

IT ШКОЛА SAMSUNG

Модуль 1. Основы программирования

Урок 5-6. Представление данных в памяти



SAMSUNG

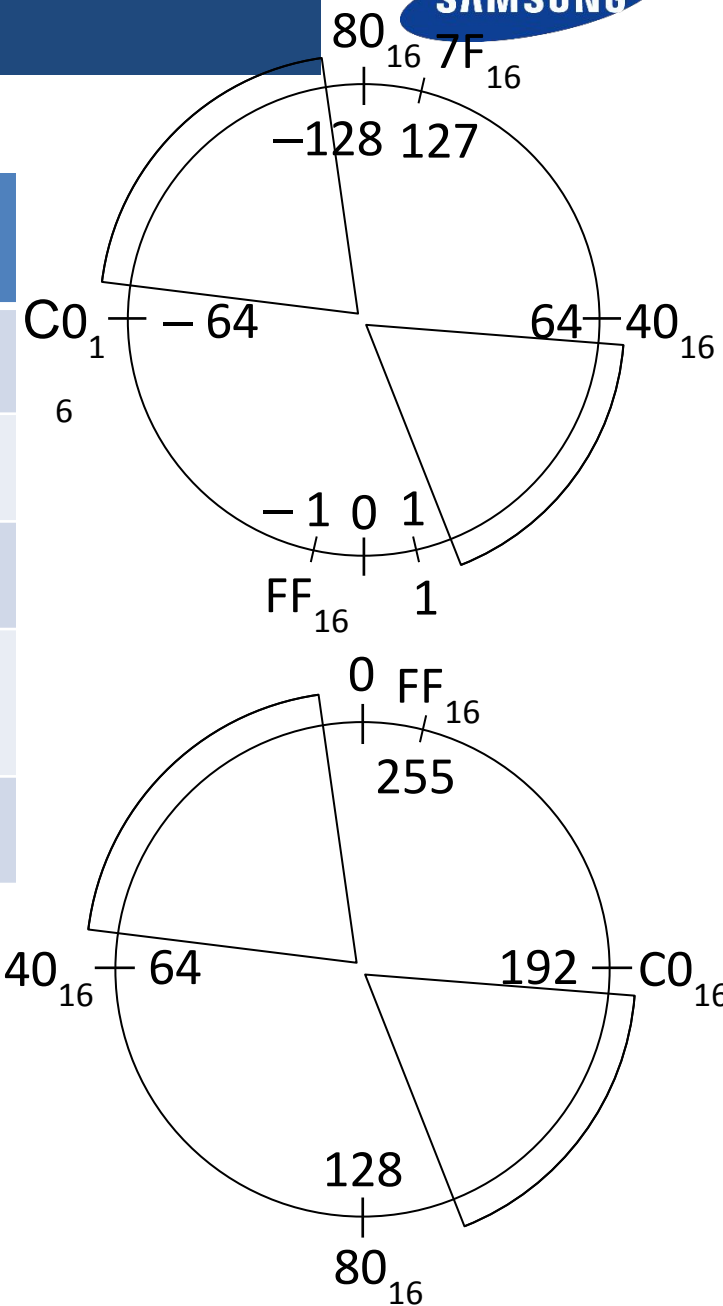
JAVA. ЦЕЛОЧИСЛЕННЫЕ ТИПЫ

SAMSUNG

Название	Длина (байт/бит)	Область значений
Byte	1 (8)	-128..127
Short	2 (16)	-32 768 .. 32 767
Int	4 (32)	-2 147 483 648 .. 2 147 483 647
long	8 (64)	-9 223 372 036 854 775 808 .. 9 223 372 036 854 775 807 (примерно 10^{19})
char	2 (16)	'\u0000' .. '\uffff', или 0 .. 65 535

