

IT ШКОЛА SAMSUNG

Модуль 1. Основы программирования

Урок 5-6. Представление данных в памяти



SAMSUNG

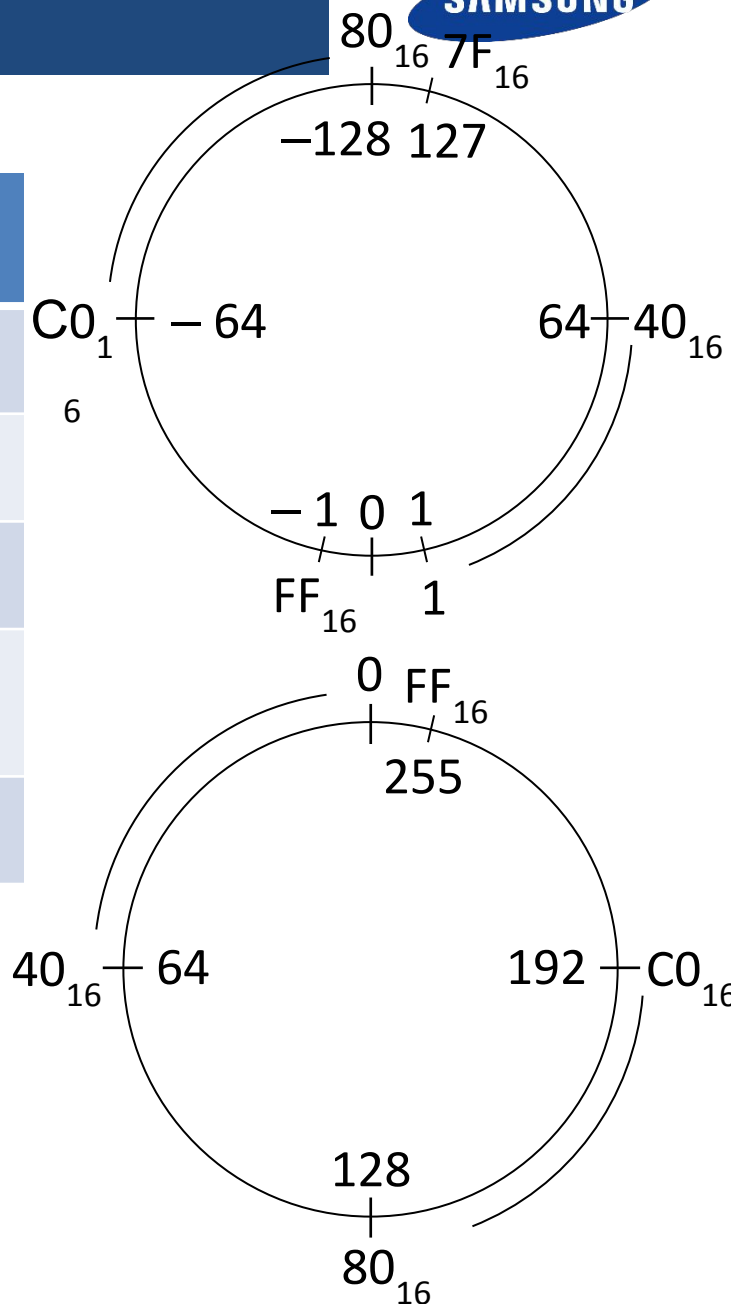
JAVA. ЦЕЛОЧИСЛЕННЫЕ ТИПЫ

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

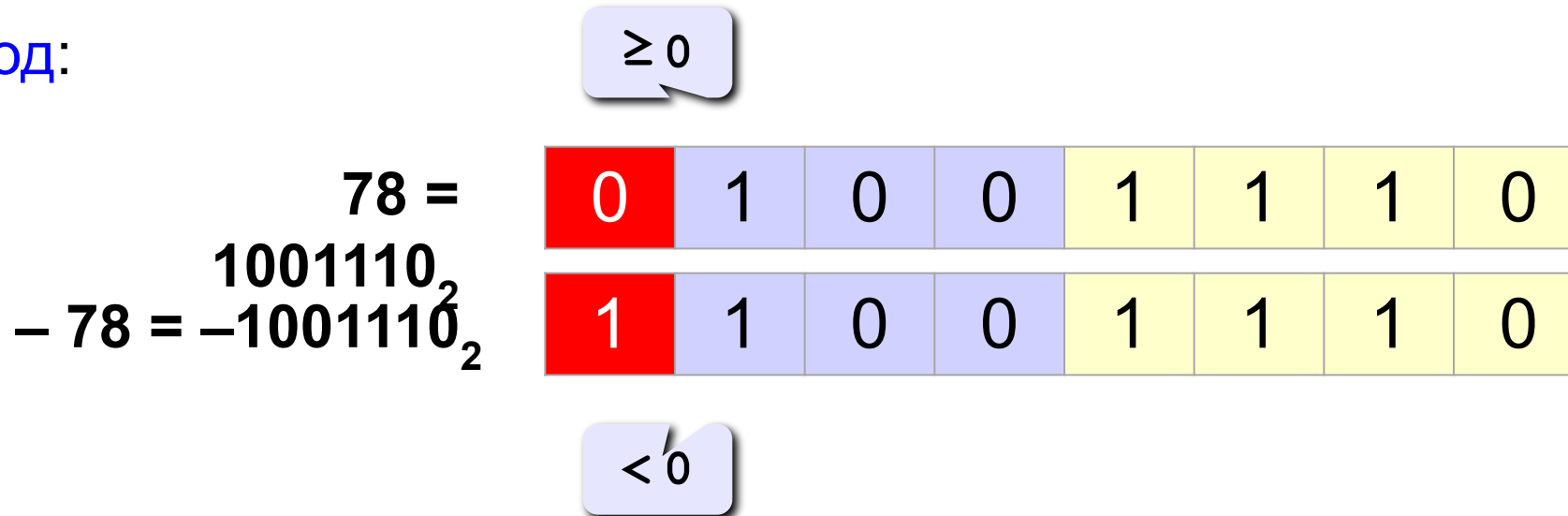
```
  1111 1111
+ 0000 0001
-----
1 0000 0000
```

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
1	0000	0000	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.

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

Алгоритм А2:

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

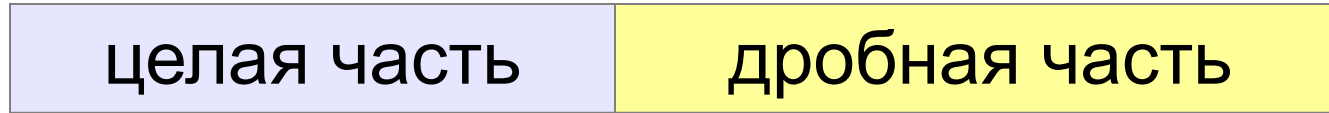
