Università di Bologna
Corso di Laurea in Scienze di Internet

Architettura di Internet

Luciano Bononi

E-mail: bononi@cs.unibo.it

Pagina web: http://www.cs.unibo.it/~bononi/

Orari di lezione:
Lunedì ore 14.00-17.00, Giovedì ore 10.30-13.30

Ricevimento:
Martedi ore 9.30-11.00, Mercoledì ore 14.00-15.00

Testi consigliati...

...come complemento alle slide di lezione, al materiale su Web.

Per la parte di architettura del calcolatore (* circa 20% del corso)

William Stallings, *Computer Organization and Architecture, 5/6-th edition*
Prentice Hall, 2003, ISBN: 0-13-035119-9

Andrew Tanenbaum, Structured Computer Organization, Fourth Edition
Prentice Hall (1999) ISBN: 0-13-095990-1

6109-x.gif

Per la parte di reti di calcolatori e Internet (* circa 65% del corso)

James F. Kurose, Keith W. Ross, Internet e reti di Calcolatori, McGraw-Hill, ISBN: 88 386 6011-5 prima edizione (blu), 88 386 6109-X seconda edizione (gialla)

Andrew S. Tanenbaum, Reti di Calcolatori, IV Edizione, 2004, 8871921828 disponibile anche in inglese: Computer Networks.

Comer, Internet e Reti di Calcolatori, II ed. 2003, 8871921674

...altri testi e fonti su WEB saranno citati in seguito.

Informazioni generali

- **programma del corso: varia del 10% rispetto all'anno scorso**
  - 15% Architettura del calcolatore
    - Rappresentazione dell'informazione binaria
    - Architettura classica del calcolatore (von Neumann)
    - Funzionamento della CPU, memoria, dispositivi di I/O
    - Trasferimento dati interno all'architettura: Bus
    - Trasferimento dati in rete: dispositivi di rete
  - 10% Sistema operativo e architettura software del calcolatore
    - Funzioni del S.O.
    - Linguaggi di alto e basso livello, applicazioni e loro esecuzione
  - 75% Reti locali, reti di reti (internetworking), Internet
    - Struttura e componenti fisiche
    - Struttura e componenti logiche (protocolli)
    - Servizi
    - Evoluzione? Internet2, Wireless Internet...

Informazioni generali

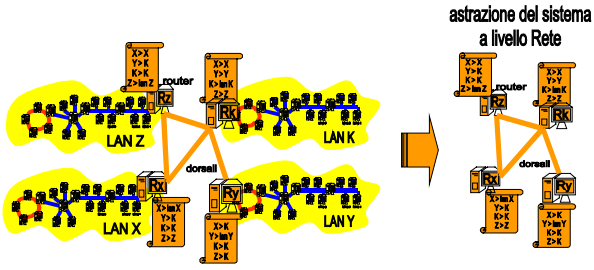
- **Esami del corso?**
  - esame tipo WebTest mid-term (singolo appello, intorno a metà Aprile 2004)
    - facoltativo, con iscrizione obbligatoria via web
    - circa 15 domande a risposta multipla + 3-4 domande aperte (max 30 minuti)
    - valutazione da 0 a + 3 punti, valevole come "orale virtuale"**
  - Esame finale tipo WebTest (normali appelli)
    - con iscrizione obbligatoria via web (*regole per iscrizione e partecipazione)
    - circa 45 quiz a risposta multipla, 20 minuti, valutazione immediata in trentesimi
    - Si può eseguire una sola volta per ogni appello -> max 2 volte per sessione
      - Valutazione inferiore a 18/30 -> esame non superato, si ripete WebTest
      - Valutazione tra 18/30 e 27/30 -> orale obbligatorio, oppure si ripete WebTest
      - Valutazione superiore a 27/30 -> orale facolt. (o mid-term**), oppure si ripete Webtest
    - Se si ripete il webtest si cancella la valutazione precedente
      - ...quindi non si può venire a reclamare un voto migliore precedente (!)
  - Le domande del webtest attuale saranno completamente revisionate

Carrellata del programma

- **Cosa faremo da grandi?... ☺ Saprete orientarvi riguardo ai temi...**
  - L'Elaboratore Elettronico, le sue componenti Hardware e la sua architettura
  - il Software, la rappresentazione dei dati e dei programmi e la loro esecuzione
  - Il Sistema Operativo: caratteristiche, problematiche e servizi offerti
  - Reti locali, reti di reti (internetworking) e Internet
  - Architettura e componenti HW e SW delle Reti di Calcolatori
    - Componenti di rete
    - Lo Stack dei protocolli (Iso/Osi)
  - Componenti, Architettura e Servizi Fondamentali di Internet
    - Problematiche: indirizzamento, routing, prestazioni, accesso, sicurezza...
    - i protocolli di rete locale e Internet: es. Ethernet, ATM, IP, TCP, UDP,
    - I protocolli dei servizi di rete: es. ICMP, HTTP, SMTP, IMAP, POP3, FTP, Telnet...
    - i servizi: World Wide Web, e-mail, News, Chat, file-sharing...
      - protocolli, formati dei dati e argomenti connessi: HTML, Unicode, MIME, ...
    - i paradigmi architetturali: Client/Server, Peer to peer (P2P), agent-based....
    - Sicurezza delle reti di calcolatori: problemi, soluzioni, protocolli
  - Cenni su Internet2, Servizi differenziati e Qualità del Servizio (QoS)
  - Cenni sulle reti Wireless e Wireless Internet

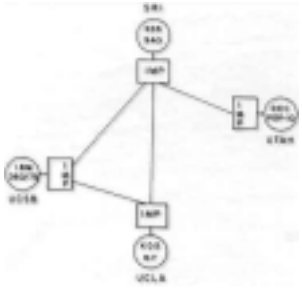
Il corso in una slide

Calcolatore
Scheda di rete
Codifica dati digitali



Rete locale
Rete di reti
...verso
Internet: la sua architettura (protocolli) e i suoi servizi