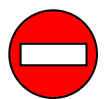
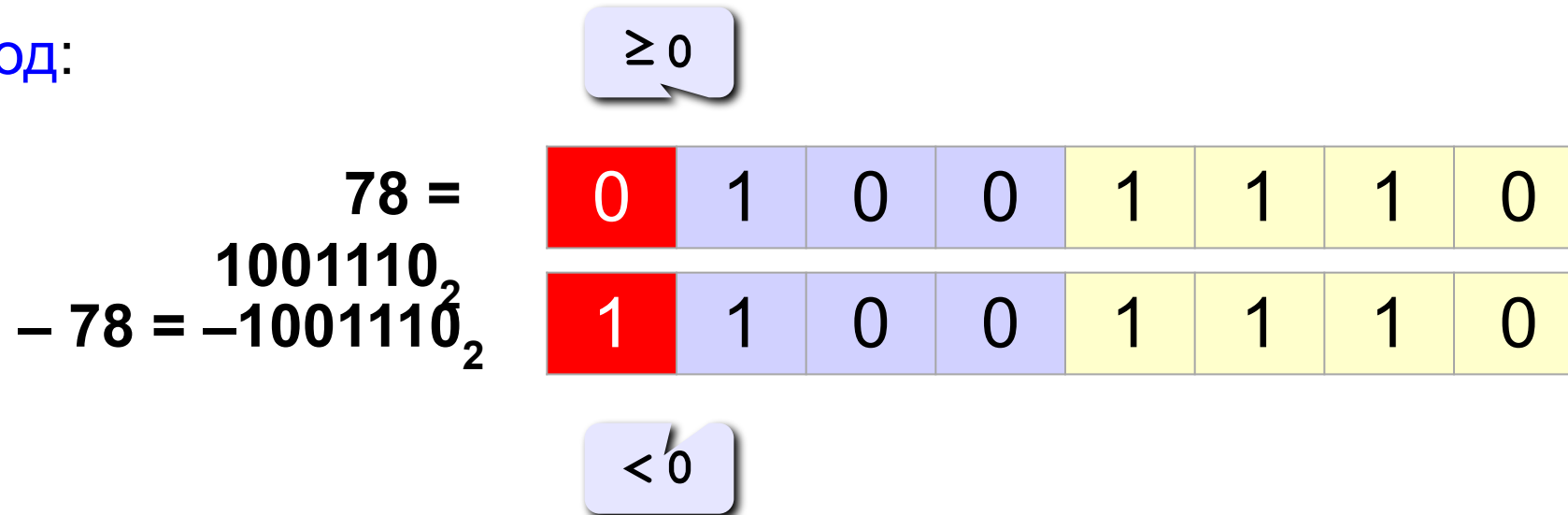
```
  1111 1111
+ 0000 0001
-----
1 0000 0000
```

Все целочисленные типы Java хранят числа в дополнительном коде!



Старший (знаковый) бит числа определяет его знак. Если он равен 0, число положительное, если 1, то отрицательное.

Прямой код:



операции с положительными и отрицательными числами выполняются по-разному!

Идея: «- 1» должно быть представлено так, чтобы при сложении с числом «1» получить 0.

? Как кодируется «-1»?

	1111	1111	
+	0000	0001	-1 → 255
	1	0000	0000
			1
			256

Для 8-битных чисел: код числа «-X» равен двоичному коду числа $256 - X$ (дополнение до 256).

! При K -битном кодировании *дополнительный* код числа «-X» равен двоичному коду числа $2^K - X$ (дополнение до 2^K).

Алгоритм А0: перевести число $2^K - X$ в двоичную систему счисления.

 для вычислений требуется $K+1$ разряд

Алгоритм А1:

- 1) перевести число X в двоичную систему счисления;
- 2) построить *обратный код*, выполнив *инверсию* всех битов (заменить 0 на 1 и наоборот);
- 3) к результату добавить 1.

$$\begin{array}{rcl}
 78 & = & 01001110_2 \\
 & & 10110001 \leftarrow \text{инверсия} \\
 -78 & \rightarrow & 10110010 +1
 \end{array}$$

Алгоритм А2:

- 1) перевести число $X-1$ в двоичную систему счисления;
- 2) выполнить инверсию всех битов.

