

Luento 6

Tiedon esitysmuodot

Lukujärjestelmät
Kokonaisluvut
Liukuluvut
Merkit, merkkijonot
Totuusarvot
Kuvat, äänet, hajut(?)

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

1

Tiedon tyypit ⁽³⁾

- Kommunikointi ihmisen kanssa
 - kuva, ääni, merkit, ...
- Laitteiston sisäinen talletus
 - kuvaformatit, ääniformatit, pakkausstandardit, ...
 - kokonaisluvut, liukuluvut, merkit, merkkistöt
 - ohjelmat
- Suorittimen omana lajinaan ymmärtämät tyypit
 - on olemassa konekäskyjä tälle tietotyypille
 - kokonaisluvut
 - liukuluvut (useimmat suorittimet nykyään)
 - totuusarvot (jotkut suorittimet)
 - merkit (jotkut suorittimet)
 - konekäskyt

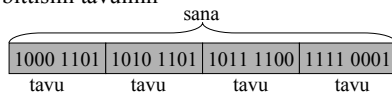
15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

2

Tiedon esitys laitteistossa ⁽³⁾

- Kaikki tieto koneessa on binääribitteinä (0 tai 1)
 - binäärijärjestelmän numerot: 0, 1
 - helppo toteuttaa piireillä
 - helppo suunnitella logiikkaa Boolean algebran avulla
- Muisti jaettu tasapituisiin sanoihin (word)
 - sana = word = 32 bittiä (16 bittiä, 64 bittiä, ...)
- Usein sana on jaettu tasapituisiin 8-bittisiin tavuihin (byte)



15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

3

Tiedon esitys laitteistossa ⁽²⁾

- Tietoa siirretään muistiväylää pitkin sanoina
 - joskus useampi kuin yksi sana kerrallaan (lohko)
- Suorittimen rekisterit ovat yleensä yhden tai kahden sanan mittaisia
 - 1 sana: kokonaisluku, pieni liukuluku
 - 1 sana: 1 merkki tai 4 merkkiä
 - 2 sanaa: pitkä kokonaisluku, iso liukuluku

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

4

Tiedon esitys ⁽⁷⁾

- Kysymys: miten esittää eri tyyppisiä tietoja?
- Vastaus: koodataan ne biteiksi
 - kaikki tieto on koneessa bitteinä
- Kaikelle käsitellylle tiedolle on omat koodausmenetelmänsä
 - kaikkia koodausmenetelmiä ei ole standardoitu
 - samalla tietotyypille voi olla useita koodausmenetelmiä
 - kokonaisluvut, liukuluvut, merkit, merkkijonot, kuvat, ...
 - ongelma: ymmärtävätkö koneet toisiaan?
 - tiedon esitysmuotoa voidaan joutua muuttamaan, kun tietoa siirretään koneelta toiselle

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

5

Suorittimen ymmärtämä tieto ⁽¹⁰⁾

- Kaikki tieto koneessa on koodattuna biteiksi
- Muistissa voidaan esittää kaikki tieto millä tahansa sovitulla esitystavalla (koodauksella)
- Suoritin osaa tehdä operaatioita joillakin esitystavoilla koodatuille tiedoille
 - kokonaisluvut ja liukuluvut (aina)
 - totuusarvot, merkit ja merkkijonot (joskus)
 - kuvat ja äänet (ei yleensä ellei erikoistunut suoritin)
 - hajut (ei vielä)
- Muiden tietojen käsittely tapahtuu ohjelmallisesti
 - esim. merkkejä voidaan käsitellä kokonaislukuoperaatioilla ja aliohjelmilla

TTK-91:
kokonaisluvut

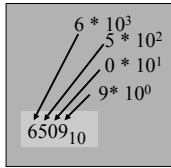
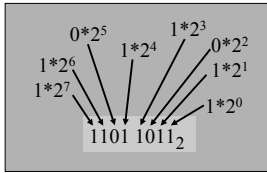
15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

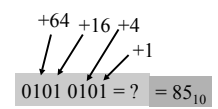
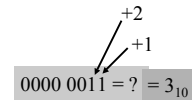
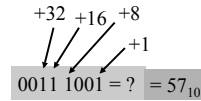
6

Binäärijärjestelmä (2)

- Kantaluku 2, numerot 0 ja 1
 - numeroiden painoarvot oikealta vasemalle:
 $1=2^0, 2=2^1, 4=2^2, 8=2^3, 16=2^4, 32=2^5, \dots$
 - kymmenjärjestelmässä painoarvot ovat
 $1=10^0, 10=10^1, 100=10^2, 1000=10^3, \dots$

