



# 64-040 Modul InfB-RSB

## Rechnerstrukturen und Betriebssysteme

[https://tams.informatik.uni-hamburg.de/  
lectures/2023ws/vorlesung/rsb](https://tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2023ws/vorlesung/rsb)

– Kapitel 6 –

Andreas Mäder



Universität Hamburg  
Fakultät für Mathematik, Informatik und Naturwissenschaften  
Fachbereich Informatik

**Technische Aspekte Multimodaler Systeme**

Wintersemester 2023/2024



## Logische Operationen

Boole'sche Algebra

Boole'sche Operationen

Bitweise logische Operationen

Schiebeoperationen

Anwendungsbeispiele

Literatur





Analyse und Beschreibung von

- ▶ gemeinsamen, wichtigen Eigenschaften
- ▶ mathematischer Operationen
- ▶ mit vielfältigen Anwendungen

Spezifiziert durch

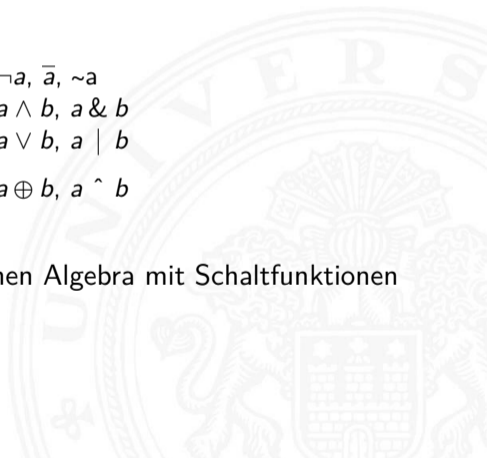
- ▶ die Art der Elemente (z.B. ganze Zahlen, Aussagen usw.)
- ▶ die Verknüpfungen (z.B. Addition, Multiplikation)
- ▶ zentrale Elemente (z.B. Null-, Eins-, inverse Elemente)

Anwendungen: Computerarithmetik	→ Datenverarbeitung
Fehlererkennung/-korrektur	→ Datenübertragung
Codierung	→ Repräsentation

...



- ▶ George Boole, 1850: Untersuchung von logischen Aussagen mit den Werten *true* (wahr) und *false* (falsch)
- ▶ Definition einer Algebra mit diesen Werten
- ▶ drei grundlegende Funktionen:
  - ▶ NEGATION (NOT)                      Schreibweisen:  $\neg a, \bar{a}, \sim a$
  - ▶ UND                                               $-"-$                        $a \wedge b, a \& b$
  - ▶ ODER                                               $-"-$                        $a \vee b, a | b$
  - ▶ XOR                                               $-"-$                        $a \oplus b, a \hat{=} b$
- ▶ Claude Shannon, 1937: Realisierung der Boole'schen Algebra mit Schaltfunktionen (binäre digitale Logik)





- ▶ zwei Werte: *wahr* (*true*, 1) und *falsch* (*false*, 0)
- ▶ drei grundlegende Verknüpfungen:

NOT( $x$ )

$x$	
0	1
1	0

AND( $x,y$ )

$x$	$y$	0	1
0	0	0	0
1	0	0	1

OR( $x,y$ )

$x$	$y$	0	1
0	0	0	1
1	0	1	1

XOR( $x,y$ )

$x$	$y$	0	1
0	0	0	1
1	0	1	0

- ▶ alle logischen Operationen lassen sich mit diesen Funktionen darstellen
- ⇒ *vollständige Basismenge*



# Anzahl der binären Funktionen

- ▶ insgesamt 4 Funktionen mit einer Variable

$$f_0(x) = 0, f_1(x) = 1, f_2(x) = x, f_3(x) = \neg x$$

- ▶ insgesamt 16 Funktionen zweier Variablen (s. Beispiel)
- ▶ allgemein  $2^{2^n}$  Funktionen von  $n$  Variablen