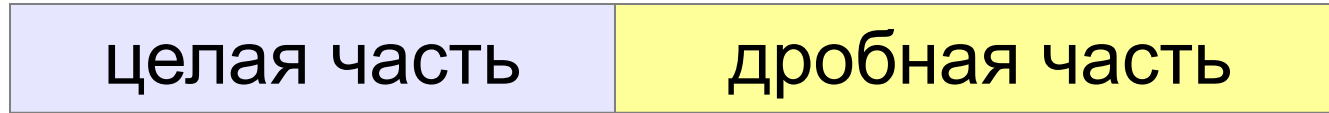
$$\begin{aligned} 78 - 1 = 77 &= 01001101_2 \\ -78 &\rightarrow 10110010_2 \leftarrow \text{инверсия} \end{aligned}$$

Алгоритм А3:

- 1) перевести число X в двоичную систему счисления;
- 2) выполнить инверсию всех старших битов числа, кроме младшей единицы и нулей после нее.

$$\begin{aligned} 78 &= 01001110_2 \\ -78 &\rightarrow 10110010_2 \leftarrow \text{инверсия} \end{aligned}$$

С фиксированной запятой (в первых ЭВМ):



0,000000000000000012345

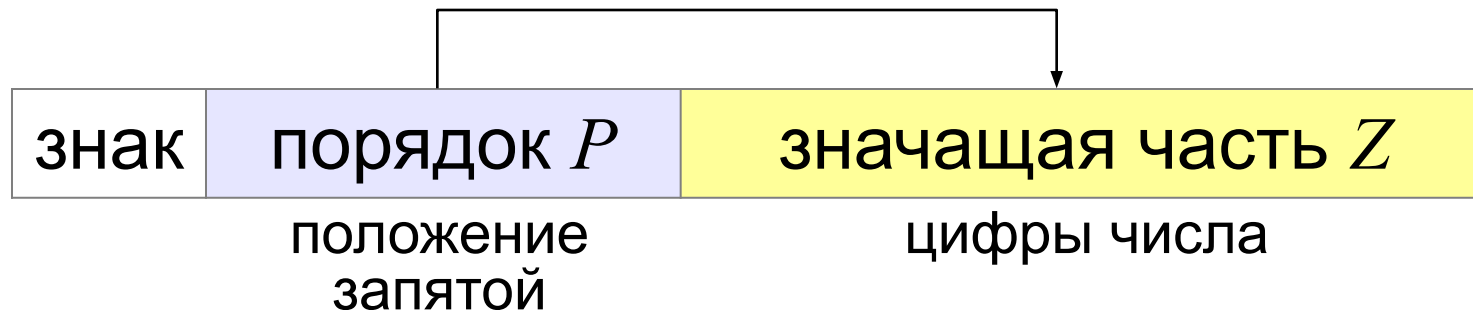
1234500000000000000,0

⊖ для больших и маленьких чисел нужно масштабирование

С плавающей запятой (автоматическое масштабирование):

$$A = \pm Z \cdot B^P$$

1,2345 · 10⁻¹⁴ 1,2345 · 10¹⁷

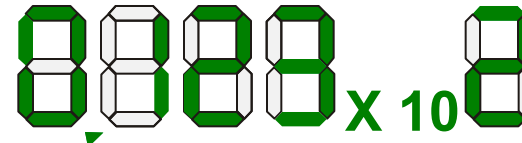


Теоретически оптимальный вариант (целая часть = 0):

$$0,0012345 = 0,12345 \cdot 10^{-2}$$

$$12,345 = 0,12345 \cdot 10^2$$

всегда 0



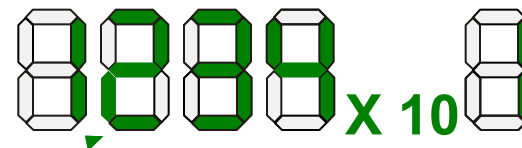
 один разряд расходуется впустую!