$$\begin{aligned} 78 - 1 = 77 &= 01001101_2 \\ -78 &\rightarrow 10110010_2 \leftarrow \text{инверсия} \end{aligned}$$

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

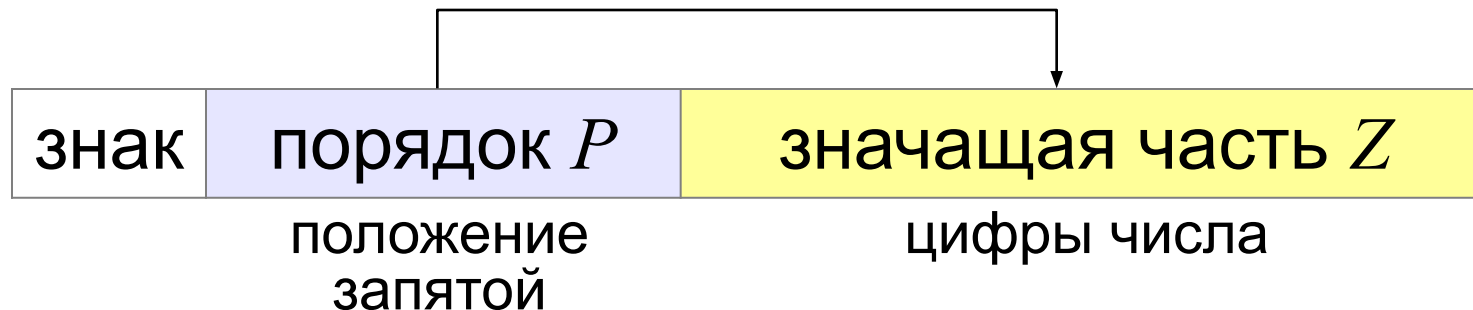
1234500000000000000,0

⊘ 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

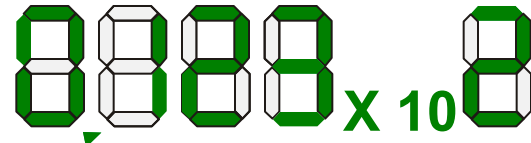


Теоретически оптимальный вариант (целая часть = 0):

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

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

всегда 0



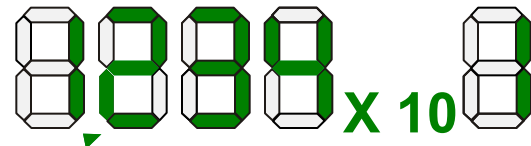
 один разряд расходуется впустую!