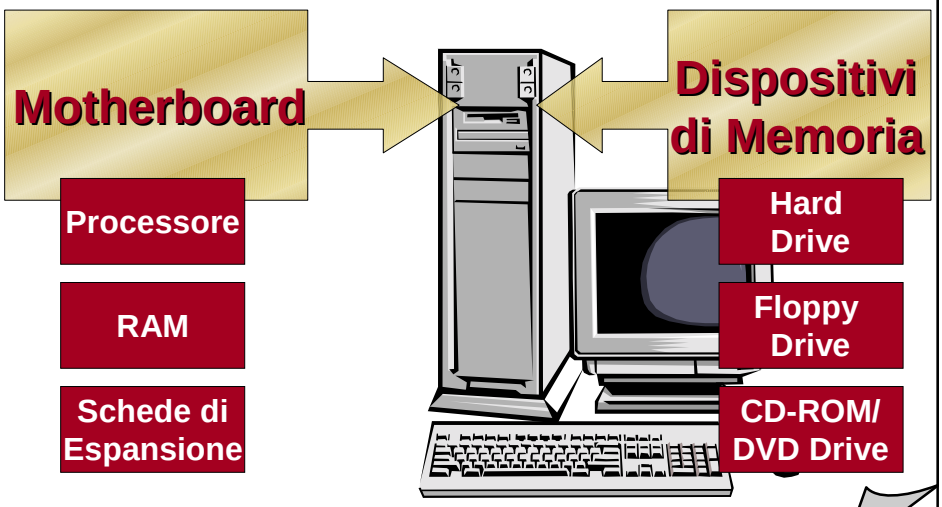
Internet ieri, oggi... e domani?



Sources: http://www.opte.org/maps/

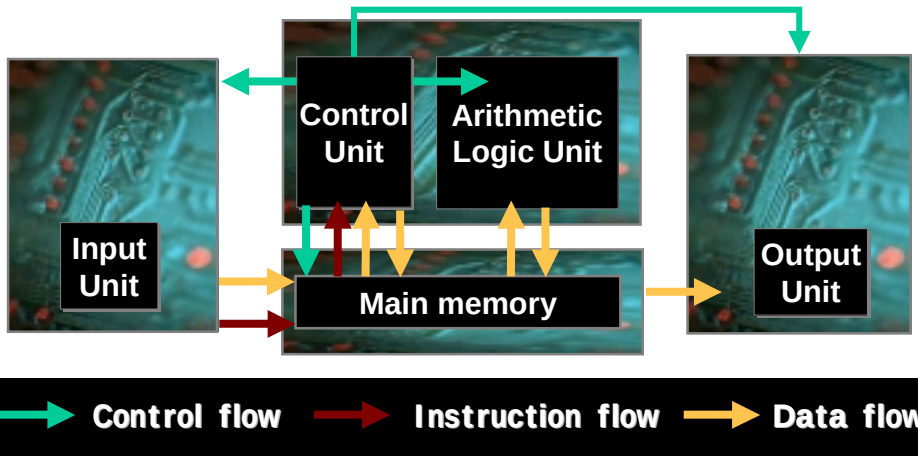
7

PC System Unit



8

Cosa succede all'interno della motherboard?



Componenti del microprocessore

Unità di Controllo

- **Legge e Interpreta le istruzioni del programma**
- **Dirige le operazioni dei componenti interni**
- **Controlla il flusso di dati/istruzioni da/verso RAM**

Decoder

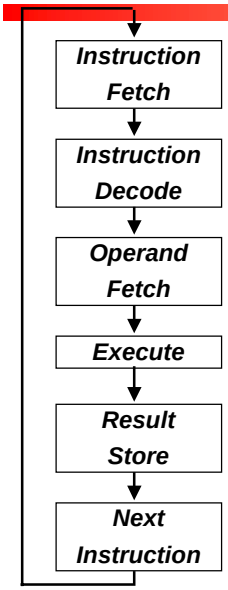
Program Register

Instruction Register

Accumulator

Unità Aritmetico/logica (ALU)

Ciclo di esecuzione dell'istruzione



Leggi la prossima istruzione dalla memoria

Determina le azioni da compiere e eventuali dati

trova e acquisisci i dati (es. operandi)

Calcola il risultato dell'operazione (se richiesto)

Memorizza il risultato/i dell'operazione (in memoria o nei registri temporanei)

Determina la prossima istruzione da eseguire (indirizzo di RAM del Program Counter)

Insieme di istruzioni: interfaccia critica

software

Insieme di Istruzioni

hardware

Il Sistema Operativo e le applicazioni

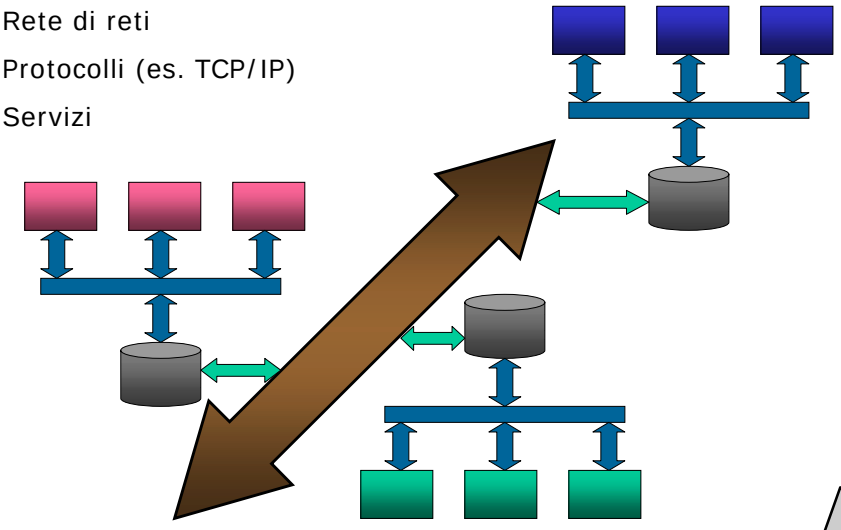
- **Servizi del sistema operativo**
- **Applicazioni utente**

Comunicazione in INTERNET

Rete di reti

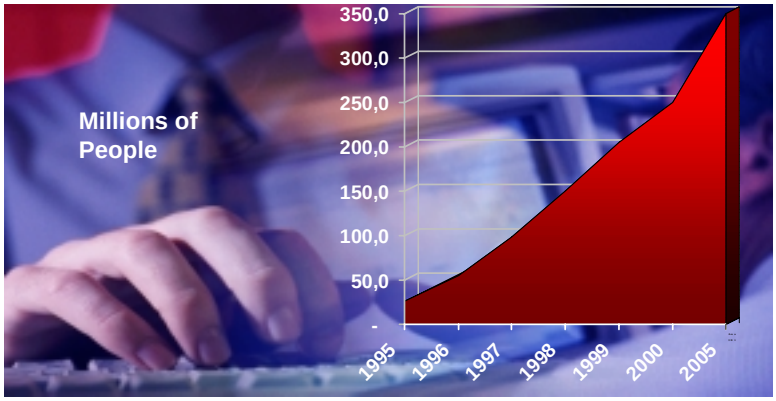
Protocolli (es. TCP/IP)

