

8. Fließkommazahlen II

Fließkommazahlensysteme; IEEE Standard; Grenzen der Fließkommaarithmetik; Fließkomma-Richtlinien; Harmonische Zahlen

Fliesskommazahlensysteme

Ein Fließkommazahlensystem ist durch vier natürliche Zahlen definiert:

- $\beta \geq 2$, die Basis,
- $p \geq 1$, die Präzision (Stellenzahl),
- e_{\min} , der kleinste Exponent,
- e_{\max} , der grösste Exponent.

Bezeichnung:

$$F(\beta, p, e_{\min}, e_{\max})$$

Fließkommazahlensysteme

$F(\beta, p, e_{\min}, e_{\max})$ enthält die Zahlen

$$\pm \sum_{i=0}^{p-1} d_i \beta^{-i} \cdot \beta^e,$$

$$d_i \in \{0, \dots, \beta - 1\}, \quad e \in \{e_{\min}, \dots, e_{\max}\}.$$

In Basis- β -Darstellung:

$$\pm d_0 \bullet d_1 \dots d_{p-1} \times \beta^e,$$

Fliesskommazahlensysteme

Darstellungen der Dezimalzahl 0.1 (mit $\beta = 10$):

$$1.0 \cdot 10^{-1}, \quad 0.1 \cdot 10^0, \quad 0.01 \cdot 10^1, \quad \dots$$

Unterschiedliche Darstellungsmöglichkeiten durch Wahl des Exponenten

Normalisierte Darstellung

Normalisierte Zahl:

$$\pm d_0 \bullet d_1 \dots d_{p-1} \times \beta^e, \quad d_0 \neq 0$$

Bemerkung 1

Die normalisierte Darstellung ist eindeutig und deshalb zu bevorzugen.

Bemerkung 2

Die Zahl 0, sowie alle Zahlen kleiner als $\beta^{e_{\min}}$, haben keine normalisierte Darstellung (greifen wir später wieder auf)

Menge der normalisierten Zahlen

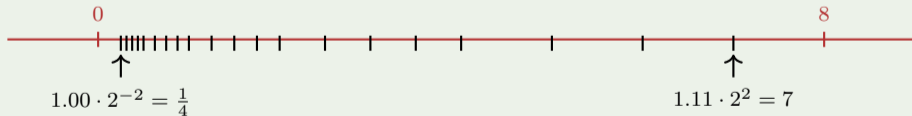
$$F^*(\beta, p, e_{\min}, e_{\max})$$

Normalisierte Darstellung

Beispiel $F^*(2, 3, -2, 2)$

(nur positive Zahlen)

$d_0 \bullet d_1 d_2$	$e = -2$	$e = -1$	$e = 0$	$e = 1$	$e = 2$
1.00_2	0.25	0.5	1	2	4
1.01_2	0.3125	0.625	1.25	2.5	5
1.10_2	0.375	0.75	1.5	3	6
1.11_2	0.4375	0.875	1.75	3.5	7



Binäre und dezimale Systeme

- Intern rechnet der Computer mit $\beta = 2$
(binäres System)
- Literale und Eingaben haben $\beta = 10$
(dezimales System)
- Eingaben müssen umgerechnet werden!

Umrechnung dezimal \rightarrow binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärdarstellung:

$$\begin{aligned}x &= \sum_{i=-\infty}^0 b_i 2^i = b_0 \bullet b_{-1} b_{-2} b_{-3} \dots \\&= b_0 + \sum_{i=-\infty}^{-1} b_i 2^i = b_0 + \sum_{i=-\infty}^0 b_{i-1} 2^{i-1} \\&= b_0 + \underbrace{\left(\sum_{i=-\infty}^0 b_{i-1} 2^i \right)}_{x' = b_{-1} \bullet b_{-2} b_{-3} b_{-4}} / 2\end{aligned}$$

Umrechnung dezimal \rightarrow binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