ОСНОВАНИЕ СИСТЕМЫ
СЧИСЛЕНИЯ

Экономный вариант (целая часть от 1 до В):

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

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



 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!

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:

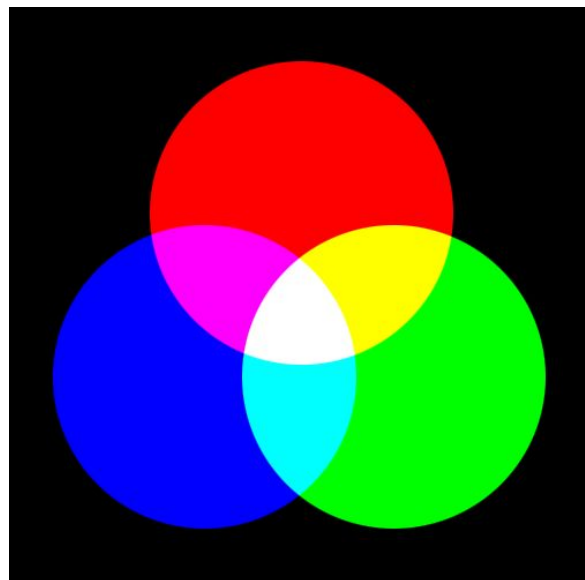
```
int x = 100 * 1000 * 1000;
```

```
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)

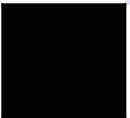


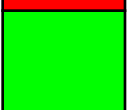


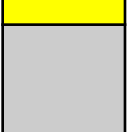
? Сколько разных цветов можно кодировать?

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