ОСНОВАНИЕ СИСТЕМЫ
СЧИСЛЕНИЯ

Экономный вариант (целая часть от 1 до B):

$$0,0012345 = 1,2345 \cdot 10^{-3}$$

$$12,345 = 1,2345 \cdot 10^1$$



 повышение точности при конечном числе разрядов

Нормализованная форма: значащая часть Z удовлетворяет условию $1 \leq Z < B$, где B – основание системы счисления (стандарт *IEEE 754*).

Пример:

$$17,25 = 10001,01_2 = 1,000101_2 \cdot 2^4$$

$$5,375 =$$

$$7,625 =$$

$$27,875 =$$

$$13,5 =$$

$$0,125 =$$

всегда 1, её можно
не хранить в памяти!

Нормализованная форма: значащая часть Z удовлетворяет условию $1 \leq Z < B$, где B – основание системы счисления (стандарт *IEEE 754*).

Пример:

$$17,25 = 10001,01_2 = 1,000101_2 \cdot 2^4$$

$$5,375 =$$

$$7,625 =$$

$$27,875 =$$

$$13,5 =$$

$$0,125 =$$

всегда 1, её можно не хранить в памяти!

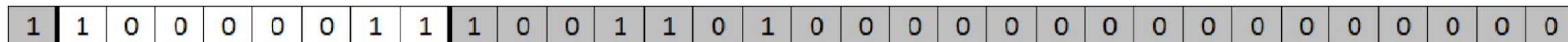
Представим число -25,625 в машинном виде с использованием 4 байтового представления (где 1 бит отводится под знак числа, 8 бит - под смещённый порядок, остальные биты - под мантиссу).

1. $25_{10} = 100011_2$ $0,625_{10} = 0,101_2$ $-25,625_{10} = -100011,101_2$

2. $-100011,101_2 = -1,00011101_2 * 2^4$

3. СП = $127 + 4 = 131 = 1000011$

4. Результат:
Знак числа



Смещённый порядок

Мантисса

тип	диапазон	число десятичных значащих цифр	размер (байт)
<i>single</i>	$1,4 \cdot 10^{-45} - 3,4 \cdot 10^{38}$	7-8	4
<i>double</i>	$4,9 \cdot 10^{-324} - 1,8 \cdot 10^{308}$	15-16	8
<i>extended</i>	$3,6 \cdot 10^{-4951} - 1,2 \cdot 10^{4932}$	19-20	10

Extended – тип для вычислений в сопроцессоре, единица в значащей части не скрывается.

Single, double – только для хранения.

Если в выражении участвуют операнды разных типов, происходит их приведение.

Приведение в большую сторону происходит автоматически, в меньшую нужно делать вручную!

```
double z = 5;
```

Целое 5 при присваивании будет преобразовано в `double`

```
int x = 3 / 1.5; //НЕВЕРНО!
```

не скомпилируется, нужно приводить типы явно:

```
int x = (int)(3 / 1.5);
```

Правильно возвести 100 миллионов в квадрат можно так:

```
int x = 100 * 1000 * 1000;
```

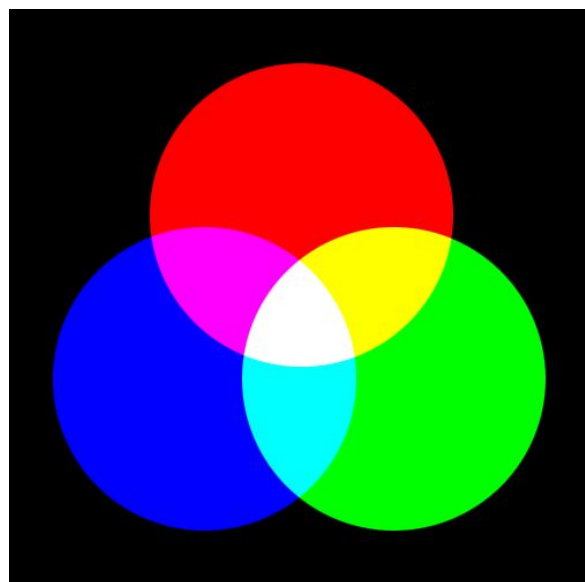
```
out.println((long)x * x);
```









Достаточно при этом привести к типу `long` один из множителей.