■ Also: $x' = b_{-1}b_{-2}b_{-3}b_{-4}\dots = 2 \cdot (x - b_0)$

■ Schritt 1 (für x): Berechnen von b_0 :

$$b_0 = \begin{cases} 1, & \text{falls } x \geq 1 \\ 0, & \text{sonst} \end{cases}$$

■ Schritt 2 (für x): Berechnen von b_{-1}, b_{-2}, \dots :

Gehe zu Schritt 1 (für $x' = 2 \cdot (x - b_0)$)

Binärdarstellung von 1.1_{10}

x	b_i	$x - b_i$	$2(x - b_i)$
1.1	$b_0 = 1$	0.1	0.2
0.2	$b_1 = 0$	0.2	0.4
0.4	$b_2 = 0$	0.4	0.8
0.8	$b_3 = 0$	0.8	1.6
1.6	$b_4 = 1$	0.6	1.2
1.2	$b_5 = 1$	0.2	0.4

$\Rightarrow 1.000\overline{11}$, periodisch, *nicht* endlich

Binärdarstellungen von 1.1 und 0.1

- sind nicht endlich, also gibt es Fehler bei der Konversion in ein (endliches) binäres Fließkommazahlensystem.
- `1.1f` und `0.1f` sind nicht 1.1 und 0.1, sondern geringfügig fehlerhafte Approximationen dieser Zahlen.
- In `diff.cpp`: $1.1 - 1.0 \neq 0.1$

Binärdarstellungen von 1.1 und 0.1

auf meinem Computer:

$$\begin{aligned} \mathbf{1.1} &= \underline{1.100000000000000000}888178\dots \\ \mathbf{1.1f} &= \underline{1.1000000}238418\dots \end{aligned}$$

Rechnen mit Fließkommazahlen

Beispiel ($\beta = 2, p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \cdot 2^{-2} \\ + 1.011 \cdot 2^{-1} \\ \hline = 1.001 \cdot 2^0 \end{array}$$

1. Exponenten anpassen durch Denormalisieren einer Zahl 2. Binäre Addition der Signifikanden 3. Renormalisierung 4. Runden auf p signifikante Stellen, falls nötig

Der IEEE Standard 754

legt Fließkommazahlensysteme und deren Rundungsverhalten fest und wird fast überall benutzt

- Single precision (`float`) Zahlen:

$$F^*(2, 24, -126, 127) \text{ (32 bit)} \quad \text{plus } 0, \infty, \dots$$

- Double precision (`double`) Zahlen:

$$F^*(2, 53, -1022, 1023) \text{ (64 bit)} \quad \text{plus } 0, \infty, \dots$$

- Alle arithmetischen Operationen runden das *exakte* Ergebnis auf die nächste darstellbare Zahl

Der IEEE Standard 754

Warum

$$F^*(2, 24, -126, 127)?$$

- 1 Bit für das Vorzeichen
- 23 Bit für den Signifikanden (führendes Bit ist 1 und wird nicht gespeichert)
- 8 Bit für den Exponenten (256 mögliche Werte)(254 mögliche Exponenten, 2 Spezialwerte: 0, ∞ ,...)

⇒ insgesamt 32 Bit.

Der IEEE Standard 754

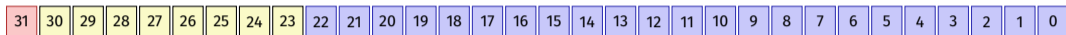
Warum

$$F^*(2, 53, -1022, 1023)?$$

- 1 Bit für das Vorzeichen
- 52 Bit für den Signifikanden (führendes Bit ist 1 und wird nicht gespeichert)
- 11 Bit für den Exponenten (2046 mögliche Exponenten, 2 Spezialwerte: 0, ∞, \dots)

⇒ insgesamt 64 Bit.