# Anzahl der binären Funktionen (cont.)

$x =$	$0$	$1$	$0$	$1$	Bezeichnung	Notation	alternativ	Java / C
$y =$	$0$	$0$	$1$	$1$				
	$0$	$0$	$0$	$0$	Nullfunktion	$0$		$0$
	$0$	$0$	$0$	$1$	AND	$x \cap y$	$x \wedge y$	$x \&\& y$
	$0$	$0$	$1$	$0$	Inhibition	$x < y$		$x < y$
	$0$	$0$	$1$	$1$	Identität $y$	$y$		$y$
	$0$	$1$	$0$	$0$	Inhibition	$x > y$		$x > y$
	$0$	$1$	$0$	$1$	Identität $x$	$x$		$x$
	$0$	$1$	$1$	$0$	Antivalenz/XOR	$x \neq y$	$x \oplus y$	$x \neq y$
	$0$	$1$	$1$	$1$	OR	$x \cup y$	$x \vee y$	$x \ \ y$
	$1$	$0$	$0$	$0$	NOR	$\neg(x \cup y)$	$\overline{x \vee y}$	$!(x \ \ y)$
	$1$	$0$	$0$	$1$	Äquivalenz/XNOR	$x = y$	$\overline{(x \oplus y)}$	$x == y$
	$1$	$0$	$1$	$0$	NICHT $x$	$\neg x$	$\bar{x}$	$!x$
	$1$	$0$	$1$	$1$	Implikation	$x \leq y$	$x \rightarrow y$	$x \leq y$
	$1$	$1$	$0$	$0$	NICHT $y$	$\neg y$	$\bar{y}$	$!y$
	$1$	$1$	$0$	$1$	Implikation	$x \geq y$	$x \leftarrow y$	$x \geq y$
	$1$	$1$	$1$	$0$	NAND	$\neg(x \cap y)$	$\overline{x \wedge y}$	$!(x \&\& y)$
	$1$	$1$	$1$	$1$	Einsfunktion	$1$		$1$



# Boole'sche Algebra - formale Definition

- ▶ 6-Tupel  $\langle \{0,1\}, \vee, \wedge, \neg, 0, 1 \rangle$  bildet eine Algebra
- ▶  $\{0,1\}$  Menge mit zwei Elementen
- ▶  $\vee$  ist die „Addition“
- ▶  $\wedge$  ist die „Multiplikation“
- ▶  $\neg$  ist das „Komplement“ (nicht das Inverse!)
- ▶ 0 (false) ist das Nullelement der Addition
- ▶ 1 (true) ist das Einselement der Multiplikation

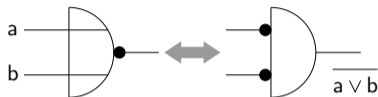




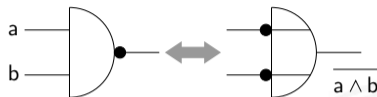
# Rechenregeln: Ring / Algebra

Eigenschaft	Ring der ganzen Zahlen	Boole'sche Algebra
Kommutativgesetz	$a + b = b + a$ $a \cdot b = b \cdot a$	$a \vee b = b \vee a$ $a \wedge b = b \wedge a$
Assoziativgesetz	$(a + b) + c = a + (b + c)$ $(a \cdot b) \cdot c = a \cdot (b \cdot c)$	$(a \vee b) \vee c = a \vee (b \vee c)$ $(a \wedge b) \wedge c = a \wedge (b \wedge c)$
Distributivgesetz	$a \cdot (b + c) = (a \cdot b) + (a \cdot c)$	$a \wedge (b \vee c) = (a \wedge b) \vee (a \wedge c)$
Identitäten	$a + 0 = a$ $a \cdot 1 = a$	$a \vee 0 = a$ $a \wedge 1 = a$
Vernichtung	$a \cdot 0 = 0$	$a \wedge 0 = 0$
Auslöschung	$-(-a) = a$	$\neg(\neg a) = a$
Inverses	$a + (-a) = 0$	—
Distributivgesetz	—	$a \vee (b \wedge c) = (a \vee b) \wedge (a \vee c)$
Komplement	—	$a \vee \neg a = 1$ $a \wedge \neg a = 0$
Idempotenz	—	$a \vee a = a$ $a \wedge a = a$
Absorption	—	$a \vee (a \wedge b) = a$ $a \wedge (a \vee b) = a$
De Morgan Regeln	—	$\neg(a \vee b) = \neg a \wedge \neg b$ $\neg(a \wedge b) = \neg a \vee \neg b$

$$\neg(a \vee b) = \neg a \wedge \neg b$$



$$\neg(a \wedge b) = \neg a \vee \neg b$$



1. Ersetzen von *UND* durch *ODER* und umgekehrt  $\Rightarrow$  Austausch der Funktion
2. Invertieren aller Ein- und Ausgänge