Д. Максвелл, 1860

цвет = (**R**, **G**, **B**)

red *green* *blue*
красный зеленый синий
0..255 0..255 0..255



 (0, 0, 0)	 (0, 255, 0)
 (255, 255, 255)	 (255, 255, 0)
 (255, 0, 0)	 (0, 0, 255)
 (255, 150, 150)	 (100, 0, 0)

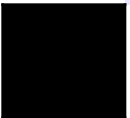


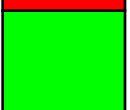


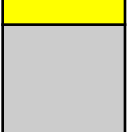
? Сколько разных цветов можно кодировать?

$256 \cdot 256 \cdot 256 = 16\ 777\ 216$ (*True Color*, «истинный цвет»)

! RGB – цветовая модель для устройств, излучающих свет (мониторов)!

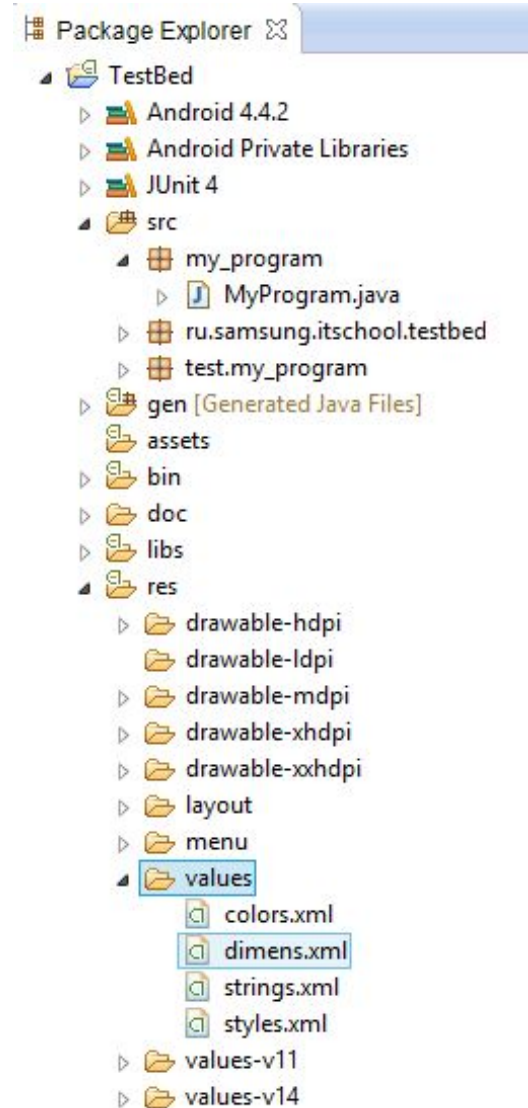
Программисты чаще пользуются шестнадцатеричной системой счисления!

(255, 255, 0) → #FFFF00

	RGB	Веб-страница
	(0, 0, 0)	#000000
	(255,255,255)	#FFFFFF
	(255, 0, 0)	#FF0000
	(0, 255, 0)	#00FF00
	(0, 0, 255)	#0000FF
	(255, 255, 0)	#FFFF00
	(204,204,204)	#CCCCCC