Servizi



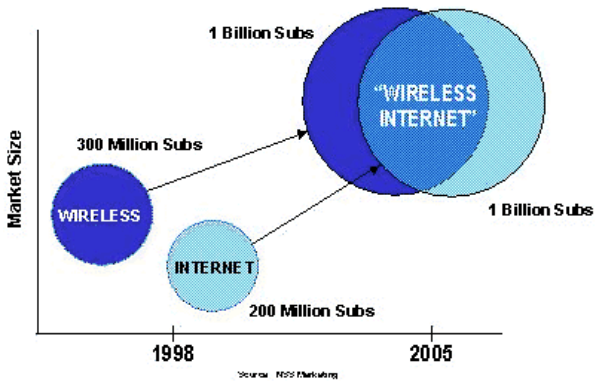
Servizi di Internet

Architetture: C/S, P2P…
World Wide Web (WWW)
e-mail, News, Chat, File Sharing



Wireless Internet

- **Evoluzione della rete Internet e dei servizi Internet verso il mondo wireless**



Introduzione all'Architettura del Calcolatore

Luciano Bononi

bononi@cs.unibo.it

http://www.cs.unibo.it/~bononi/

Figure credits: some of the figures have been taken and modified from existing figures found on the web

Introduzione all'Architettura del Calcolatore

Luciano Bononi

bononi@cs.unibo.it

http://www.cs.unibo.it/~bononi/

Figure credits: some of the figures have been taken and modified from existing figures found on the web

© 2004 Luciano Bononi

Contenuti di questo modulo

- **Gli argomenti affrontati includono :**
  - Architettura del calcolatore e tecnologia
  - Aritmetica del calcolatore e rappresentazione dati
  - Insiemi di istruzioni del calcolatore
  - es. di progettazione di un processore
    - in emulazione (simulazione) circuitale
    - a partire da un set minimale di istruzioni
  - es. di realizzazione di un semplice programma
    - in esecuzione sull'architettura del processore+memoria

Cos'è l'architettura di un calcolatore?

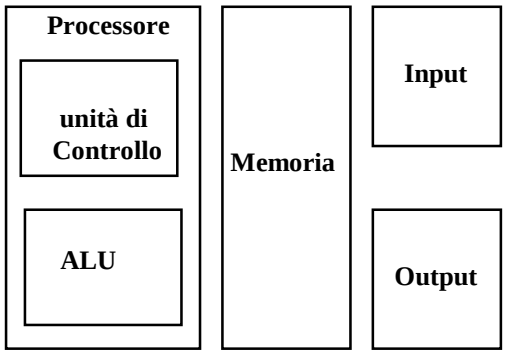
- **L'architettura di un calcolatore è la progettazione di un calcolatore a livello delle interfacce HW e SW**
- **Architettura del Calcolatore = insieme di istruzioni + organizzazione della macchina**

Architettura del calcolatore

insieme di istruzioni	organizzazione macchina
Interfaccia del PC	Componenti HW
Interfaccia SW e HW	interfaccia logica

Visione strutturale di alto livello

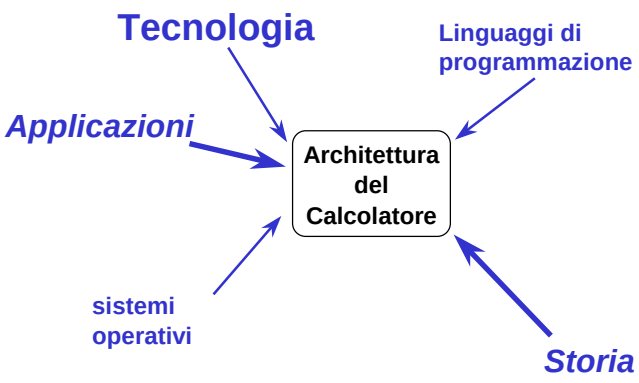
- Queste sono le principali unità che costituiscono il calcolatore



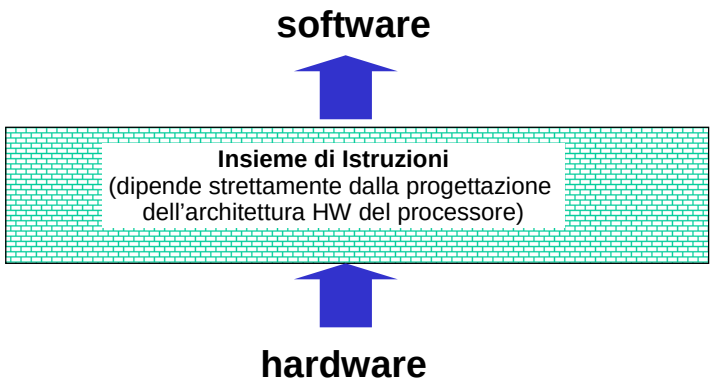
Componenti del calcolatore

- **Queste sono le principali funzioni svolte dalle componenti del calcolatore**
  - ALU – esegue operazioni aritmetico-logiche
    - es. Somme, moltiplicazioni, shift
  - memoria – mantiene dati e istruzioni (programmi)
    - es. memoria cache, memoria principale, dischi
  - input – acquisisce dati verso il computer
    - es. tastiera, mouse, scheda di rete
  - output – restituisce dati dal computer
    - es. schermo, scheda audio, scheda di rete
  - controllo – gestisce attività delle componenti
    - es. controllore Bus, Gestore unità di memoria (MMU)

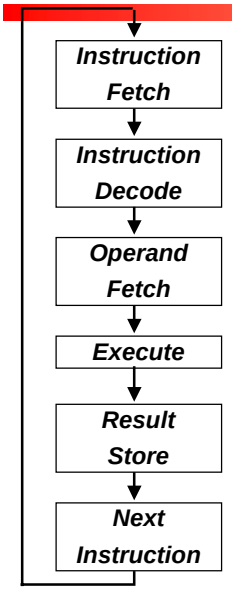
Evoluzione dell'architettura del calcolatore