## Verwendung

- ▶ bei der Minimierung logischer Ausdrücke
- ▶ beim Entwurf von Schaltungen
- ▶ siehe Kapitel 8 *Schaltfunktionen* und 9 *Schaltnetze*

# XOR: Exklusiv-Oder / Antivalenz

- ▶ „entweder  $a$  oder  $b$ “ (ausschließlich), bzw. „ $a$  ungleich  $b$ “  $\Rightarrow$  Antivalenz

XOR( $x,y$ )

$x \backslash y$	0	1
0	0	1
1	1	0

- ▶  $a \oplus b = (\neg a \wedge b) \vee (a \wedge \neg b)$   
genau einer von den Termen  $a$  und  $b$  ist wahr
- ▶  $a \oplus b = (a \vee b) \wedge \neg(a \wedge b) = (a \vee b) \wedge (\neg a \vee \neg b)$   
entweder  $a$  ist wahr oder  $b$  ist wahr, aber nicht beide gleichzeitig
- ▶  $a \oplus a = 0$

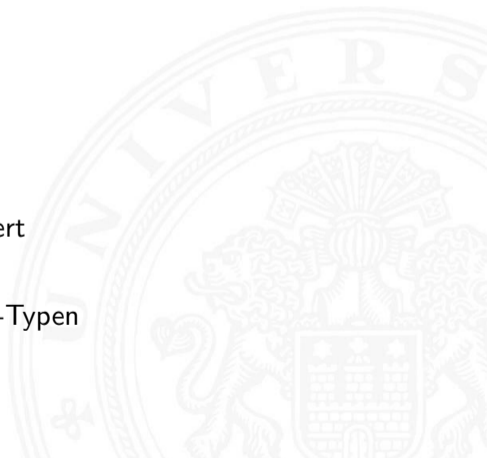


- ▶ Datentyp für Boole'sche Logik
  - ▶ Java: Datentyp `boolean`
  - ▶ C: implizit für alle Integertypen
- ▶ Vergleichsoperationen
- ▶ Logische Grundoperationen
- ▶ Bitweise logische Operationen = parallele Berechnung auf Integer-Datentypen
- ▶ Auswertungsreihenfolge
  - ▶ Operatorprioritäten
  - ▶ Auswertung von links nach rechts
  - ▶ (optionale) Klammerung





- ▶  $a == b$     wahr, wenn  $a$  gleich  $b$
  - $a != b$     wahr, wenn  $a$  ungleich  $b$
  - $a >= b$     wahr, wenn  $a$  größer oder gleich  $b$
  - $a > b$     wahr, wenn  $a$  größer  $b$
  - $a < b$     wahr, wenn  $a$  kleiner  $b$
  - $a <= b$     wahr, wenn  $a$  kleiner oder gleich  $b$
- 
- ▶ Vergleich zweier Zahlen, Ergebnis ist logischer Wert
  - ▶ Java: Integerwerte alle im Zweierkomplement
  - C:    Auswertung berücksichtigt signed/unsigned-Typen





- ▶ zusätzlich zu den Vergleichsoperatoren `<`, `<=`, `==`, `!=`, `>`, `>=`
- ▶ drei **logische** Operatoren:
  - ! logische Negation
  - && logisches UND
  - || logisches ODER
- ▶ Interpretation der Integerwerte:
  - der Zahlenwert `0`  $\Leftrightarrow$  logische 0 (false)
  - alle anderen Werte  $\Leftrightarrow$  logische 1 (true)
- $\Rightarrow$  völlig andere Semantik als in der Mathematik
- $\Rightarrow$  völlig andere Funktion als die bitweisen Operationen

**Achtung!**



- ▶ verkürzte Auswertung von links nach rechts (*shortcut*)
  - ▶ Abbruch, wenn Ergebnis feststeht
  - + kann zum Schutz von Ausdrücken benutzt werden
  - kann aber auch Seiteneffekte haben, z.B. Funktionsaufrufe

## ▶ Beispiele

- ▶ `(a > b) || ((b != c) && (b <= d))`

Ausdruck	Wert
<code>!0x41</code>	<code>0x00</code>
<code>!0x00</code>	<code>0x01</code>
<code>!!0x00</code>	<code>0x00</code>
<code>0x69 &amp;&amp; 0x55</code>	<code>0x01</code>
<code>0x69    0x55</code>	<code>0x01</code>