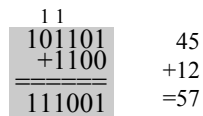


Binäärilukuesimerkkejä

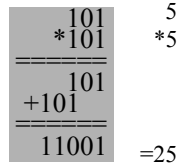


Binäärilukujen laskutoimitukset (3)

+	0	1
0	0	1
1	1	10

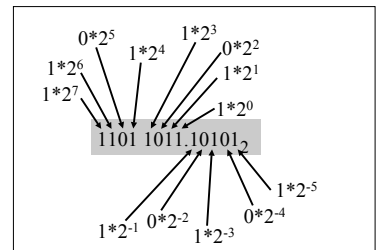


*	0	1
0	0	0
1	0	1

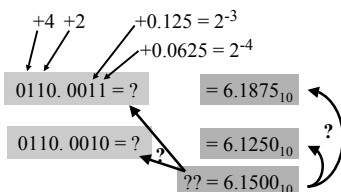
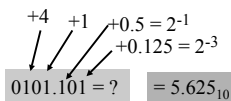


Binääripiste (2)

- Binääriluvuilla voi olla myös binääriosia (vrt. desimaaliosa)



Binääripiste-esimerkkejä (10)



Muunnokset lukujärjestelmien välillä (5)

- 2-järjestelmä \Rightarrow 10-järjestelmä
 - esitettiin jo edellä
- 10-järjestelmä \Rightarrow 2-järjestelmä
 - kokonaisosa ja desimaaliosa erikseen
 - kokonaisosa:
 - jaa toistuvasti 2:lla, kunnes 0 jäljellä
 - ota jakojäännökset käännetyssä järjestyksessä

10-järj \Rightarrow 2-järj kokonaislukuesimerkki ⁽¹¹⁾

$57_{10} = ?$ $57/2 = 28$ jää 1 $= 11\ 1001_2$
 $28/2 = 14$ jää 0 $= 0011\ 1001_2$
 $14/2 = 7$ jää 0
 $7/2 = 3$ jää 1
 $3/2 = 1$ jää 1
 $1/2 = 0$ jää 1
 loppu

10-järj \Rightarrow 2-järj desimaaliosa \Rightarrow binääriosia ⁽²⁾

- Kerrotaan toistuvasti desimaaliluvun desimaaliosa 2:lla, kunnes
 - desimaaliosa = 0 (tarkka binääriesitys)
 - tarpeeksi numeroita haluttuun tarkkuuteen
- Tulos saadaan ottamalla saatujen desimaalilukujen kokonaisosat (0 tai 1) lasketussa järjestyksessä

10-järj \Rightarrow 2-järj desimaaliosa \Rightarrow binääriosia ⁽⁹⁾

$0.1875_{10} = ?$ $2 * 0.1875 = 0.375 = 0 + 0.375$
 $2 * 0.375 = 0.75 = 0 + 0.75$
 $2 * 0.75 = 1.5 = 1 + 0.5$
 $2 * 0.5 = 1.0 = 1 + 0.0$
 loppu
 $= 0.0011_2$
 $= 0.00110000000000000000_2$

Heksadesimaaliesitys ⁽⁶⁾

- Binäärilukuja käyttö on tarpeellista, mutta niitä on ikävä kirjoittaa
 - liikaa numeroita
- Kirjoitetaan ne 16-järjestelmässä eli heksadesimaalijärjestelmässä
- 4 bittiä vastaa aina yhtä 16-järjestelmän numeroa
- Yksi 16-järjestelmän numero vastaa aina 4 bittiä
- 16-järjestelmän numerot ovat:
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E ja F

10 11 12 13 14 15

Heksadesimaaliesimerkkejä ⁽¹¹⁾

binääri: 0100 0111 1001 1010 1111
 16-järj: 4 7 9 A F = 479AF₁₆
 = 0004 79AF₁₆ = 0x 479AF

16-järj: 120ADF₁₆ 1 2 0 A D F
 binääri: 0001 0010 0000 1010 1110 1111

Oktaaliesimerkkejä ⁽⁷⁾

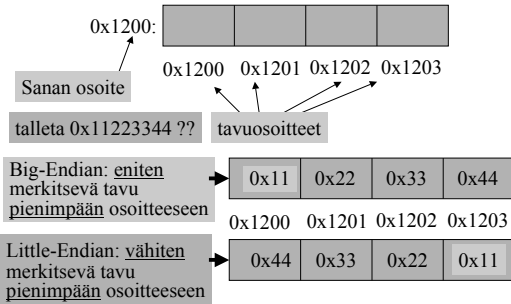
Numerot: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

binääri: 01 000 111 100 110 101 111
 8-järj: 1 0 7 4 6 5 7 = 1074657₈
 = 0001074657₈ = 01074657

8-järj: 120371₈ 1 2 0 3 7 1
 binääri: 001 010 000 011 111 001

Big vs. Little Endian (3)

- Miten monitavuiset arvot talletetaan?