Insieme di istruzioni: interfaccia critica



Ciclo di esecuzione istruzioni di una CPU



Estrae codice istruzione dalla memoria

determina la dimensione e attiva il controllo

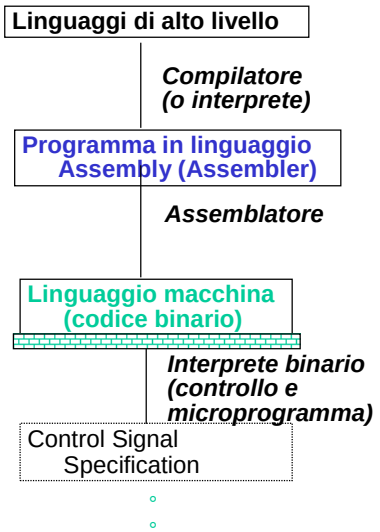
trova e carica i dati (operandi) dell'istruzione

calcola risultati e/o nuovo stato

memorizza risultati in area di memorizzazione

Determina istruzione successiva da eseguire

Livelli di rappresentazione delle istruzioni



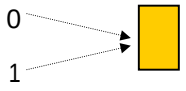
Somma (A, B)

```
lw D15,  ($A0F8B4C6)
lw D16,  ($A0F8B4CA)
Adw D15, D16
Sw D15, ($A0F8B4CF)
```

```
0000 1001 1100 0110 1010 1111 0101 1000
1010 1111 0101 1000 0000 1001 1100 0110
1100 0110 1010 1111 0101 1000 0000 1001
0101 1000 0000 1001 1100 0110 1010 1111
```

La rappresentazione dei dati sul calcolatore

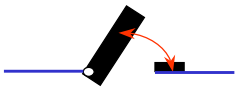
- **il calcolatore dispone di soli due simboli per la memorizzazione, rappresentazione e trasmissione di dati**
  - zero e uno (0,1) = valori assumibili da un binary digit (bit)
  - ogni valore deve essere rappresentato usando questi due simboli (notazione binaria)
  - esistono infinite interpretazioni (codifiche) che possono associare sequenze generiche di simboli 0 e 1 a valori numerici
  - noi vedremo alcune delle più significative



bit = minima unità di memoria

Il bit: valore e logica positiva (lp) e negativa (ln)

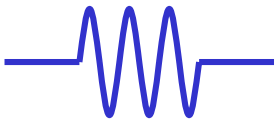
levetta:
alta = 1 (lp) 0(ln)
bassa = 0 (lp) 1(ln)



interruttore:
aperto = 0 (lp) 1 (ln)
chiuso = 1 (lp) 0 (ln)

lampadina:
spenta = 0 (lp) 1 (ln)
accesa = 1 (lp) 0 (ln)

tensione elettrica:
bassa = 0 (lp) 1 (ln)
alta = 1 (lp) 0 (ln)



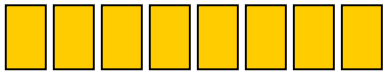
corrente elettrica 50 Hz:
assente = 0 (lp) 1 (ln)
presente = 1 (lp) 0 (ln)

La rappresentazione dei dati sul calcolatore

- **Il calcolatore deve poter memorizzare e elaborare dati e programmi**
  - simboli, valori numerici naturali e interi (positivi e negativi)
    - possono essere rappresentati con un numero finito di bit se appartenenti a un range opportunamente limitato
    - anche i caratteri possono essere mappati su valori interi
  - valori numerici reali, razionali e irrazionali
    - possono essere rappresentati attraverso opportune codifiche binarie, se appartenenti a range opportunamente limitati e tollerando errori di approssimazione
  - programmi espressi attraverso
    - istruzioni (codici) e operandi (dati)
    - es. (Somma 18 3) equivale a (+ 18 3)
      - un simbolo (cioè un valore) può rappresentare un'istruzione del programma memorizzato ed eseguito

La rappresentazione dei dati sul calcolatore

- **i bit possono essere considerati in sequenza (in memoria)**
  - sequenza di 8 bit = 1 Byte



0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 1
0 0 0 0 0 0 1 0
0 0 0 0 0 0 1 1

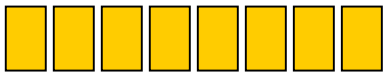
1 1 1 1 1 1 1 0
1 1 1 1 1 1 1 1

2^n possibili sequenze diverse da n bit

n = numero di bit considerati

La rappresentazione dei dati sul calcolatore

- **Dato un byte come possiamo associarvi i simboli o valori?**
  - sequenza di 8 bit = 1 Byte (primo esempio poco utile)

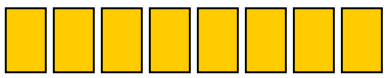


Solo valori da 1 a 8 ? non sfrutto tutte le possibili combinazioni!!!

0	0	0	0	0	0	0	1	= valore 1
0	0	0	0	0	0	1	0	= valore 2
0	0	0	0	0	1	0	0	= valore 3
0	0	0	0	1	0	0	0	= valore 4
0	0	0	1	0	0	0	0	= valore 5
0	0	1	0	0	0	0	0	= valore 6
0	1	0	0	0	0	0	0	= valore 7
1	0	0	0	0	0	0	0	= valore 8

La rappresentazione dei dati sul calcolatore

- **Dato un byte come possiamo associarvi i simboli o valori?**
  - sequenza di 8 bit = 1 Byte

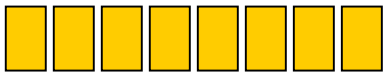


Idea: sfrutto tutte le possibili combinazioni diverse di 8 bit 256 valori [0..255]

0	0	0	0	0	0	0	0	= valore 0
0	0	0	0	0	0	0	1	= valore 1
0	0	0	0	0	0	1	0	= valore 2
0	0	0	0	0	0	1	1	= valore 3
0	0	0	0	0	1	0	0	= valore 4
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
1	1	1	1	1	1	1	0	= valore 254
1	1	1	1	1	1	1	1	= valore 255

La rappresentazione dei dati sul calcolatore

- **Dato un byte come possiamo associarvi i simboli o valori?**
  - sequenza di 8 bit = 1 Byte