- ▶ der Zahlenwert  $0 \Leftrightarrow$  logische 0 (false)  
alle anderen Werte  $\Leftrightarrow$  logische 1 (true)
- ▶ Beispiel:  $x = 0x66$  und  $y = 0x93$

bitweise Operation		logische Operation	
Ausdruck	Wert	Ausdruck	Wert
$x$	0110 0110	$x$	0000 0001
$y$	1001 0011	$y$	0000 0001
$x \& y$	0000 0010	$x \&\& y$	0000 0001
$x   y$	1111 0111	$x    y$	0000 0001
$\sim x   \sim y$	1111 1101	$!x    !y$	0000 0000
$x \& \sim y$	0110 0100	$x \&\& !y$	0000 0000



- ▶ logische Ausdrücke werden von links nach rechts ausgewertet
- ▶ Klammern werden natürlich berücksichtigt
- ▶ Abbruch, sobald der Wert eindeutig feststeht (*shortcut*)
- ▶ Vor- oder Nachteile möglich (codeabhängig)
  - + `(a && 5/a)` niemals Division durch Null.  
Der Quotient wird nur berechnet, wenn der linke Term ungleich Null ist
  - + `(p && *p++)` niemals Nullpointer-Zugriff.  
Der Pointer wird nur verwendet, wenn `p` nicht Null ist

## Ternärer Operator

- ▶  $\langle \text{condition} \rangle ? \langle \text{true-expression} \rangle : \langle \text{false-expression} \rangle$
- ▶ Beispiel: `(x < 0) ? -x : x` Absolutwert von `x`



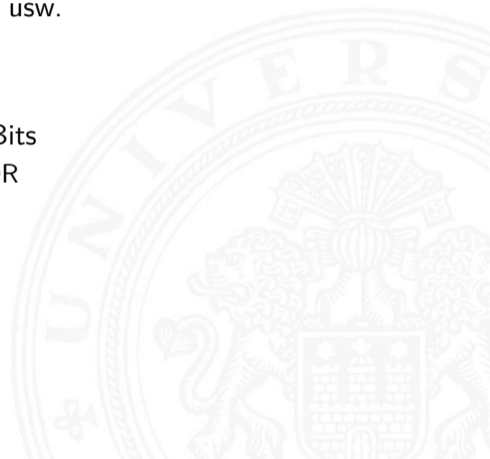
- ▶ Java definiert eigenen Datentyp `boolean`
- ▶ elementare Werte `false` und `true`
- ▶ alternativ `Boolean.FALSE` und `Boolean.TRUE`
- ▶ **keine** Mischung mit Integer-Werten wie in C
  
- ▶ Vergleichsoperatoren `<`, `<=`, `==`, `!=`, `>`, `>=`
- ▶ verkürzte Auswertung von links nach rechts (*shortcut*)

## Ternärer Operator

- ▶  $\langle \text{condition} \rangle ? \langle \text{true-expression} \rangle : \langle \text{false-expression} \rangle$
- ▶ Beispiel:  $(x < 0) ? -x : x$  Absolutwert von  $x$

Integer-Datentypen doppelt genutzt:

1. Zahlenwerte (Ganzzahl, Zweierkomplement, Gleitkomma)  
arithmetische Operationen: Addition, Subtraktion usw.
2. Binärwerte mit  $w$  einzelnen Bits (Wortbreite  $w$ )  
Boole'sche Verknüpfungen, bitweise auf allen  $w$  Bits
  - ▶ Grundoperationen: Negation, UND, ODER, XOR
  - ▶ Schiebe-Operationen: shift-left, rotate-right usw.





# Bitweise logische Operationen (cont.)

- ▶ Integer-Datentypen interpretiert als Menge von Bits
- ⇒ bitweise logische Operationen möglich

- ▶ in Java und C sind vier Operationen definiert:

Negation	$\sim x$	Invertieren aller einzelnen Bits
UND	$x \& y$	Logisches UND aller einzelnen Bits
OR	$x   y$	–"– ODER –"–
XOR	$x \wedge y$	–"– XOR –"–

- ▶ alle anderen Funktionen können damit dargestellt werden  
es gibt insgesamt  $2^{2^n}$  Operationen mit  $n$  Operanden



