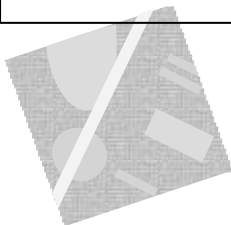


Luento 6

Tiedon esitysmuodot



Lukujärjestelmät
Luvut, merkit,
merkkijonot,
totuusarvot, oliot
Kuvat, äänet, hajut(?)
Ohjelmat

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 1

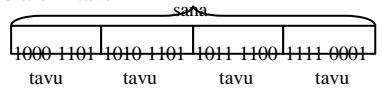
Tiedon tyypit

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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 2

Tiedon esitys laitteistossa (4)

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



14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 3

Tiedon esitys laitteistossa (4)

- Tietoa siirretään muistiväylää pitkin sanoina
 - joskus useampi kuin yksi sana kerrallaan (lohko)
- Prosessorin 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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 4

Tiedon esitys (7)

- Kysymys: miten esittää eri tyyppisiä tietoja?
- Vastaus: koodataan ne biteiksi
 - kaikki tieto on koneessa biteinä
- 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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 5

Suorittimen ymmärtämä tieto (9)

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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 6

Binäärijärjestelmä (2)

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

$$\begin{matrix} 0 \cdot 2^5 & 1 \cdot 2^4 & 1 \cdot 2^3 & 0 \cdot 2^2 \\ 1 \cdot 2^6 & & & 1 \cdot 2^1 \\ 1 \cdot 2^7 & & & 1 \cdot 2^0 \end{matrix}$$

$$\boxed{11011011_2}$$

$$\begin{matrix} 6 \cdot 10^3 & 5 \cdot 10^2 \\ 0 \cdot 10^1 & 9 \cdot 10^0 \end{matrix}$$

$$\boxed{6509_{10}}$$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 7

Binäärilukuesimerkkejä

$$\begin{matrix} +32 & +16 & +8 \\ 0011 & 1001 & = ? \\ \hline & & = 57_{10} \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} +2 \\ 0000 & 0011 & = ? \\ \hline & & = 3_{10} \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} +64 & +16 & +4 \\ 101 & 0101 & = ? \\ \hline & & = 85_{10} \end{matrix}$$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 8

Binääripiste (2)

- Binääriluvuilla voi olla myös binääriosa (vrt. desimaaliosa)

$$\begin{matrix} 0 \cdot 2^5 & 1 \cdot 2^4 & 1 \cdot 2^3 & 0 \cdot 2^2 \\ 1 \cdot 2^6 & & & 1 \cdot 2^1 \\ 1 \cdot 2^7 & & & 1 \cdot 2^0 \end{matrix}$$

$$\boxed{11011011.1010101_2}$$

$$\begin{matrix} 1 \cdot 2^{-1} & 0 \cdot 2^{-2} & 0 \cdot 2^{-3} \\ 1 \cdot 2^{-4} & 1 \cdot 2^{-5} & & 0 \cdot 2^{-6} \end{matrix}$$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 9

Binääripiste-esimerkkejä

$$\begin{matrix} +4 & +1 & +0.5 = 2^{-1} \\ 0101 & .101 & = ? \\ \hline & & = 5.625_{10} \end{matrix}$$

$$\begin{matrix} +4 & +2 & +0.125 = 2^{-3} \\ 0110 & .0011 & = ? \\ \hline & & = 6.1875_{10} \end{matrix}$$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 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 käännettynä järjestyksessä

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 11

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

$57_{10} = ?$

| | |
|-----------|----|
| 57/2 = 28 | ää |
| 28/2 = 14 | ää |
| 14/2 = 7 | ää |
| 7/2 = 3 | ää |
| 3/2 = 1 | ää |
| 1/2 = 0 | ää |

loppu

$= 111001_2$

$= 00111001_2$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 12

10-järj ⇒ 2-järj binääriosalle

- 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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 13