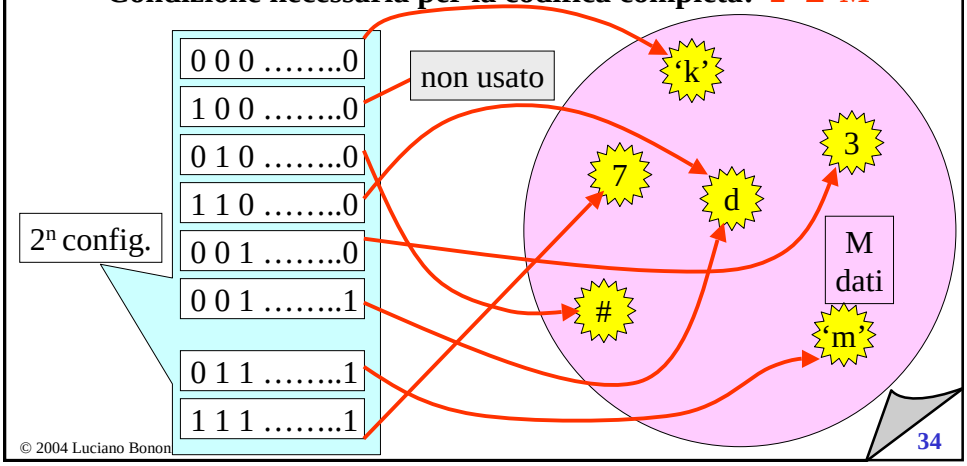


Idea: sfrutto tutte le possibili combinazioni diverse di 8 bit
256 simboli

0	0	0	0	0	0	0	0	= simbolo A
0	0	0	0	0	0	0	1	= simbolo B
0	0	0	0	0	0	1	0	= simbolo C
0	0	0	0	0	0	1	1	= simbolo E
0	0	0	0	0	1	0	0	= simbolo F
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	
1	1	1	1	1	1	1	0	= simbolo %
1	1	1	1	1	1	1	1	= simbolo $

Codici binari: convenzioni per rappresentare info.

Funzioni dall'insieme delle 2^n configurazioni di n bit ad un insieme di M informazioni o dati
(*valori*, *simboli*, *istruzioni*, ecc.).
Condizione necessaria per la codifica completa: $2^n \geq M$



Codici binari: quanti sono?

La scelta di un codice è condivisa da sorgente e destinazione ed ha due gradi di libertà:

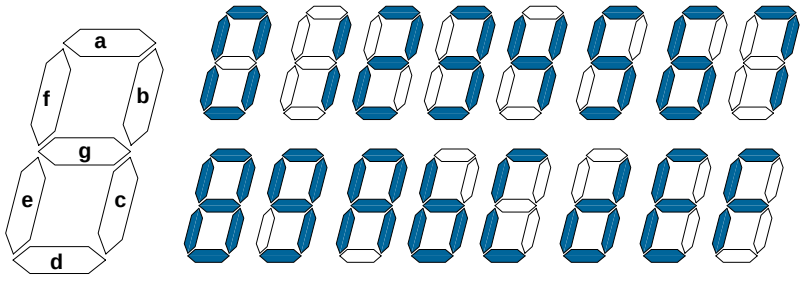
- **il numero di bit n (qualsiasi, a patto che sia $2^n \geq M$)**

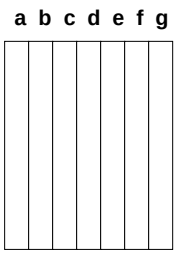
- **l'associazione tra configurazioni e informazioni; a parità di n e di M le associazioni possibili sono**

$$C = 2^n! / (2^n - M)!$$

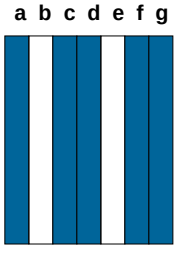
n = 1, M = 2	C = 2 (logica pos. e neg.)
n = 2, M = 4	C = 24
n = 3, M = 8	C = 64.320
n = 4, M = 10	C = 29.000.000.000

Es. codici speciali: codice 7 segmenti





A=?
b=?
C=?
.....



... = ???

Sistemi di numerazione

Posizionali

• il valore di un simbolo dipende dalla posizione che esso occupa all'interno della configurazione, seguendo una legge nota. I vari sistemi di numerazione posizionale differiscono per la scelta della base B. La base B indica il numero di simboli usati.

• **decimale B=10**, **binario B=2**, **ottale B=8**, **esadecimale B=16**

Non posizionali

Il valore di un simbolo non dipende dalla posizione che esso occupa all'interno della configurazione. (es: Numeri Romani)

Interpretazione (funzione valore)

• Nei sistemi posizionali, i simboli di una configurazione possono essere interpretati come i coefficienti del seguente polinomio [1] (detto funzione Valore)

$$V = \sum_{i=-m}^{n-1} d_i \cdot B^i$$

B = base
d_i = i-esima cifra $\in$ [0..B-1]
n = numero di cifre parte intera
m = numero di cifre parte frazionaria

La virgola e' posta tra le cifre di posizione 0 e –1.

Interpretazione (funzione valore)

Esempio: sistema decimale

Il numero 245.6 decimale può essere rappresentato come segue:

B = 10	base
n=3	numero cifre parte intera
m=1	numero cifre parte frazionaria
d = {2,4,5,6}	insieme delle cifre

cifra	2	4	5	6
posizione	2	1	0	-1
peso	10^{2}	10^{1}	10^{0}	10^{-1}

$$V=\sum_{i=-m}^{n-1} d_i \cdot B^i \qquad = 2\bullet 10^{2} + 4\bullet 10^{1} + 5\bullet 10^{0} + 6\bullet 10^{-1} = 245.6$$

Esempio di interpretazione valore binario naturale

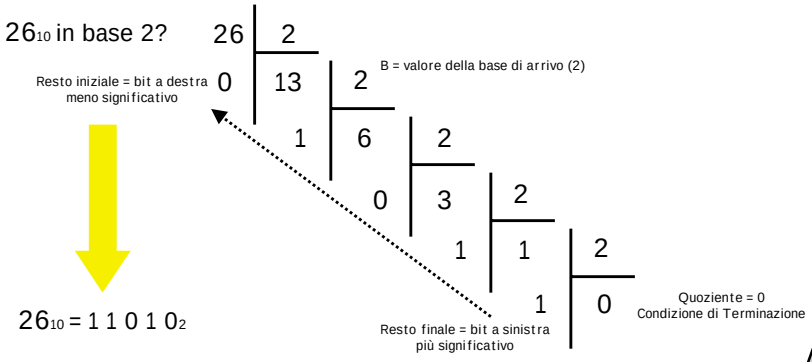
Esempio: Quale è il valore decimale corrispondente al numero binario 1101.010_2 ?

$cifra_2$	1	1	0	1	.	0	1	0...
peso	2^3	2^2	2^1	2^0	.	2^{-1}	2^{-2}	2^{-3}
valore	1•8	1•4	0•2	1•1	.	0•1/2	1•1/4	0•1/8

1101.010_2 = $1\bullet 2^3 + 1\bullet 2^2 + 0\bullet 2^1 + 1\bullet 2^0 + 0\bullet 2^0 + 1\bullet 2^0 = 13.25_{10}$

Metodo della divisione: Base 10 -> Base B

Es. base 2:
Per valori interi positivi:
Per ottenere il valore in base B, di un numero intero codificato nel sistema decimale, si procede utilizzando un metodo iterativo di successive divisioni per la base: al termine del procedimento i resti delle divisioni, dall'ultimo al primo, rappresentano il valore iniziale in base B.