# Bitweise logische Operationen: Beispiel

$$x = 0010\ 1110$$

$$y = 1011\ 0011$$

$$\sim x = 1101\ 0001 \quad \text{alle Bits invertiert}$$

$$\sim y = 0100\ 1100 \quad \text{alle Bits invertiert}$$

$$x \ \& \ y = 0010\ 0010 \quad \text{bitweises UND}$$

$$x \ | \ y = 1011\ 1111 \quad \text{bitweises ODER}$$

$$x \ \wedge \ y = 1001\ 1101 \quad \text{bitweises XOR}$$





- ▶ Ergänzung der bitweisen logischen Operationen
- ▶ für alle Integer-Datentypen verfügbar

- ▶ fünf Varianten

Shift-Left                      shl

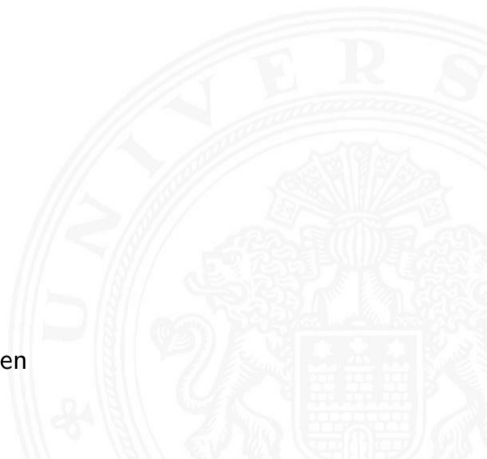
Logical Shift-Right      srl

Arithmetic Shift-Right    sra

Rotate-Left                  rol

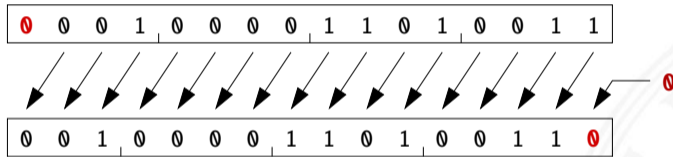
Rotate-Right                ror

- ▶ Schiebeoperationen in Hardware leicht zu realisieren
- ▶ auf fast allen Prozessoren im Befehlssatz



# Shift-Left (shl)

- ▶ Verschieben der Binärdarstellung von  $x$  um  $n$  bits nach links
- ▶ links herausgeschobene  $n$  bits gehen verloren
- ▶ von rechts werden  $n$  Nullen eingefügt

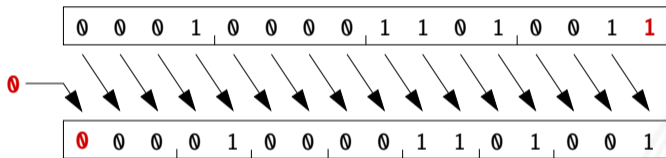


- ▶ in Java und C direkt als Operator verfügbar:  $x \ll n$
- ▶ `shl` um  $n$  bits entspricht der Multiplikation mit  $2^n$



# Logical Shift-Right (sr1)

- ▶ Verschieben der Binärdarstellung von  $x$  um  $n$  bits nach rechts
- ▶ rechts herausgeschobene  $n$  bits gehen verloren
- ▶ von links werden  $n$  Nullen eingefügt

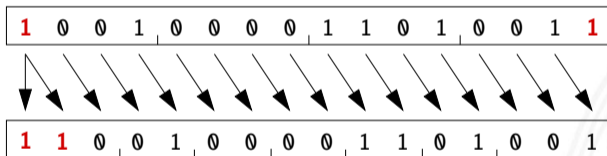


- ▶ in Java direkt als Operator verfügbar: `x >>> n`  
in C nur für unsigned-Typen definiert: `x >> n`  
für signed-Typen nicht vorhanden



# Arithmetic Shift-Right (sra)

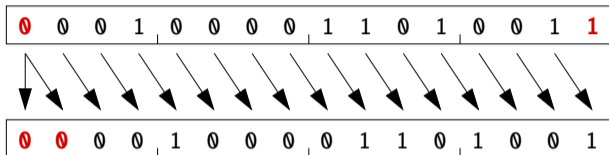
- ▶ Verschieben der Binärdarstellung von  $x$  um  $n$  bits nach rechts
- ▶ rechts herausgeschobene  $n$  bits gehen verloren
- ▶ von links wird  $n$ -mal das MSB (Vorzeichenbit) eingefügt
- ▶ Vorzeichen bleibt dabei erhalten (gemäß Zweierkomplement)



