	

Играем в игру

Напоминание: порядок бит в байте мы из программы никак не определим, на картинке рисуем слева старшие, справа младшие. Порядок байт в памяти — слева меньшие адреса, справа большие.

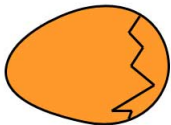
Адрес				Значение
	2	3		
...	0000 0001	0000 0011	...	259
...	0000 0001	0000 0011	...	769

Играем в игру

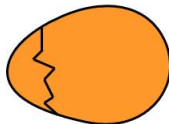
Напоминание: порядок бит в байте мы из программы никак не определим, на картинке рисуем слева старшие, справа младшие. Порядок байт в памяти — слева меньшие адреса, справа большие.

Адрес				Значение
	2	3		
...	0000 0001	0000 0011	...	259
...	0000 0001	0000 0011	...	769

- В каком порядке идут байты в памяти? Они же тоже бывают старшие и младшие.
- Как договорились — так и идут. Договариваются по-разному на разных процессорах и в разных протоколах.
- Свойство «порядок байт» называется *endianness*.



BIG ENDIAN - The way
people always broke
their eggs in the
Lilliput land



LITTLE ENDIAN - The
way the king then
ordered the people to
break their eggs

Есть два клана: little-endian (остроконечники) и big-endian (тупоконечники). По-русски всегда используют английские термины.

Big-endian

Используется в низкоуровневых сетевых протоколах (TCP) и процессорах Atmel AVR (ATmega и прочие).

Младший байт имеет больший адрес. Читается просто:

Адрес				Значение
...	2	3	...	
...	0000 0001	0000 0011	...	0000 00 01 0000 00 11 ₂ = 259 ₁₀

Надо очень аккуратно помнить адрес и размер числа:

Адрес			Значение
...	2	...	
...	0000 0001	...	00000001 ₂ = 1 ₁₀

Little-endian

Используется в x86: «младший байт имеет меньший адрес».

Читается хуже:

Адрес			Значение
2	3		
...	0000 0001	0000 0011	... 0000 00 11 0000 00 01 ₂ = 769 ₁₀

Если только мы не Intel и не пишем к этому документацию:

Адрес			Значение
3	2		
...	0000 0011	0000 0001	... 0000 0011 0000 0001 ₂ = 769 ₁₀

Они у себя всё пишут от старших к младшим: байты с меньшими адресами справа, младшие биты справа.

Особенности Little-endian-1

Можно почти безболезненно конвертировать между типами:

Адрес				Значение	
	2	3			
...	0000 0011	0000 0001	...	0000 0001 0000 0011 ₂	259 ₁₀
...	0000 0011	0000 0001 ₂	3 ₁₀
...	0000 0101	0000 0000	...	0000 0000 0000 0101 ₂	5 ₁₀
...	0000 0101	0000 0101 ₂	5 ₁₀
...	1111 0011	0000 0000	...	0000 0000 1111 0011 ₂	243 ₁₀
...	1111 0011	1111 0011 ₂	243 ₁₀
...	1111 0011	1111 0011 ₂	-13 ₁₀
...	1111 0011	1111 1111	...	1111 1111 1111 0011 ₂	-13 ₁₀

Особенности Little-endian-2

- Есть проблема со знаком, если мы переходим от меньшего типа к большему.
- Надо *расширять знак*, если у нас было знаковое число: заполнять старшие байты либо нулями, либо единицами (в зависимости от...).

Особенности Little-endian-2

- Есть проблема со знаком, если мы переходим от меньшего типа к большему.
- Надо *расширять знак*, если у нас было знаковое число: заполнять старшие байты либо нулями, либо единицами (в зависимости от старшего бита в числе).

Особенности Little-endian-2

- Есть проблема со знаком, если мы переходим от меньшего типа к большему.
- Надо *расширять знак*, если у нас было знаковое число: заполнять старшие байты либо нулями, либо единицами (в зависимости от старшего бита в числе).
- Если число было беззнаковое, то надо старший байт заполнить нулями.

Компиляторы низкоуровневых языков делают это автоматически, когда вы делаете какие-то присваивания. Разумеется, надо аккуратно следить за типами, иначе не сделают.