15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

19

Big vs. Little Endian (5)

- Monitavuisen tiedon (sana-) osoite on sama molemmissa tapauksissa
- Tavujen järjestys on erilainen
- Suorittimen suunnittelija päättää
 - Matematiikkapiiriin tulee tietää miten luvut esitetty
 - Täytyy ottaa huomioon siirrettäessä tietoa verkon yli
- Power-PC: bi-endian - molemmat moodit käytössä
 - voidaan valita ohjelmakohtaisesti
 - etuoikeutetussa tilassa voidaan vielä valita erikseen
 - suoritin osaa laskea kummallakin tavalla talletetuilla luvuilla

TTK-91: big-endian

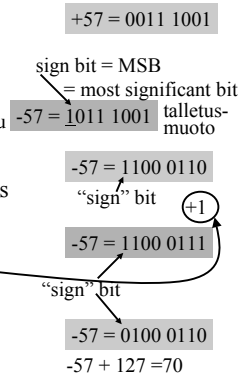
15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

20

Negatiiviset luvut (4)

- Etumerkkibitti erikseen
- Yhden komplementtiesitys
- Kahden komplementtiesitys
- Vakiolisäys
 - Lisää 127 ($=2^8 - 1$)
 - tai joku muu luku ...



15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

21

Kahden komplementti (6)

- Useimmiten käytössä
- Etu: vain yksi nolla
 - yhden komplementtissa kaksi nollaa
 - $+0 = 0000\ 0000$ $-0 = 1111\ 1111$
- Helpot muunnokset: arvo \leftrightarrow esitysmuoto
 - miten arvo -57 esitetään?
 - $1100\ 0110 + 1 = 1100\ 0111$
 - mitä arvoa esitysmuoto 1100 0111 tarkoittaa?
 - $-(0011\ 1000 + 1) = -0011\ 1001 = -57$

+57 = 0011 1001

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

22

Liukuluvut (3)

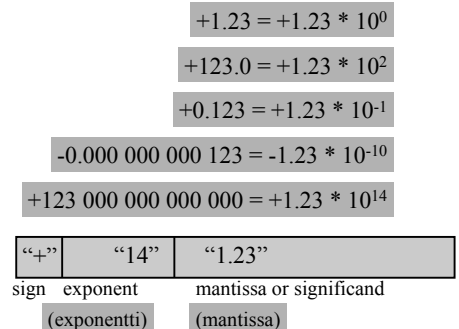
- Tietokoneessa ei ole realilukuja tai rationaalilukuja (matemaattiset käsitteet)
- Aina rajallinen esityksen tarkkuus
 - lukuja π , $\sqrt{2}$, tai $1/3$ ei voi esittää tarkasti
 - esim. luvut 1.000000000 ja luvut 1.000000001 ovat yhtäsuuria (joissakin esityksissä)
- Yleinen realilukuja vastaava esitysmuoto on liukukuesitysmuoto float, double, real
 - 32 bittia, noin 7-8 desimaalinumeron tarkkuus
 - 64 bittia, noin 16-17 desimaalinumeron tarkkuus

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

23

Liukulukujen esitys (4)



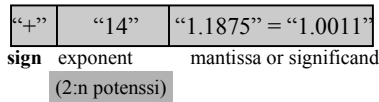
15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

24

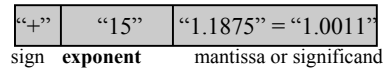
IEEE 32-bit Floating Point Standard ⁽³⁾

IEEE Standard 754



- Etumerkki
 - 1 bitti, 1 ⇒ “-”, 0 ⇒ “+”
 - etumerkkibitti $S \Rightarrow$ etumerkin arvo = $(-1)^S$

IEEE 32-bit FP Standard ⁽³⁾



- 8 bittiä eksponentille, lisättyä 127:llä (biased form)

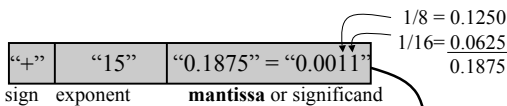
exponent = 5 store $5+127 = 132 = 1000\ 0100$

exponent = -1 store $-1+127 = 126 = 0111\ 1110$

exponent = 0 store $0+127 = 127 = 0111\ 1111$

- esitysmuodot 0 ja 255 erikoistapauksia
 - laajennettu arvoalue: hyvin pienet luvut, NaN, $\pm\infty$
 - talletettu arvoalue: $1 - 254 \Rightarrow$ tod. arvoalue: $-126 - 127$ (arvoalue)

IEEE 32-bit FP Standard ⁽⁷⁾



- 23 bittiä mantissalle, siten että ...