Оформление программ хранится в разделе ресурсов и помещается в XML-файл

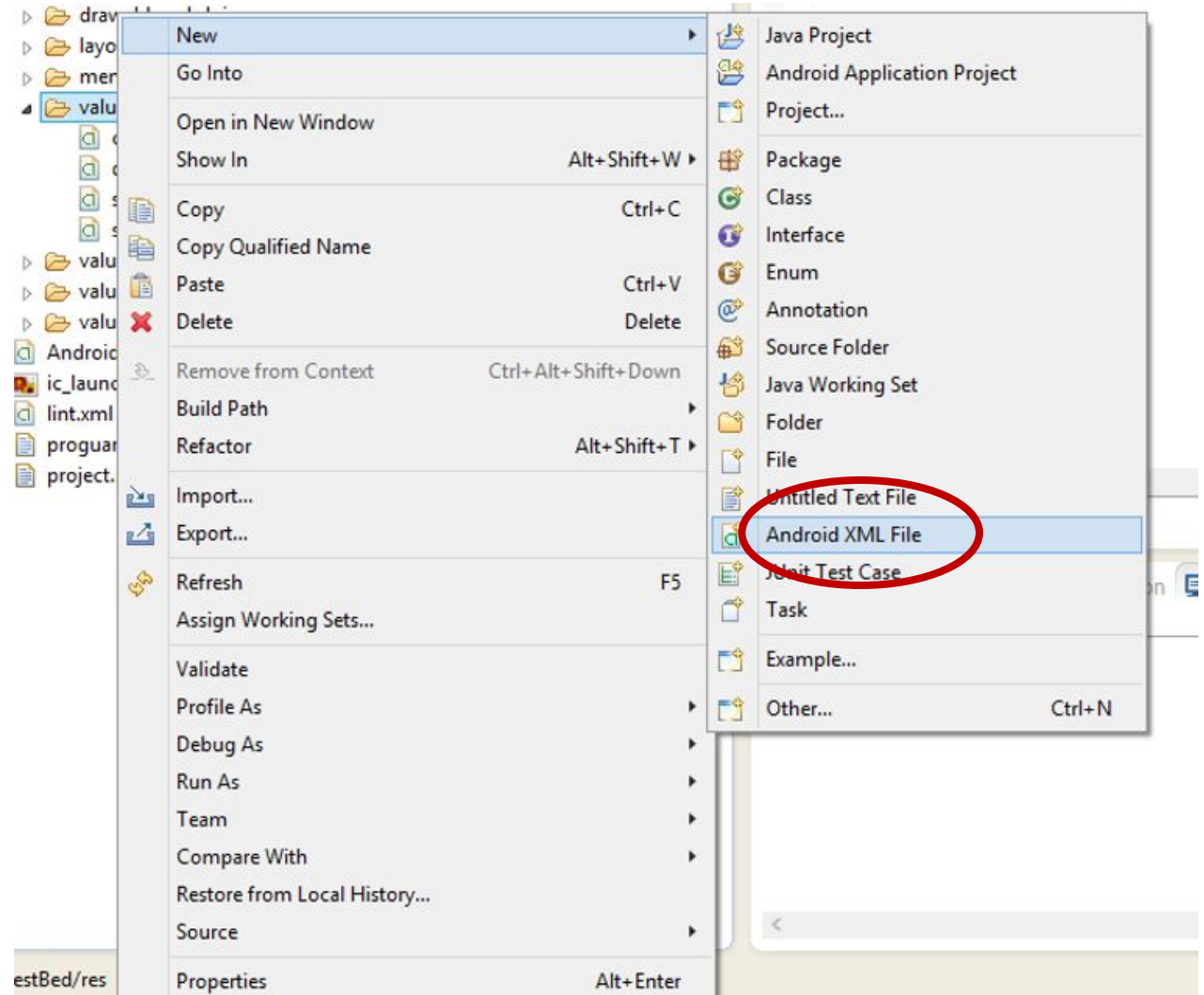
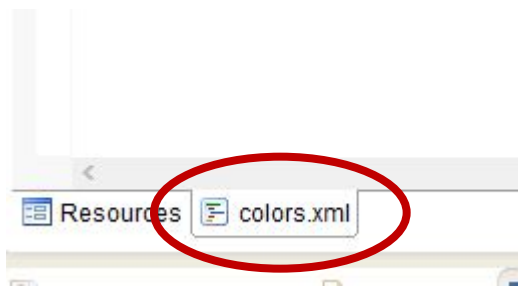
Идея проста: не указывать в программе конкретный цвет или размер, а описать его в файле ресурсов, присвоив ему идентификатор, а дальше использовать именно этот идентификатор (ID). Это дает возможность изменять внешний вид программы без изменения программного кода. Обычно для цветовых ресурсов используют файл [colors.xml](#) в подкаталоге [/res/values](#).