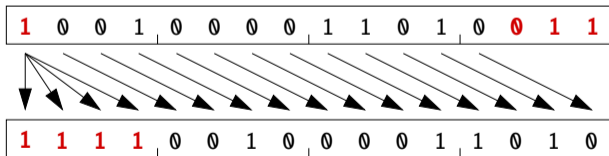
- ▶ in Java direkt als Operator verfügbar: `x >> n`  
in C nur für signed-Typen definiert: `x >> n`
- ▶ sra um  $n$  bits ist ähnlich der Division durch  $2^n$

# Arithmetic Shift-Right: Beispiel

►  $x \gg 1$  aus  $0x10D3$  (4307) wird  $0x0869$  (2153)



►  $x \gg 3$  aus  $0x90D3$  (-28460) wird  $0xF21A$  (-3558)



# Arithmetic Shift-Right: Division durch Zweierpotenzen?

- ▶ positive Werte:  $x \gg n$  entspricht Division durch  $2^n$
- ▶ negative Werte:  $x \gg n$  ähnlich Division durch  $2^n$ , aber Ergebnis ist zu klein!

- ▶ gerundet in Richtung negativer Werte statt in Richtung Null:

1111 1011 (-5)

1111 1101 (-3)

1111 1110 (-2)

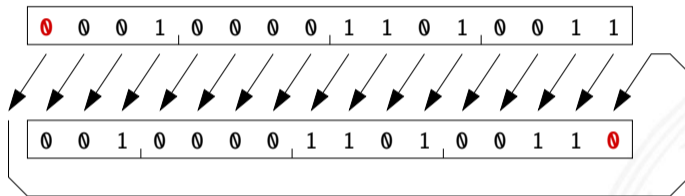
1111 1111 (-1)

- ▶ in C: Kompensation durch Berechnung von  $(x + (1 \ll k) - 1) \gg k$   
Details: Bryant, O'Hallaron [BO15]



# Rotate-Left (rol)

- ▶ Rotation der Binärdarstellung von  $x$  um  $n$  bits nach links
- ▶ herausgeschobene Bits werden von rechts wieder eingefügt

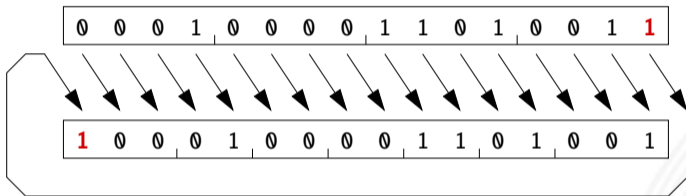


- ▶ in Java und C nicht als Operator verfügbar
- ▶ Java: `Integer.rotateLeft( int x, int distance )`



# Rotate Right (ror)

- ▶ Rotation der Binärdarstellung von  $x$  um  $n$  bits nach rechts
- ▶ herausgeschobene Bits werden von links wieder eingefügt



- ▶ in Java und C nicht als Operator verfügbar
- ▶ Java: `Integer.rotateRight( int x, int distance )`



- ▶ Integer-Multiplikation ist auf vielen Prozessoren langsam oder evtl. gar nicht als Befehl verfügbar
  - ▶ Addition/Subtraktion und logische Operationen: typisch 1 Takt  
Shift-Operationen: meistens 1 Takt
- ⇒ Trick: Multiplikation mit Konstanten ersetzen durch Kombination aus shifts+add
- ▶ Beispiel:  $9 \cdot x = (8 + 1) \cdot x$  ersetzt durch  $(x \ll 3) + x$
  - ▶ viele Compiler erkennen solche Situationen



## Beispiel: bit-set, bit-clear

Bits an Position  $p$  in einem Integer setzen oder löschen?

- ▶ Maske erstellen, die genau eine 1 gesetzt hat
- ▶ dies leistet  $(1 \ll p)$ , mit  $0 \leq p \leq w$  bei Wortbreite  $w$

```
public int bit_set( int x, int pos ) {  
    return x | (1 << pos);      // mask = 0...010...0  
}  
  
public int bit_clear( int x, int pos ) {  
    return x & ~(1 << pos);    // mask = 1...101...1  
}
```



Linux: `/usr/include/bits/byteswap.h`

(distributionsabhängig)

```
...
/* Swap bytes in 32 bit value.  */
#define __bswap_32(x) \
    (((x) & 0xff000000) >> 24) | (((x) & 0x00ff0000) >> 8) |\
    (((x) & 0x0000ff00) << 8) | (((x) & 0x000000ff) << 24))
...
```