1) Binääripiste (.) on heti ensimmäisen bitin jälkeen

2) Mantissa on normalisoitu: vasemmanpuolimmainen bitti on 1

3) Vasemmanpuolimmaista (eniten merkitsevä) bittiä (1) ei talleteta (implied bit, piilobitti)

mantissa eksponentti

0.0011 “15”

1.1000 “12”

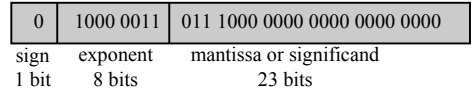
1000 “12”

24 bitin mantissa!

IEEE 32-bit FP Values ⁽⁹⁾

$23.0 = +10111.0 * 2^0 = +1.0111 * 2^4 = ?$

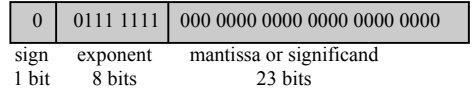
$4+127=131$



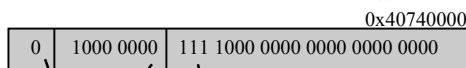
$1.0 = +1.0000 * 2^0 = ?$

$0+127 = 127$

0x3F800000



IEEE 32-bit FP Values ⁽⁶⁾



$X = ?$ $X = (-1)^0 * 1.1111 * 2^{(128-127)}$

$= 1.1111_2 * 2$

$= (1 + 1/2 + 1/4 + 1/8 + 1/16) * 2$

$= (1 + 0.5 + 0.25 + 0.125 + 0.0625) * 2$

$= 1.9375 * 2 = 3.875$

Merkit ⁽⁵⁾

- Yleensä 1 tavu per merkki
- ASCII, 7 bittiä/merkki (+ tark. bitti?)
 - 'A' = 0x41, 'a' = 0x61, LF = 0x0A
- EBCDIC, 8 bittiä/merkki
- ISO/IEC 8859-15 ('Latin-9'),
 - 8-bittiä/merkki, 256 eri merkkiä käytössä
 - mukana myös ä, ö, š, €

UCS ja Unicode ⁽⁵⁾

- UCS - Universal Character Set
- Samat merkitöt, eri standardit
- 2 tavua eli 16 bittiä per merkki
 - 65536 merkkiä koko maailmassa käytössä oleville n. 200000 symbolille
- Kontrollimerkit
 - 0x0000-001F and 0x0080-009F
 - 0x007F = DELETE, 0x0020 = SPACE
- UCS:ssä myös 8-bittiset koodi ”rivit”
 - eri alueille tai tarkoituksiin (zone) omat 8-bittiset koodinsa

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

31

UCS ja Unicode ⁽³⁾

- Merkit välillä 0x0000-00FF (16 bittiä) samassa järjestyksessä kuin Latin-9 merkistössä (8 bittiä)
 - 16-bittisen UCS:n ”rivi 00” = 8-bittinen Latin-9
- Myös muut aakkoset:
 - I-zone = Kanji (0x4E00-9FFF, 20992 merkkiä)
- Ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmissä

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

32

Merkkijonot ⁽⁵⁾

- Yleensä peräkkäin talletettu joukko tavuja
- Lisäksi tarvitsee jollain tavalla koodata merkkijonon pituus
 - laitetaan loppuun erikoismerkki
 - C-kieli: '\0' = 0x00
 - toteutetaan tietueena
- ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmissä 20 ”Ei yleensä nyt enää!”
 - kokonaisluku- ja bittimanipulointikäskyt
 - joissakin koneissa ”strcpy” ja ”strcmp” käskyt

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

33

Totuusarvot ⁽⁴⁾

- Boolean TRUE ja FALSE
- Yleensä koodattu TRUE=1, FALSE=0
 - muttei aina!
 - Totuusarvolauseke **A and B** = kokon.lukulauseke **A*B**
- Usein Boolean arvo per sana
 - loput 31 bittiä nollia
 - ohjelmointikielten Boolean muuttujat
- Joskus pakatussa muodossa 32 arvoa per sana
- Ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmissä
 - kokonaisluku- ja bittimanipulointikäskyt
 - haluttu käsky ”**JTRUE ...**” voidaan toteuttaa käskynä ”**JPOS ...**” (jos TRUE = 1)