Обычно для цветowych ресурсов используют файл colors.xml в подкаталоге /res/values. Но можно использовать любое произвольное имя файла, или даже вставить их в файл вместе со строковыми ресурсами strings.xml.

Задание 1

Создайте файл colors.xml в подкаталоге /res/values и переключитесь к текстовому виду



Для работы с цветом используется тег `<color>`, а цвет указывается в специальных значениях.

`#RGB;`

`#RRGGBB;`

`#ARGB;`

`#AARRGGBB;`

A – это альфа-канал величина обратная прозрачности. То есть цвет `#4000FF00` это почти прозрачный зеленый.

Определенные таким образом цвета можно использовать в других частях кода и xml-файлах

Задание 2

Напишите файл

```
<?xml version="1.0" encoding="utf8"?>
<resources>
<color name="red">#f00</color>
<color name="yellow">#FFFF00</color>
<color name="transpgreen">#4000FF00</color>
</resources>
```

Откройте файл разметки основной активности `res` ⇒ `layout` ⇒ `activity_main.xml` (там описываются элементы главного окна приложения), переключитесь к текстовому виду (вкладка внизу `activity_main.xml`)

`LinearLayout` – все окно, `EditText` – поле ввода, `TextView` – основное поле вывода и

`Button` – кнопка закрытия, которая возникает после окончания работы запущенной консольной программы.

Задание 3 задайте цвет основному полю ввода `consoleWrite`

```
<TextView
android:id="@+id/consoleWrite"
android:layout_width="match_parent"
android:gravity="top"
android:layout_height="0dp"
android:layout_weight="1"
android:background="@color/yellow" />
```

Цвет фона

Ссылка на ресурс в собственном пакете

Запустите приложение на планшете

Можете попробовать добавить различным элементам разметки кроме **android:background** свойства

android:textColor и

android:TextColorHint (это свойство применяется, когда в поле ввода еще нет текста пользователя и там отображается подсказка).

Разные элементы поддерживают разные свойства, надо уточнять по документации.

Также существуют predefined названия цветов. Такие ID доступны в пространстве имен **android.R.color**.

Посмотреть цветовые значения цветов можно в документации

<http://developer.android.com/reference/android/R.color.html>

Для ссылки на системный ресурс мы должны, например, записать:

android:textColor="@android:color/black"

- 1) Задайте фону приложения фиолетовый цвет
- 2) Задайте желтый цвет текста
- 3) В приложении TestBed вставьте фрагмент кода, посмотрите на результат

```
Float f = new Float("124.32432");  
int intBits = Float.floatToIntBits(f);  
String binary =  
Integer.toBinaryString(intBits);  
out.println("Binary = " + binary);
```

- 4) Используя следующие закономерности:

```
int sign = intBits & 0x80000000;  
int exponent = intBits & 0x7f800000;  
int mantissa = intBits & 0x007fffff;
```

Посмотрите как представлена порядок и мантисса в памяти компьютера для любого числа

- 5) Исправьте программу так, чтобы она отображала тип Double в двоичном виде

Повторить занятия 1,2,3 по материалам уроков в дистанционной системе обучения

[IT ШКОЛА SAMSUNG](#) / Модуль 1. Основы программирования (Java) /
[/Учебные материалы](#) 1.1-1.3

Спасибо!

В презентации использованы материалы К.
Полякова
<http://kpolyakov.spb.ru/>

The Samsung logo, consisting of the word "SAMSUNG" in white capital letters inside a blue oval shape.

SAMSUNG