10-järj ⇒ 2-järj binääriosaesimerkki

$0.1875_{10} = ?$

$2 * 0.1875 = 0.375 = 0 + 0.375$

$2 * 0.375 = 0.75 = 0 + 0.75$

$2 * 0.75 = 1.5 = 1 + 0.5$

$2 * 0.5 = 1.0 = 1 + 0.0$

↓
loppu

$= 0.0011_2$

$= 0.00110000000000000000_2$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 14

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 F

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| A | B | C | D | E | F |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 15

Heksadesimaaliesimerkkejä ⁽¹¹⁾

binääri: 0100 0111 1001 1010 1111

16-järj: 4 7 9 A F 479AF₁₆

~~0004 79AF₁₆~~ ~~0x 479AF~~

16-järj: 20ADF₁₆ 1 2 0 A D F

binääri: 0001 0010 0000 1010 1110 1111

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 16

Oktaaliesimerkkejä ⁽¹³⁾

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

binääri: 001 010 000 011 111 001

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 17

Big vs. Little Endian ⁽³⁾

- Miten monitavuiset arvot talletetaan?

0x1200:

Sanan osoite: 0x1200 0x1201 0x1202 0x1203

talleta 0x11223344 ?? tavuositteet

Big-Endian: eniten merkitsevä tavu → 0x11 0x22 0x33 0x44

pienimpään osoitteeseen

Little-Endian: vähiten merkitsevä tavu → 0x44 0x33 0x22 0x11

pienimpään osoitteeseen

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 18

Big vs. Little Endian ⁽⁵⁾

- Monitavuisen tiedon (sana-) osoite on sama molemmissa tapauksissa
- Tavujen sisäinen järjestys vaihtelee
- 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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 19

Kokonaislukujen esitysmuoto ⁽⁸⁾

Kaikki esitetty biteillä 0 ja 1
ei etumerkkejä
ei desimaalipistettä

$7 = 0011\ 1001 = 0x39$

+32 +16 +8 +1
hexadesimaali esitys $3*16 + 9*1$

- Etumerkittömät kokonaisluvut helppoja
- Positiiviset luvut helppoja
 - normaali binäärilukuesitys
- Negatiiviset luvut
 - etumerkkibitti erikseen
 - kahden komplementtiesitys

$57 = 1011\ 1001$

sign bit = MSB
most significant bit

$57 = 1100\ 0111$

"sign" bit komplementit

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 20

Kahden ja yhden komplementti esitykset

- Kahden komplementti käytössä useimmiten
 - Tilaa 8 bittiä?
 - 7 bittiä datalle
 - 1 bitti "etumerkille"
- Yhden komplementti:

$+2 = 0000\ 0010$
 $+1 = 0000\ 0001$
 $0 = 0000\ 0000$
 $-1 = 1111\ 1111$
 $-2 = 1111\ 1110$

ones complement: $-0 = 1111\ 1111$
 $-1 = 1111\ 1110$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 21

Liukuluvut

- Tietokoneessa ei ole reaalilukuja tai rationaalilukuja (matemaattiset käsitteet)
- Aina on rajallinen esityksen tarkkuus
 - lukuja π , $p2$, tai $1/3$ ei voi esittää tarkasti
 - luvut 1.000000000 ja luvut 1.000000001 ovat yhtäsuuria (joissakin esityksissä)
- Yleinen reaalilukuja vastaava esitysmuoto on liukukuesitysmuoto
 - 32 bittiä, noin 7-8 desimaalinumeron tarkkuus
 - 64 bittiä, noin 16-17 desimaalinumeron tarkkuus

float, double, real

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 22

Liukulukujen esitys ⁽⁴⁾

$-0.000\ 000\ 000\ 123 = -1.23 * 10^{-10}$

$-10.123 = -1.23 * 10^1$

$+123.0 = +1.23 * 10^2$

$+123\ 000\ 000\ 000\ 000 = +1.23 * 10^{14}$

"1.4"
sign
(exponentti)

"1.23"
significand
(mantissa)

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 23

IEEE 32-bit Floating Point Standard ⁽⁵⁾

IEEE Standard 754

$"1.1875" = "1.0011"$

sign (2:n potenssi) mantissa or significand

- Etumerkki
 - 1 bitti etumerkille, 1 \Rightarrow "-", 0 \Rightarrow "+"
 - etumerkki bitti S \Rightarrow etumerkin arvo = $(-1)^S$