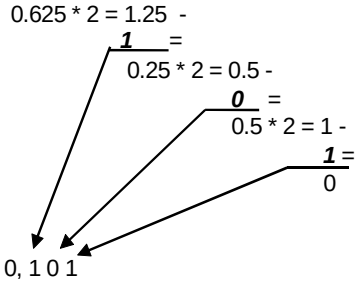
Metodo della divisione: Base 10 -> binario naturale

Es. voglio ottenere la parte decimale in base B=2
Per valori con cifre decimali: si separa la parte intera da quella frazionaria, La parte intera si calcola come nel caso precedente La parte frazionaria si ottiene come segue:

1. Si moltiplica la parte frazionaria per 2 il valore della base (2)
2. Se la parte intera del numero ottenuto è maggiore di 1, si sottrae il valore della parte intera (1), altrimenti si sottrae 0 e si prosegue
3. Si ripete dal passo 1 fino a che il numero ottenuto dopo la sottrazione è zero, oppure quando sono esaurite le cifre a disposizione

La sequenza dei valori sottratti ad ogni passo è la rappresentazione decimale ottenuta

Esempio: $0.625_{10} = 0.101_2$



Somma di valori in binario naturale

Assumiamo di avere solo n=3 bit a disposizione per rappresentare i valori e il risultato, quindi posso rappresentare B^n = 8 valori diversi interi positivi (da 0 a 7).

$5_{10}+1_{10}=6_{10}$

```
  1
 1 0 1 +
 0 0 1 =
 -------
 1 1 0
```

$2_{10}+3_{10}=5_{10}$

```
  1
 0 1 0 +
 0 1 1 =
 -------
 1 0 1
```

$5_{10}+3_{10}=8_{10}$

```
 1 1 1
   1 0 1 +
   0 1 1 =
 ---------
 1 0 0 0
```

Overflow!!

Per rappresentare il risultato della somma di 5_{10} + 3_{10} sono necessari 4 bit !

Altre basi: ottale e esadecimale

Quando per la rappresentazione di un numero si utilizzano molte cifre binarie può convenire usare altri sistemi di numerazione.

I sistemi ottale ed esadecimale sono utilizzati principalmente per rappresentare in modo più compatto i numeri binari.

L'algoritmo della divisione per passare da base 10 a ottale o esadecimale vale anche in questo caso. Provare.

I simboli del sistema **Ottale** sono 8 (da 0 a 7):
{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, ...}

I simboli del sistema **Esadecimale** sono 16 (da 0 a F):
{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, 10, 11, 12, 13, 14, ...}

Cambiamenti di base (metodo veloce)

Esiste un metodo veloce quando base di partenza BP e di arrivo BA sono esprimibili come BA=BP^k.

BP:Binario -> BA:Ottale , K=3, (8=2^3)

Per passare dalla codifica Binaria a quella Ottale, si raggruppano le cifre binarie a gruppi di k (3) (**a partire da destra, allineandosi alla virgola**) e le si sostituiscono con una cifra del sistema ottale.

Esempio : $111001010_2 = 712_8$

Ottale -> Binario

Per passare dalla codifica Ottale a quella Binaria, si sostituisce ad ogni cifra ottale la corrispondente codifica binaria (composta da k=3 cifre).

Esempio : $302_8 = 011000010_2$

Cambiamenti di base (metodo veloce)

BP: Binario -> BA:esadecimale , K=4, (16=2^4)

Per passare dal codice Binario a quello Esadecimale, si raggruppano le cifre a gruppi di k=4 (a partire da destra) e le si sostituiscono con una cifra del sistema esadecimale.

Esempio : $100100011111_2 = 91F_{16}$

Esadecimale -> Binario

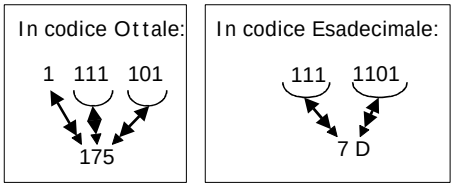
Per passare dal codice Esadecimale a quello Binario, si sostituisce ad ogni cifra esadecimale la corrispondente configurazione binaria (composta da k=4 cifre).

Esempio : $A7F_{16} = 101001111111_2$

Esempi

Esempio 1

Codifica del numero $125_{10} = 1111101_2$



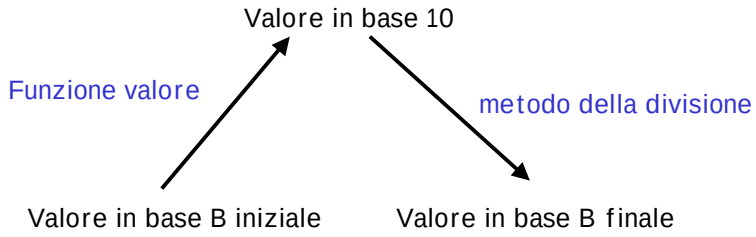
Esempio 2

Decimale	Binario	Ottale	Esadecimale
5	101	5	5
12	1100	14	C
78	1001110	116	4E
149	10010101	225	95

Esempi

Decimale	Binario	Ottale	Esadecimale
	dcba		
0	0000	00	0
1	0001	01	1
2	0010	02	2
3	0011	03	3
4	0100	04	4
5	0101	05	5
6	0110	06	6
7	0111	07	7
8	1000	10	8
9	1001	11	9
10	1010	12	A
11	1011	13	B
12	1100	14	C
13	1101	15	D
14	1110	16	E
15	1111	17	F

Riassunto: passaggi di base generici



Codifica dei caratteri ASCII (7 bit -> 128 caratteri)

Il codice ASCII è non ridondante, perchè i simboli che vengono codificati sono in numero pari alle configurazioni ottenibili con 7 cifre binarie.

	000	001	010	011	100	101	110	111
0000	NUL	DLE		0	@	P	°	p
0001	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
0010	STX	DC2	“	2	B	R	b	r
0011	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
0100	EOT	DC4	$	4	D	T	d	t
0101	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
0110	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
0111	BEL	ETB	‘	7	G	W	g	w
1000	BS	CAN	(	8	H	X	h	x
1001	HT	EM	)	9	I	Y	i	y
1010	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
1011	VT	ESC	+	;	K	[	k	{
1100	FF	FS	,	<	L	\	l	|
1101	CR	GS	-	=	M	]	m	}
1110	SO	RS	.	>	N	^	n	~
1111	SI	US	/	?	O	_	o	DEL

MSB

LSB

Rappresentazione binaria di numeri interi

Nella rappresentazione binaria di numeri dotati di segno viene tipicamente usato un bit per discriminare tra valori positivi e valori negativi. Dati n bit per la rappresentazione il bit usato per il segno è quello più significativo (More Significant Bit (MSB), in posizione n-1).