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

34

Kuvat ⁽⁴⁾

- Monta kuvastandardia
 - yleisyys, siirrettävyys, pakkaustiheys
 - näyttöä varten tarvittavan laskennan määrä
- Kuvatiedoston alussa otsake kertoo talletusformaatin
- Viiva- ja vektorikuvat
 - kuva koodattuna objekteina
 - ympyrä, monikulmio, käyrä, alueen väri
- Rasterikuvat
 - kuva koodattuna pisteinä
 - kunkin pisteen väri koodattu esim. 24 bitillä

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

35

Kuvat

- Kuvat ovat yleensä pakattu mahdollisimman vähän tilaa vievää muotoon
 - optimoitu tilan, ei laskennan mukaan
 - purkaminen voi vaatia paljon laskentaa
- GIF, JPEG, TIFF, BMP,
- Ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmissä

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

36

Videokuva

- Vie hyvin paljon muistitilaa
- Talletus kuva kerrallaan, esim. 25 kuvaa/sek
 - 1 sekunti hyvälaatuista videokuva pakkaamattomassa muodossa 20 MB
- Talletus ”incrementaalisesti”
 - kun seuraava kuva poikkeaa edellisestä vain vähän ...
 - talleta vain muutokset edelliseen

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

37

Videostandardit

- MPEG (Moving Pictures Expert Group)
- AVI (Audio Visual Interleave)
- MOV, INDEO, FLI, GL, DVD, ...
- Ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmilla tai ...
- Erikoisprosessoreilla (GPU), joiden käskykanta suunniteltu (jonkin standardin mukaisten kuvien) kuvankäsittelyyn
 - grafiikkakorteilla

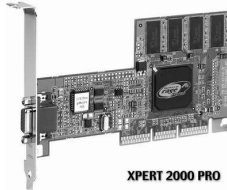
15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

38

Grafiikkakortit

- Esim. 4-64 MB VRAM (dual-port) muistia ...
 - 2 lukua/kirjoitusta samanaikaisesti
- ... tai ”tavallista”, mutta hyvin nopeaa RAMia
- Nopea väylä (ennen PCI, nyt AGP) suorittimelle
- Näytönohjaus monitoristandardien (VGA, XGA, RGB, ...) mukaisesti
- Oma suoritin (GPU)
 - lukee videodataa ja generoi näytettävän kuvan näyttöpuskuriin, josta monitori sen näyttää
- Voi olla integroitu emolevyn kanssa



15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

39

Äänet

- Täydellinen äänidata
 - 44100 näytettä/sek, 16 b/näyte, 88KB /sek
- Syntetisoitu ääni
 - MIDI-käskyjä
 - Music Instrument Digital Interface
 - ”Soita nuotti N voimakkuudella V”
- Ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmilla tai ...
- Erikoisprosessoreilla, joiden käskykanta suunniteltu äänen käsittelyyn
 - äänikortit

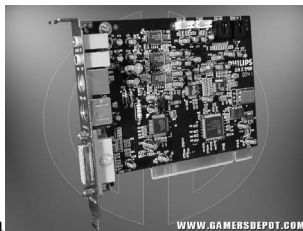
15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

40

Äänikortit

- Esim. 4-64 MB VRAM tai RAM muistia
- Nopea väylä (esim. PCI) suorittimelle
- Oma suoritin, joka äänet kaiuttimille tai vahvistimeen
 - kaiuttimet tai vahvistin kiinni äänikortilla
- Voi olla integroitu emolevyn (tai grafiikkakortin) kanssa



15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

41

Maku, haju, tunto ja muu data ⁽³⁾

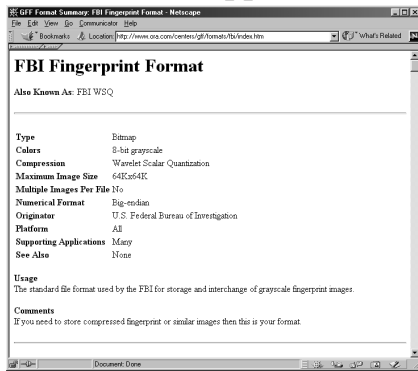
- Tähtien kirkkaus, hajut, veneen tyyppi, tunteen palo, ks. HS artikkeli 5.5.2000
- Toteutus sovelluskohtaisesti, ei vielä yleisiä standardeja
 - kokonaisluvut (diskreetti data)
 - liukuluvut (jatkuva data)
- Ei omia konekäskyjä, manipulointi omilla aliohjelmilla

15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

42

-- Luennon 6 loppu --



15/03/2002

Copyright Teemu Kerola 2002

43