Linux: `/usr/include/netinet/in.h`

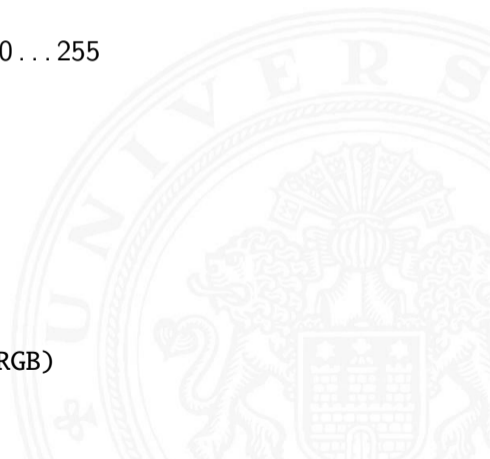
```
...
# if __BYTE_ORDER == __LITTLE_ENDIAN
#   define ntohl(x) __bswap_32 (x)
#   define ntohs(x) __bswap_16 (x)
#   define htonl(x) __bswap_32 (x)
#   define htons(x) __bswap_16 (x)
# endif
...
```





## Farbdarstellung am Monitor / Bildverarbeitung?

- ▶ Matrix aus  $w \times h$  Bildpunkten
- ▶ additive Farbmischung aus Rot, Grün, Blau
- ▶ pro Farbkanal typischerweise 8-bit, Wertebereich  $0 \dots 255$
- ▶ Abstufungen ausreichend für (untrainiertes) Auge
  
- ▶ je ein 32-bit Integer pro Bildpunkt
- ▶ typisch: `0x00RRGGBB` oder `0xAARRGGBB`
- ▶ je 8-bit für Alpha/Transparenz, rot, grün, blau
  
- ▶ `java.awt.image.BufferedImage(TYPE_INT_ARGB)`





# Beispiel: RGB-Rotfilter

```
public BufferedImage redFilter( BufferedImage src ) {  
    int    w = src.getWidth();  
    int    h = src.getHeight();  
    int type = BufferedImage.TYPE_INT_ARGB;  
    BufferedImage dest = new BufferedImage( w, h, type );  
  
    for( int y=0; y < h; y++ ) {           // alle Zeilen  
        for( int x=0; x < w; x++ ) {       // von links nach rechts  
            int  rgb = src.getRGB( x, y ); // Pixelwert bei (x,y)  
                                                    // rgb = 0xAARRGGBB  
            int  red = (rgb & 0x00FF0000); // Rotanteil maskiert  
            dest.setRGB( x, y, red );  
        }  
    }  
    return dest;  
}
```



# Beispiel: RGB-Graufilter

```
public BufferedImage grayFilter( BufferedImage src ) {
    ...
    for( int y=0; y < h; y++ ) { // alle Zeilen
        for( int x=0; x < w; x++ ) { // von links nach rechts
            int  rgb = src.getRGB( x, y ); // Pixelwert
            int  red  = (rgb & 0x00FF0000) >>>16; // Rotanteil
            int  green = (rgb & 0x0000FF00) >>> 8; // Grünanteil
            int  blue  = (rgb & 0x000000FF); // Blauanteil

            int  gray = (red + green + blue) / 3; // Mittelung

            dest.setRGB( x, y, (gray<<16)|(gray<<8)|gray );
        }
    }
    ...
}
```



# Beispiel: Bitcount – while-Schleife

Anzahl der gesetzten Bits in einem Wort?

- ▶ Anwendung z.B. für Kryptalgorithmen (Hamming-Abstand)
- ▶ Anwendung für Medienverarbeitung

```
public static int bitcount( int x ) {  
    int count = 0;  
  
    while( x != 0 ) {  
        count += (x & 0x00000001); // unterstes bit addieren  
        x = x >>> 1;             // 1-bit rechts-schieben  
    }  
  
    return count;  
}
```



- ▶ Algorithmus mit Schleife ist einfach aber langsam
- ▶ schnelle parallele Berechnung ist möglich

```
int BitCount(unsigned int u)
{ unsigned int uCount;
  uCount = u - ((u >> 1) & 033333333333)
           - ((u >> 2) & 011111111111);
  return ((uCount + (uCount >> 3)) & 030707070707) % 63;
}
```