Rappresentazione *Modulo e Segno (M-S)*

In questo rappresentazione al valore assoluto del numero viene *prefisso* un bit per indicarne il segno.

Il valore 0 di questo bit codifica il segno *più* e il valore 1 il segno *meno*.

Esempio n=8 (rappresento i valori su n=8 bit):

$+57_{10} = 00111001_2$ $\quad\quad$ $-57_{10} = 10111001_2$

segno **modulo**

Rappresentazione modulo e segno

La rappresentazione M-S è vantaggiosa per la sua semplicità ma richiede circuiti complessi per l'esecuzione di somme algebriche.

Prima di eseguire una somma algebrica tra due operandi A e B e' necessario determinare quale dei due e' maggiore in valore assoluto.

- Se A e' maggiore di B si esegue la differenza A-B e si assegna al risultato il segno di A.
- Se A e' minore di B si esegue la differenza B-A e si assegna al risultato il segno di B

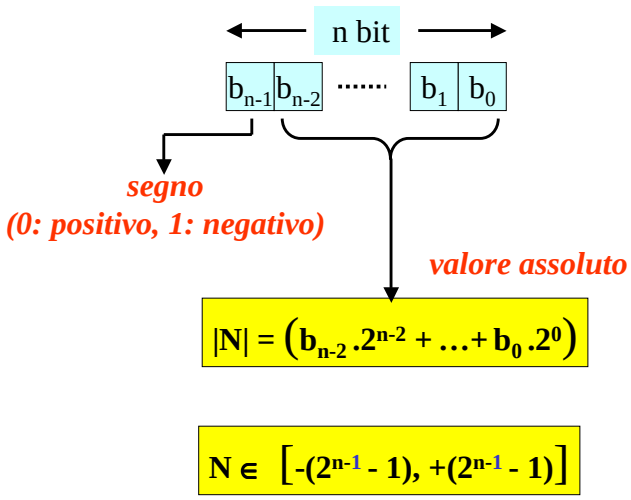
N.B.

Usando n bit (es. 8) per la codifica, il range di valori rappresentabili risulta: **$[-2^{n-1}-1..+2^{n-1}-1]$**.
Un bit (MSB) è usato per il segno.
Es. con 8 bit sono rapresentabili valori nell'intervallo [-127 ..+127].

Vi sono due configurazioni per lo zero (00000000_2 e 10000000_2) e ciò rappresenta un problema quando l'architettura deve verificare la condizione di uguaglianza a zero.

Poichè le operazioni vanno eseguite sulla sola parte di valore assoluto è semplice la determinazione dell'**overflow**

Numeri relativi: rappres. Modulo e Segno (M-S)



esempio di operazioni (M-S)

$(23+ 16)_{10}$

Stesso segno, si esegue la somma escludendo il bit più significativo. Entrambi gli operandi hanno lo stesso segno (bit 7 = 0), quindi il segno viene mantenuto (bit 7 = 0)

	1	
23_{10} +	0010111_2 +	
16_{10} =	0010000_2 =	
------	----------	
39_{10}	0100111_2	

Risultato : $+39_{10}$ 00100111_2

$(22 - 17)_{10}$

Il primo operando ha modulo maggiore del secondo (|22| > |17|) => si esegue la differenza tra 22 e 17. In questo caso il segno del risultato (5) è positivo e il bit 7 deve essere posto a 0.

	1	
22_{10} -	0010110_2 -	
17_{10} =	0010001_2 =	
------	----------	
5_{10}	0000101_2	

Risultato : $+5_{10}$ 00000101_2

esempio di operazioni (M-S)

$(8 - 16)_{10}$

Il secondo operando ha modulo maggiore (|16| >|8|) del primo. Si esegue la differenza tra 16 e 8.
Il segno e' quello dell'operando di valore assoluto maggiore. 16 è negativo e il bit 7 deve essere posto a 1.

```
                1
16₁₀        0010000₂  -
 8₁₀        0001000₂  =
------      ----------
 8₁₀        0001000₂
```

Risultato -8_{10} 10001000_2

$(-112 - 39)_{10}$

Entrambi gli operandi di segno negativo => si sommano i valori assoluti.

```
              1
112₁₀       1110000₂  +
 39₁₀       0100111₂  =
------      ----------
151₁₀      10010111₂
```

Overflow. Sono necessari 8 bit per rappresentare 151 !
Usando la rappresentazione M-S sono disponibili per il modulo solo 7 bit => (Overflow).

Rappresentazione Complemento a uno (1's C)

Dati n bit per la codifica del modulo e del segno:

la rappresentazione di un numero negativo in complemento a 1 (1's C) si ottiene complementando tutti i bit della rappresentazione in binario naturale del corrispondente positivo, e viceversa

$$V = \sum_{i=0}^{n-2} d_i \cdot 2^i \quad \text{se } d_{n-1}=0 \qquad V = \sum_{i=0}^{n-2} (\neg d_i) \cdot 2^i \quad \text{se } d_{n-1}=1$$

- Con tale rappresentazione possono essere codificati i valori compresi nell'intervallo [$-2^{n-1}+1, 2^{n-1}-1$].
- **Esistono due rappresentazioni per lo zero: es. per n=4, 0000, 1111**
- I numeri positivi restano inalterati, come nel binario naturale
- I numeri negativi sono calcolabili partendo dal corrispondente valore positivo, invertendo tutti i bit.

Rappresentazione Complemento a due (2's C)

Dati n bit per la codifica del modulo e del segno:

la rappresentazione in complemento a 2 (2's C) di un numero si ottiene sommando (sottraendo nel caso di numeri negativi) a 2^n il numero codificato in valore assoluto ed eliminando l'eventuale bit di riporto in posizione n;

- Con tale rappresentazione possono essere codificati i valori compresi nell'intervallo [$\mathbf{-2^{n-1}}$, ($\mathbf{2^{n-1}-1}$)].
- **Esiste solo una rappresentazione dello zero**
- I numeri positivi restano inalterati, come nel binario naturale
- I numeri negativi sono calcolabili partendo dal corrispondente valore positivo, invertendo tutti i bit (complemento a 1, 1's) e sommando 1

Rappresentazione Complemento a due (2's C)

Funzione Valore di un numero codificato in complemento a 2.