Замечание: иногда, несмотря на тип `int`, какие-то функции могут ожидать в нём на самом деле не число, а набор байт в определённом порядке. Яркий пример — номер порта в работе с сетью на C, функция `htons` — это оно.

Резюме

- 1 Целые числа хранятся в двоичной системе счисления.
- 2 Знаковость числа определяется лишь типом данных.
- 3 Самый распространённый способ кодирования отрицательных чисел — «дополнительный код».
- 4 В дополнительном коде старший бит отвечает за знак, а арифметика делается так же, как и в беззнаковых числах.
- 5 Операциям сравнения чисел на меньше/больше и делению важно знать, работаем ли мы в дополнительном коде или с беззнаковыми числами.
- 6 Порядок байт в числах может отличаться даже в разных местах внутри одного приложения. Читайте документацию, если работаете с чем-то на уровне байт!
- 7 Если работаете с little-endian и меняете количество байт в числе — позаботьтесь о знаке.
- 8 Если есть либо дополнительный код, либо переполнения, то важно количество бит/байт в числе.

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- Знаковые числа
- Порядок байт

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- IEEE 754
- Практические последствия
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

Зачем нужны вещественные числа в компьютерах? Почему нельзя обойтись целыми?

Зачем нужны вещественные числа в компьютерах? Почему нельзя обойтись целыми?

- Работа с дробями и деление.
- Денежные единицы: копейки удобно считать сотыми частями рубля.
- Физические (и военные) вычисления: тригонометрия, расстояния, геокоординаты.

С фиксированной запятой

- Пример: рубли.
- После запятой всегда ровно два знака: 230.40.
- По сути те же целые числа, только надо помнить, где стоит запятая, и перемножаются чуть по-другому (со сдвигом запятой и, соответственно, обрезанием знаков).

Есть в некоторых базах данных, используются как раз для хранения количества денег.

Плюсы:

- Абсолютная точность, кроме, иногда, умножения и деления.
- Простые и предсказуемые операции.
- Простое описание допустимых значений.

Минусы

- Надо заранее знать, сколько знаков потребуется.
- Если может требоваться разное число знаков в разных местах — надо брать разные типы данных и конвертировать.
- Соответственно, нужен разный код, если есть вычисления и с «большими» числами, и с «маленькими».
- Не реализовать аппаратно, потому что неясно, сколько знаков отбрасывать при умножении; реализовывать много типов сложно.

С плавающей запятой

- Обобщение числа с фиксированной запятой.
- Храним отдельно число и отдельно — сколько у нас знаков идёт после запятой, а сколько — до.
- Умножение и деление остались примерно такими же по сложности, а вот сложение и вычитание усложнились (надо сравнивать порядок чисел).
- Теперь можно делать вычисления с числами любого порядка, и будем знать порядок ответа и первые сколько-то цифр.

Плюсы:

- Одинаково хорошо работает и с маленькими, и с большими числами.
- Относительная погрешность вычислений сохраняется.

Первая попытка

Пусть храним числа так:

$$x = a \cdot 10^b$$

$$-32768 \leq a, b \leq 32767$$

Тут a — мантисса, b — экспонента.

Например:

$$12.3 = 123 \cdot 10^{-1}$$

$$231000 = 231 \cdot 10^3$$

$$12.3 \cdot 231000 = 123 \cdot 10^{-1} \cdot 231 \cdot 10^3 = (123 \cdot 231) \cdot 10^{-1+3} = 28413 \cdot 10^2$$

$$12.3 + 231000 = 123 \cdot 10^{-1} + 231 \cdot 10^3 = (123 + \underbrace{2310000}_{\gg 32767}) \cdot 10^{-1}$$

Трудности с десятичной системой

- При сложении у нас легко может произойти переполнение типа.
- Можно пытаться оставлять только самые значащие цифры.
- Но в общем случае надо домножать на большую степень десятки.
- Как это делать без очень больших чисел и без домножения на десятку каждый раз — неясно.
- Храним-то всё в двоичной системе, а там от умножения на десять меняется всё число.