- ▶ `java.lang.Integer.bitCount()`

```
public static int bitCount(int i) {
    // HD, Figure 5-2
    i = i - ((i >> 1) & 0x55555555);
    i = (i & 0x33333333) + ((i >> 2) & 0x33333333);
    i = (i + (i >> 4)) & 0x0f0f0f0f;
    i = i + (i >> 8);
    i = i + (i >> 16);
    return i & 0x3f;
}
```

- ▶ viele Algorithmen: bit-Maskierung und Schieben
  - ▶ [gurmeet.net/puzzles/fast-bit-counting-routines](http://gurmeet.net/puzzles/fast-bit-counting-routines)
  - ▶ [graphics.stanford.edu/~seander/bithacks.html](http://graphics.stanford.edu/~seander/bithacks.html)
  - ▶ [tekpool.wordpress.com/category/bit-count](http://tekpool.wordpress.com/category/bit-count)
  - ▶ D. E. Knuth: *The Art of Computer Programming: Volume 4A, Combinational Algorithms: Part1, Abschnitt 7.1.3* [Knu09]
- ▶ viele neuere Prozessoren/DSPs: eigener bitcount-Befehl



# Tipps & Tricks: Rightmost bits

D. E. Knuth: *The Art of Computer Programming*, Vol 4.1 [Knu09]

Grundidee: am weitesten rechts stehenden 1-Bits / 1-Bit Folgen erzeugen Überträge in arithmetischen Operationen

▶ Integer  $x$ , mit  $x = (\alpha 0 [1]^a 1 [0]^b)_2$

beliebiger Bitstring  $\alpha$ , eine Null, dann  $a + 1$  Einsen und  $b$  Nullen, mit  $a, b \geq 0$

▶ Ausnahmen:  $x = -2^b$  und  $x = 0$

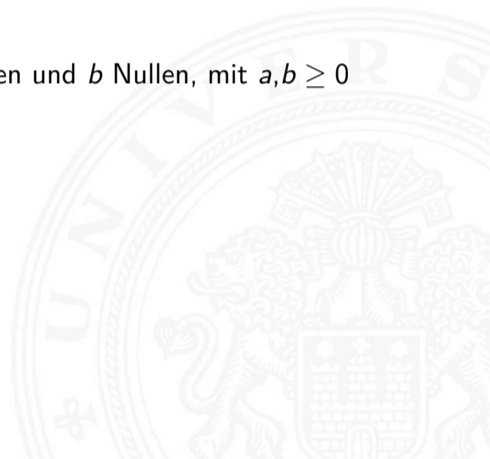
$$\Rightarrow x = (\alpha 0 [1]^a 1 [0]^b)_2$$

$$\bar{x} = (\bar{\alpha} 1 [0]^a 0 [1]^b)_2$$

$$x - 1 = (\alpha 0 [1]^a 0 [1]^b)_2$$

$$-x = (\bar{\alpha} 1 [0]^a 1 [0]^b)_2$$

$$\Rightarrow \bar{x} + 1 = -x = \overline{x - 1}$$





[BO15] R.E. Bryant, D.R. O'Hallaron:

*Computer systems – A programmers perspective.*

3rd global ed., Pearson Education Ltd., 2015.

[csapp.cs.cmu.edu](http://csapp.cs.cmu.edu)

ISBN 978-1-292-10176-7

[TA14] A.S. Tanenbaum, T. Austin:

*Rechnerarchitektur – Von der digitalen Logik zum Parallelrechner.*

6. Auflage, Pearson Deutschland GmbH, 2014.

ISBN 978-3-8689-4238-5







- [Knu09] D.E. Knuth: *The Art of Computer Programming, Volume 4, Fascicle 1, Bitwise Tricks & Techniques; Binary Decision Diagrams.*  
Addison-Wesley Professional, 2009. ISBN 978-0-321-58050-4  
[www-cs-faculty.stanford.edu/~knuth/taocp.html](http://www-cs-faculty.stanford.edu/~knuth/taocp.html)
- [Hei05] K. von der Heide: *Vorlesung: Technische Informatik 1 — interaktives Skript.*  
Universität Hamburg, FB Informatik, 2005, Vorlesungsskript.  
[tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2004ws/vorlesung/t1](http://tams.informatik.uni-hamburg.de/lectures/2004ws/vorlesung/t1)