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 24

IEEE 32-bit FP Standard

“+” “15” “1.1875” = “1.0011”
 sign exponent mantissa or significand

- 8 bittiä eksponentille, lisätynä 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

eksponentit 0 and 255 erikoistapauksia
 • talletettu arvoalue: 1 - 254 ⇒ todellinen arvoalue: -126 - 127

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 25

IEEE 32-bit FP Standard (7)

“+” “15” “0.1875” = “0.0011”
 sign exponent mantissa or significand

• 23 bittiä mantissalle, siten että ...

- 1) Binääripiste (.) on heti ensimmäisen bitin jälkeen
 mantissa eksponentti
 0.0011 “15”
- 2) Mantissa on normalisoitu: vasemmanpuolimmainen bitti on 1
 .1000 “12”
- 3) Vasemmanpuolimmaista (eniten merkitsevä) bittiä (1) ei talleteta (implied bit)
 1000 “12”
 24 bitin mantissa!

1/8 = 0.1250
 1/16 = 0.0625
 0.1875

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 26

IEEE 32-bit FP Values (8)

23.0 = +10111.0 * 2⁰ = +1.0111 * 2⁴ = ?
 4+127=131
 0 1000 0011 011 1000 0000 0000 0000 0000
 sign exponent mantissa or significand
 1 bit 8 bits 23 bits

1.0 = +1.0000 * 2⁰ = ?
 0+127=127
 0 0111 1111 000 0000 0000 0000 0000 0000
 sign exponent mantissa or significand
 1 bit 8 bits 23 bits

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 27

IEEE 32-bit FP Values (6)

0 1000 0000 111 1000 0000 0000 0000 0000
 sign exponent mantissa or significand
 1 bit 8 bits 23 bits

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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 28

Konekäskyjen esitysmuoto muistissa (4)

- Konekohtainen, jokaisella omansa
- Käskyt ovat 1 tai useamman tavun mittaisia
 - SPARC, kaikki käskyt: 1 sana eli 4 tavua
 - PowerPC, kaikki käskyt: 1 sana eli 4 tavua
 - Pentium II: 1-16 tavua, paljon variaatioita
- Käskyillä on yksi tai useampi muoto, kussakin tietty määrä erilaisia kenttiä
 - opcode, Ri, Rj, Rk, osoitusmoodi
 - ... jk...

TTK-91, kaikki käskyt: 1 sana, 1 muoto

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 29

TTK-91 konekäskyn rakenne

• Käskyn esitystasolla on aina:

| | | | | |
|--------------------------------|-------------|------------|-------------|--------------------------------|
| OPER käskykoodi 8 bit field | Rj 3 bit | M 2 bit | Ri 3 bit | ADDR osoiteosa 16 bit field |
|--------------------------------|-------------|------------|-------------|--------------------------------|

31 24 21 19 16 15

Rj = käskyn ensimmäinen operandi
 Ri = indeksirekisteri
 M = muistinoutojen määrä toiseen operandiin (ennen mahdollista muistiin talletusta)
 00 eli 0 kpl, rekisteri tai välitön osoitus
 01 eli 1 kpl, suora osoitus
 10 eli 2 kpl, epäsuora osoitus
 (11 eli 3 kpl, epäkelpo arvo → poikkeustilanne)

muistiosoite tai (pienehkö) vakio (addressing mode)

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 30

Konekäskeyn operandit ja tulos

- Tulos: rekisteri R_j
 - paitsi WRITE- tai PUSH-käskeyissä muistipaikan sisältö
- Ensimmäinen operandi: rekisteri R_j
- Toinen operandi
 - laske ensin arvo R_i+ADDR ja käytä sitä sellaisenaan tai käytä sitä muistisoitteena
 - arvo: R_i + ADDR
 - muistipaikan M[R_i+ADDR] sisältö
 - muistipaikan M[M[R_i+ADDR]] sisältö
 - jos R_i = R₀, niin pelkkä ADDR

Konekielen tiedon osoitusmoodit

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 31

Merkit ⁽⁴⁾

- 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, €

Lisää tietoa: ks. <http://www.tieke.fi/edisty/edis699/stand699.htm>

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 32

UCS ja Unicode ⁽⁵⁾

- UCS - Universal Character Set
- Samat merkistöt, eri standardit
- 2 tavua eli 16 bittiä per merkki
 - 65536 merkkiä 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?