Решение проблемы

Храним числа так:

$$x = a \cdot 2^b$$
$$-32768 \leq a, b \leq 32767$$

- Теперь стало легко складывать, и перемножать, так как при домножении на двойку легко понять, сколько цифр не нужны.
- Можно реализовать в железе.
- Проблемы с тем, что нет чёткого соответствия между десятичными знаками после запятой и двоичными, нет точности:

$$0.75_{10} = 0.11_2$$

$$7 \cdot 10^{-1} + 5 \cdot 10^{-2} = 2^{-1} + 2^{-2}$$

$$0.1_{10} = 0.000110011001100110011001101\dots_2$$

$$10^{-1} = 2^{-4} + 2^{-5} + 2^{-7} + 2^{-8} + \dots$$

Упражнение

- Введите в Python:

```
x=0.1
```

```
print(x)
```

```
print(format(x, ".1000f"))
```

- Убедитесь, что вы не получили 0.1
- Найдите, на какую степень двойки надо домножить x , чтобы он стал целым. По сути — грубое приближение числа знаков в мантиссе.

Упражнение

- Введите в Python:

```
x=0.1
```

```
print(x)
```

```
print(format(x, ".1000f"))
```

- Убедитесь, что вы не получили 0.1
- Найдите, на какую степень двойки надо домножить x , чтобы он стал целым. По сути — грубое приближение числа знаков в мантиссе.

Ответ: на 2^{55} . Из этого можно сделать вывод, что в мантиссе порядка 55 знаков.

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- Знаковые числа
- Порядок байт

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- **IEEE 754**
- Практические последствия
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

Что такое IEEE 754

- IEEE 754 — это стандарт хранения и обработки вещественных чисел с плавающей запятой, который используется почти везде.
- Но не вообще везде.
- Определяет несколько типов данных с разными размерами мантисс и экспонент: `single precision`, `double precision`, и ещё несколько.
- Достаточно разумно определяет операции для всех аргументов и решает некоторые проблемы.
- Из-за этого сложнее, чем идея с предыдущих слайдов.
- Есть $\pm\infty$, есть NaN (Not a Number, получается при делении нуля на ноль).
- В Python используется `double-precision` (тип `float`).
- В C++/Java есть как `single-precision` (`float`), так и `double-precision` (`double`).

Формат single-precision

Основная масса — *нормализованные числа*:

Биты		
31	30-23	22-0
знак (s)	экспонента (e)	мантисса (m)

- ❶ Если $s = 0$, то число положительное, иначе отрицательное.
- ❷ Предполагается, что экспонента подобрана так, чтобы перед запятой был ровно один знак — единица.
- ❸ Мантисса хранит все знаки *строго после* этой единицы.
- ❹ Если $e = 0$, то у нас число вида 1.1001010010 в двоичной записи (до запятой — ровно одна единица).
- ❺ Итоговая формула (для *нормализованных чисел*):

$$x = (-1)^s \cdot 2^e \cdot (1 + m \cdot 2^{-23})$$

Хранение экспоненты

Экспонента хранится как беззнаковое число со сдвигом на 127:

Двоичное представление	e
0000 0000	-127
0000 0001	-126
⋮	⋮
0111 1110	-1
0111 1111	0
1000 0000	1
⋮	⋮
1111 1110	127
1111 1111	128

Обратите внимание, что отрезок чисел — от -127 до 128 , а не от -128 до 127 (как в дополнительном коде).

Проблемы с аксиомами

Какое наименьшее нормализованное число можно представить в таком формате? Очевидно, при минимальной экспоненте (-127) и мантиссе. Тогда самые маленькие числа таковы:

$$x = 2^{-127} \cdot 1$$

$$y = 2^{-127} \cdot (1 + 1 \cdot 2^{-23})$$

$$z = 2^{-127} \cdot (1 + 2 \cdot 2^{-23})$$

посчитаем что-нибудь:

$$y - x = 2^{-127} \cdot (1 + 1 \cdot 2^{-23} - 1) = 2^{-127} \cdot 1 \cdot 2^{-23} = 2^{-150}$$

Вопрос: как хранить 2^{-150} ?

- Округлять к 2^{-127} странно: это далеко; тогда бы получили, что $x - y = x$, но $x \neq x + y$.
- Округлять к нулю тоже странно: $x \neq y$, но $x - y = 0$.