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

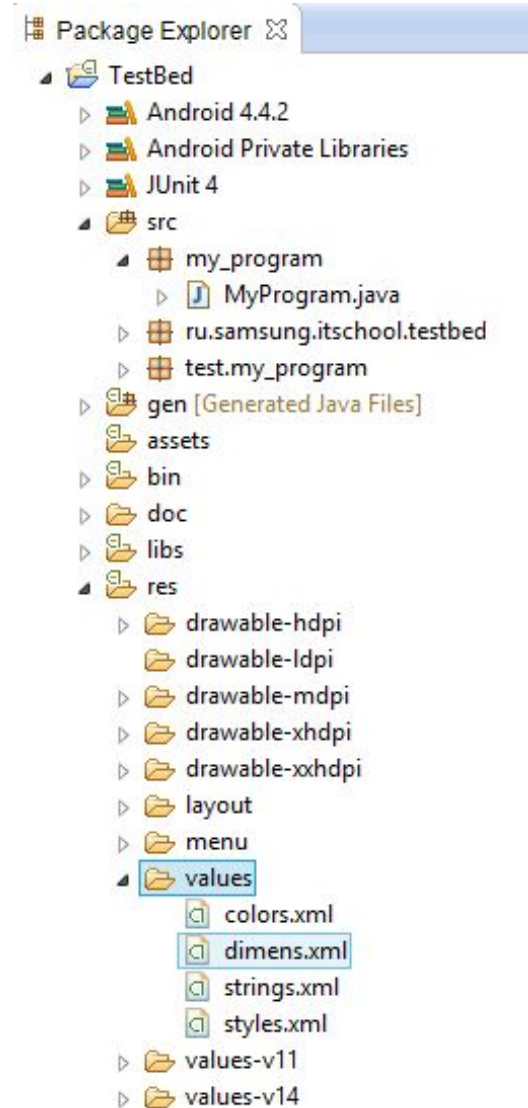
Программисты чаще пользуются шестнадцатеричной системой счисления!

(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

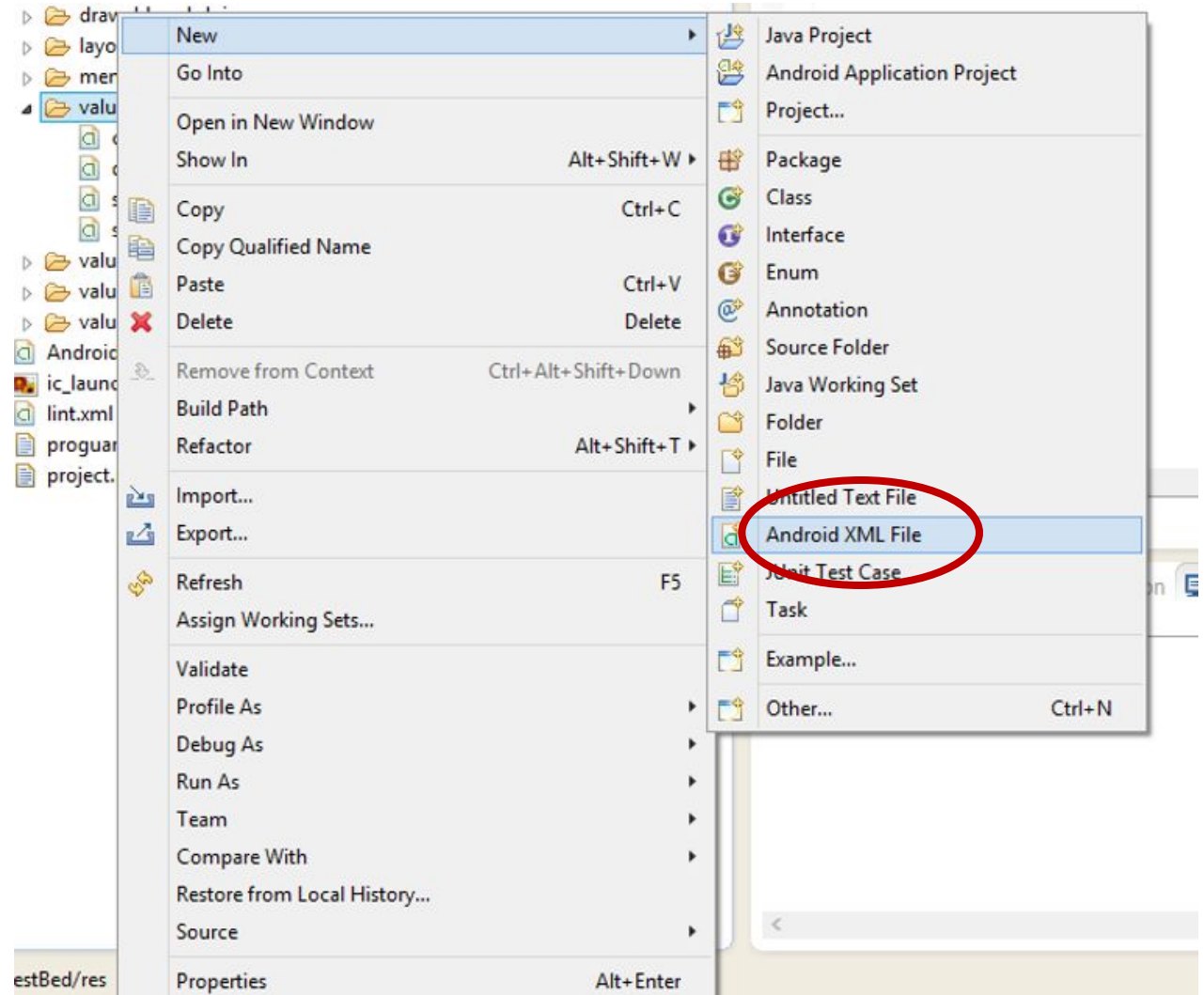
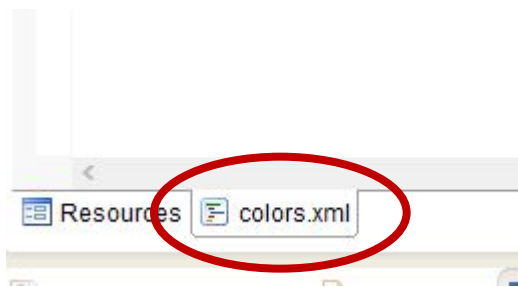
Идея проста: не указывать в программе конкретный цвет или размер, а описать его в файле ресурсов, присвоив ему идентификатор, а дальше использовать именно этот идентификатор (ID). Это дает возможность изменять внешний вид программы без изменения программного кода. Обычно для цветовых ресурсов используют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