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 33

UCS ja Unicode

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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 34

Merkkijonot

- Yleensä peräkkäin talletettu joukko tavuja
- Lisäksi tarvitaan jollain tavalla koodata merkkijonon pituus
 - laitetaan loppuun erikoismerkki
 - C-kieli: '\0' = 0x00
 - toteutetaan tietueena

20

 "Ei yleensä nyt enää!"
pituus merkkijono
 - ei omia konekäskeyjä, manipulointi aliohjelmilla
 - kokonaisluku- ja bittimanipulointikäskey

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 35

Totuusarvot ⁽⁴⁾

- Boolean TRUE ja FALSE
- Yleensä koodattu TRUE=1, FALSE=0
 - muttei aina!
- Usein Boolean arvo per sana
 - loput 31 bittiä nollia
 - ohjelmointikielten Boolean muuttujat
- Joskus pakatussa muodossa 32/arvoa per sana
- Ei omia konekäskeyjä, manipulointi aliohjelmilla
 - kokonaisluku ja bittimanipulointikäskey

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 36

Taulukot ja tietueet

- Taulukot peräkkäisrakenteena
 - kuten esimerkit aikaisemmin
 - riveittäin tai sarakkeittain
 - ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmilla tai loopeilla (paitsi ns. vektorikoneet, joilla on omia konekäskyjä vektoriopeeraatioita varten)
- Tietueet peräkkäisrakenteena
 - osoite on jonkin osoitemuuttujan arvo
 - ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmilla tai kääntäjän generoimien vakioolisäysten avulla

14.8.2000

Teemu Kerola, K2000

37

Oliot

- Oliot
 - kuten tietueet, yleensä varattu kasasta (heap)
 - useat olion kentistä sisältävät vuorostaan osoitteen kasasta suoritusajana varattuun toiseen olioon
 - metodit ovat aliohjelmien osoitteita
 - ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmilla

14.8.2000

Teemu Kerola, K2000

38

Kuvat

- 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

14.8.2000

Teemu Kerola, K2000

39

Kuvat

- Kuvat ovat yleensä pakattu mahdollisimman vähän tilaa vievää muotoon
 - purkaminen vaatii laskentaa
- GIF, JPEG, TIFF, BMP,
- Ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmilla

14.8.2000

Teemu Kerola, K2000

40

Video kuva

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

14.8.2000

Teemu Kerola, K2000

41

Videostandardit

- MPEG (Moving Pictures Expert Group)
- AVI (Audio Visual Interleave)
- MOV, INDEO, FLI, GL, ...
- ei omia konekäskyjä, manipulointi aliohjelmilla (tai erikoisprosessoreilla, joissa erikoiskäskyjä)
 - grafiikkakortit

14.8.2000

Teemu Kerola, K2000

42

Äänet

- Syntetisoitu ääni tai täydellinen äänidata
- Syntetisoitu ääni
 - MIDI-käskeyjä
 - Music Instrument Digital Interface
 - ”Soita nuotti N voimakkuudella V”
- ei omia konekäskeyjä, manipulointi aliohjelmilla (tai erikoisproessoreilla, joissa erikoiskäskeyjä)
 - äänikortit

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 43

Ääni

- Täydellinen äänidata
 - Perustuu ääninäytteeseen 44.1 KHz taajuudella
 - 44100 näytettä / sek
 - koodataan esim. 16 bitillä (2 tavua): 88KB /sek
- Äänistandardit
 - MIDI, WAV, AU

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 44

Maku, haju, tunto ja muu data ⁽³⁾

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

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 45

-- Jakson 6 loppu --

14.8.2000 Teemu Kerola, K2000 46