Денормализованные числа

- Вблизи нуля добавили *денормализованные числа*, чтобы повысить точность и избежать подобных проблем с аксиомами.
- Теперь стандарт гарантирует, что $x - y = 0 \iff x = y$.
- Денормализованное число — это число с минимально возможной экспонентой, у которого отсутствует единица перед запятой:

Нормализованные	$1.\overbrace{0010011}^m \cdot 2^{e=4}$
Денормализованные	$0.\underbrace{10010011}_m \cdot 2^{e=5}$

- Это просто 2^{23} чисел, равномерно распределённых от 0 до минимального нормализованного.
- Всё равно можно получить *underflow*:

```
x=2**(-1074)
print(x, x / 2 * 2)
```

Формат

Скажем, что если экспонента состоит из нулей, то у нас денормализованное число:

Биты		
31	30-23	22-0
знак (s)	нули	мантисса m

Тут мы уже считаем, что мантисса записана целиком, включая старшую единицу. Формула:

$$x = (-1)^s \cdot 2^{-126} \cdot m \cdot 2^{-23}$$

Тогда денормализованные числа лежат в диапазоне:

$$2^{-126} \cdot 2^{-23} \leq x \leq 2^{-126} \cdot (2^{23} - 1) \cdot 2^{-23}$$

А нормализованные — в таком:

$$2^{-126} \cdot 1 \leq x$$



Все особенности IEEE-754

Числа, доступные в IEEE 754 одинарной точности:

		Биты								Значение		
31	30-23			22-0								
0	111	1111	1	000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	$+\infty$
1	111	1111	1	000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	$-\infty$
0	111	1111	1	не нули								NaN
0	000	0000	0	000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	$+0$
1	000	0000	0	000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	-0
?	000	0000	0	не нули								д. число
?	что угодно			что угодно								н. число

Упражнение

- 1 Введите несколько простых десятичных дробей в Python и попробуйте методы `float.as_integer_ratio()` и `float.hex()`.
- 2 Составьте таблицу сравнения для 0 , $+0$, -0 на Python: кто кому равен, кто кого меньше.
- 3 Добавьте в эту таблицу сравнения NaN.
- 4 На C++/Python составьте таблицу умножения для ± 0 , ± 1 , $\pm \infty$ и NaN.
- 5 На C++ составьте таблицу деления для этих же чисел (на Python некоторые операции вызывают исключение

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- Знаковые числа
- Порядок байт

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- IEEE 754
- **Практические последствия**
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

Хранятся только старшие знаки

```
for a in [2.0 ** x for x in [10, 20, 40, 60, 1000]]:  
    print(a == a + 1, a == a * (1 + 2 ** (-40)), a + 1 - a)
```

В Python у нас тип двойной точности, поэтому до 2^{40} единица ещё будет играть роль, а вот после — нет.

Складывать/вычитать числа разных порядков — плохо. Сильно теряется точность.

```
print(1000 + 1e100 - 1e100)  
print(1e100 + 1000 - 1000)
```

Одного порядка — нормально.

Ошибка может копиться

```
from random import shuffle
a=[123456 * 2 ** x for x in range(0, 200)]
print(format(sum(a), ".20e")) # Точный результат
a = list(map(float, a))
for _ in range(10):
    shuffle(a)
    print(format(sum(a), ".20e"))
```

- Так как результаты округляются на каждом шаге, результат может зависеть от порядка вычислений, размеров чисел и фазы луны.
- Пример, где всё может быть плохо — метод Гаусса решения систем линейных уравнений (подробнее расскажут на алгоритмах).
- Уже для системы 15×15 можно подобрать матрицу, на которой точность теряется катастрофически быстро.

Оптимизатор



Оптимизатор

- Часто процессор поддерживает числа большего размера, чем double-precision.
- Тогда точность может в некоторых местах случайно возрасти, а оптимизатор об этом не догадывается.
- Из-за этого «побитово равные» числа могут **оказаться различными**: в одном месте сравнили куски памяти, а в других местах — лежащие в процессоре числа большей точности.
- Аналогично, можно случайно (не) увидеть какую-то маленькую погрешность.

Десятичные дроби неточны

```
print(0.1 + 0.2)  # Классика
print(format(0.1 + 0.2, ".100f"))
print(format((0.1 + 0.2) * 2 ** 52, ".100f"))
for n in range(1000, 1024):
    fail, total = 0, 0
    for a in range(n):
        for b in range(n):
            if (a + b) / n != a / n + b / n:
                fail += 1
        total += 1
print(fail, total, fail / total)
```


Что делать?