In una configurazione binaria di n bit codificata in complemento a 2, il bit più significativo (MSB in posizione n-1) assume un peso negativo pari a -2^{n-1}.

$$\mathbf{V}_{10} = -2^{n-1} \cdot d_{n-1} + \sum_{\mathbf{i}=0}^{\mathbf{n}-2} \mathbf{d_i} \cdot 2^{\mathbf{i}} \qquad d_i \in [0,1]$$

I numeri positivi (d_{n-1}=0) codificati in complemento a 2 rimangono del tutto analoghi al binario naturale**.**

Esempio: n=4

1011_2 in complemento a 2 equivale a:

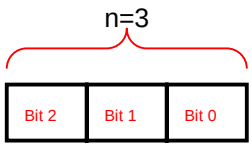
$1011_2 = -1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = -8 + 0 + 2 + 1 = -5_{10}$

Mentre 0111_2 in complemento a 2 equivale a :

$0111_2 = 0 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 0 + 4 + 2 + 1 = +7_{10}$

Rappresentazione Complemento a due (2's C)

Siano dati **3 bit** (n=3) per la rappresentazione di numeri con segno



Con tale configurazione di bit potranno essere codificati i numeri da –4 a +3, cioè $[-2^2, 2^2-1]$

La rappresentazione in complemento a 2 (2's C) si ottiene come segue:

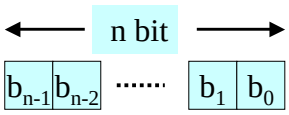
Per i valori positivi, tutto è equivalente al binario naturale

Per i valori negativi, si esegue il complemento a uno dei bit e si somma 1

Es $+1_{10} = 0001_2 = 0001_2$ in complemento a 2

Es $-1_{10} = 0001_2$ (1's c) -> 1110 (sommo 1) -> 1111_2 in complemento a 2

Numeri relativi: rappres. 2'sC



N.B. - anche nella rappresentazione in complemento a 2 il bit più significativo indica il segno (0:positivo, 1:negativo).

Esempi (*n=4*)

+5 = 0 1 0 1

-7 = 0 1 1 1
1 0 0 0 +
1
=1 0 0 1

$$N = -2^{n-1} \cdot b_{n-1} + b_{n-2} \cdot 2^{n-2} + \ldots + b_0 \cdot 2^0$$

$$N \in \left[-2^{n-1}, +(2^{n-1} - 1)\right]$$

Rappresentazione Complemento a due (2's C)

N.B.
Come ci si attende, applicando due volte la regola del complemento a 2 si ottiene il numero originale.

Esempio

n = 4 , voglio rappresentare –5 a partire da 5 = 0101_2

-5_{10} in complemento a 2 risulta 1011_2

Applicando nuovamente il complemento a 2 si ottiene il valore assoluto del numero

1's +1
-5 -> 1011_2 -> 0100_2 -> 0101_2 = + 5_{10}

Vantaggi del Complemento a due

- Vi è una sola rappresentazione per lo zero (00…000), quindi i confronti di uguaglianza a zero sono veloci
- non vi e' differenza nell'eseguire somme o sottrazioni, quindi posso usare lo stesso circuito per le somme e sottrazioni, a condizione di assumere i valori espressi in 2'sC. Infatti: (A – B) = A + (-B)
-Inoltre, per la sottrazione non e' necessario individuare il maggiore, in valore assoluto, tra i due operandi come nel caso della rappresentazione S-VA.

Esercizio di verifica
Utilizzando una rappresentazione 2'sC a 4 bit, e facendo le somme, calcolare

```
 3   +1 =  ?          [Soluzione  0100]
 3   -1 =  ?          [Soluzione  0010]
-1   -2 =  ?          [Soluzione  1101]
 3   -7 =  ?          [Soluzione  1100]
```

Gestione dell'overflow

M-S, 1'sC

Nel caso della rappresentazione con modulo e segno e 1'sC, la presenza di eventuali situazioni overflow puo' essere rilevata analizzando il bit di *carry-out* relativo al bit più significativo del modulo (da notare che in 1'sC occorre anche complementare i bit dei valori negativi prima della somma o sottrazione).

2's C

Nel caso di somme algebriche con numeri rappresentati in complemento a 2 la rilevazione della condizione di overflow si ottiene controllando se il bit di *carry-in* e il bit di *carry_out* relativi al bit più significativo (il bit n-1) della codifica sono diversi. Questa operazione puo' essere eseguita utilizzando l'operatore logico or-esclusivo.

Esempi: Con **N=3** possono essere rappresentati i numeri tra [+3, -4] in 2's C

3+3 = 6 (overflow)	2+1 = 3	-3-3 = -6 (overflow)	-3-1 = -4	-3+2 = -1
0 1 1	0 0 0	1 0 1	1 1 1	0 0 0
0 1 1+	0 1 0+	1 0 1+	1 0 1+	1 0 1+
0 1 1 =	0 0 1 =	1 0 1 =	1 1 1 =	0 1 0 =
---	---	---	---	---
0 1 1 0	0 0 1 1	1 0 1 0	1 1 0 0	0 1 1 1

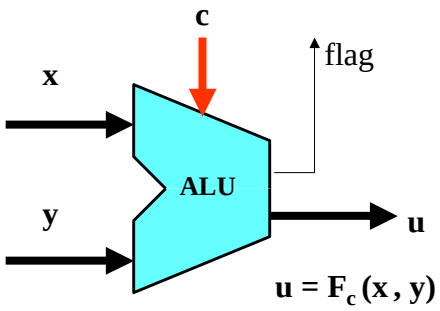
Gestione dell'overflow

2's C

Nel caso di somme algebriche con numeri rappresentati in complemento a 2 la rilevazione della condizione di overflow si ottiene solo se i due valori da sommare sono concordi (stesso segno) e il risultato è discorde (segno diverso), oppure se i due valori da sottrarre sono discordi e il risultato è discorde dal primo operando (infatti basta notare che dati A-B discordi/concordi ciò equivale a A+B concordi/discordi).

Somma A e B concordi	A>0	B>0	A+B > 0 OK	A+B<0 Overflow
	A<0	B<0	A+B > 0 Overflow	A+B < 0 OK
Sottrazione A e B discordi	A>0	B<0	A-B > 0 OK	A-B < 0 Overflow
	A<0	B>0	A-B > 0 Overflow	A-B < 0 OK

ALU: Aritmetical Logical Unit



ALU - Rete combinatoria in grado di eseguire diverse operazioni di tipo aritmetico o logico. L'operazione di volta in volta eseguita dipende dal valore attribuito ai bit di programmazione (codice operazione C)