- Не использовать вещественные числа.
- Особенно на контестах.
- Особенно у Серёжи.
- Если очень надо — готовиться к неточности и допускать погрешность при *любых* сравнениях (см. оптимизатор):

Было	Стало
$a == b$	$\text{abs}(a - b) < \text{eps}$
$a <= b$	$a <= b + \text{eps}$
$a < b$	$a < b - \text{eps}$

Тут мы считаем, что числа равны, если отличаются не более, чем на eps .

- Следить за порядком операций и избегать сложения/вычитания чисел разного порядка.
- Иногда можно преобразовывать формулы:
$$x^2 - y^2 = (x - y)(x + y).$$

Замечания про сравнения

- Можно сравнивать числа ещё аккуратнее, если смотреть на относительную погрешность, а не абсолютную. Или если надо сравнивать в программе и большие числа, и маленькие.
- Подбор ϵ и правильного порядка операций — отдельное искусство.
- Обычно на контестах берут ϵ от 10^{-5} до 10^{-15} ; мой любимый — 10^{-8} .
- При желании может строго теоретически обосновать правильный ϵ .

Замечания про сравнения

- Можно сравнивать числа ещё аккуратнее, если смотреть на относительную погрешность, а не абсолютную. Или если надо сравнивать в программе и большие числа, и маленькие.
- Подбор ϵ и правильного порядка операций — отдельное искусство.
- Обычно на контестах берут ϵ от 10^{-5} до 10^{-15} ; мой любимый — 10^{-8} .
- При желании может строго теоретически обосновать правильный ϵ .
- Да и неправильный тоже :(

Странные вычисления

Осторожно с NaN: любое вычисление с ним немедленно породит NaN, а сравнения с ним всегда выдают false:

```
from math import sqrt
print(2 ** 1000 / 2 ** (-1000))
print(-2 ** 1000 / 2 ** (-1000))
print(sqrt(0), sqrt(2 ** (-1000)))
print(0 * float('inf'))
print(1 + float('nan'))
print(float('nan') == float('nan'))
```

В C++ его ещё можно получить, взяв корень из отрицательного числа или $\frac{0}{0}$ (Python может кинуть исключение).

Лайфхак: когда извлекаете корень, не извлекайте его случайно из `-eps`. Для этого стоит писать `sqrt(max(x, 0))`, если `x` может быть близок к нулю.

1 Целые числа

- Физическая часть
- Типы данных
- Беззнаковые числа
- Знаковые числа
- Порядок байт

2 Вещественные числа

- Идеи
- Детали
- IEEE 754
- Практические последствия
- Прочее безумие

3 Дополнительные ссылки

Ручное округление

Самые популярные:

x	floor(x)	round(x)	ceil(x)	int(x)
-1.6	-2	-2	-1	-1
-1.5	-2	-2	-1	-1
-1.4	-2	-1	-1	-1
-0.6	-1	-1	0	0
-0.5	-1	0	0	0
-0.4	-1	0	0	0
0.4	0	0	1	0
0.5	0	0	1	0
0.6	0	1	1	0
1.4	1	1	2	1
1.5	1	2	2	1
1.6	1	2	2	1

Последние замечания

- Стандарт требует, что результат любой операции должен быть максимально точен, а округление должно быть до ближайшего числа.
- При этом округлять $\frac{1}{2}$ всегда вверх нехорошо — ошибка будет сильно накапливаться.
- Поэтому округляют до ближайшего чётного («банковское» округление).
- Округление не знает про погрешность вычислений:

```
from math import ceil
print(ceil(1))           # 1
print(ceil(1.0000000000000001)) # 2
```

Поэтому на практике, если могло получиться число, близкое к целому, лучше использовать `round` или добавлять `eps`.

- Не используйте типы с плавающей точкой для хранения количества денег или чего-то подобного, что требует точности при расчётах.

- 1 Презентация Ивана Казменко (кружок при СПбГУ).
- 2 Статья на Хабре.
- 3 Пересказ стандарта IEEE 754.
- 4 Онлайн-конвертер для single precision.
- 5 Статья на английском.
- 6 Документация Python на английском.