Beispiel: 32-bit Darstellung einer Fließkommazahl



± Exponent

Mantisse

± $2^{-126}, \dots, 2^{127}$
± $0, \infty, \dots$

1.000000000000000000000000
...
1.111111111111111111111111

Regel 1

Teste keine gerundeten Fließkommazahlen auf Gleichheit!

```
for (float i = 0.1; i != 1.0; i += 0.1)
    std::cout << i << "\n";
```

Endlosschleife, weil i niemals exakt 1 ist!

Regel 2

Addiere keine zwei Zahlen sehr unterschiedlicher Grösse!

$$\begin{aligned} & 1.000 \cdot 2^5 \\ & + 1.000 \cdot 2^0 \\ & = 1.00001 \cdot 2^5 \\ & \text{„=“ } 1.000 \cdot 2^5 \text{ (Rundung auf 4 Stellen)} \end{aligned}$$

Addition von 1 hat keinen Effekt!

- Die n -te Harmonische Zahl ist

$$H_n = \sum_{i=1}^n \frac{1}{i} \approx \ln n.$$

- Diese Summe kann vorwärts oder rückwärts berechnet werden, was mathematisch gesehen natürlich äquivalent ist.

```
// Program: harmonic.cpp
// Compute the n-th harmonic number in two ways.

#include <iostream>

int main()
{
    // Input
    std::cout << "Compute H_n for n =? ";
    unsigned int n;
    std::cin >> n;

    // Forward sum
    float fs = 0;
    for (unsigned int i = 1; i <= n; ++i)
        fs += 1.0f / i;

    // Backward sum
    float bs = 0;
    for (unsigned int i = n; i >= 1; --i)
        bs += 1.0f / i;

    // Output
    std::cout << "Forward sum = " << fs << "\n"
              << "Backward sum = " << bs << "\n";

    return 0;
}
```

Ergebnisse:



```
Compute H_n for n =? 10000000  
Forward sum = 15.4037  
Backward sum = 16.686
```



```
Compute H_n for n =? 100000000  
Forward sum = 15.4037  
Backward sum = 18.8079
```

Beobachtung:

- Die Vorwärtssumme wächst irgendwann nicht mehr und ist „richtig“ falsch.
- Die Rückwärtssumme approximiert H_n gut.

Erklärung:

- Bei $1 + 1/2 + 1/3 + \dots$ sind späte Terme zu klein, um noch beizutragen.
- Problematik wie bei $2^5 + 1$ „=“ 2^5

Regel 3

Subtrahiere keine zwei Zahlen sehr ähnlicher Grösse!

Auslöschungsproblematik, siehe Skript.

Literatur

David Goldberg: What Every Computer Scientist Should Know About Floating-Point Arithmetic (1991)



© 1996 Randy Glasbergen.

Randy Glasbergen, 1996

9. Funktionen I

Funktionsdefinitionen- und Aufrufe, Auswertung von Funktionsaufrufen,
Der Typ **void**

Funktionen

- kapseln häufig gebrauchte Funktionalität (z.B. Potenzberechnung) und machen sie einfach verfügbar
- strukturieren das Programm: Unterteilung in kleine Teilaufgaben, jede davon durch eine Funktion realisiert

⇒ Prozedurales Programmieren; Prozedur: anderes Wort für Funktion.

Beispiel: Potenzberechnung

```
double a;  
int n;  
std::cin >> a; // Eingabe a  
std::cin >> n; // Eingabe n
```

```
double result = 1.0;  
if (n < 0) { //  $a^n = (1/a)^{-n}$   
    a = 1.0/a;  
    n = -n;  
}  
for (int i = 0; i < n; ++i)  
    result *= a;
```



"Funktion pow"

```
std::cout << a << "^" << n << " = " << result << ".\n";
```

Funktion zur Potenzberechnung

```
// PRE: e >= 0 || b != 0.0
// POST: return value is b^e
double pow(double b, int e)
{
    double result = 1.0;
    if (e < 0) { // b^e = (1/b)^(-e)
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e; ++i)
        result *= b;
    return result;
}
```

Funktion zur Potenzberechnung

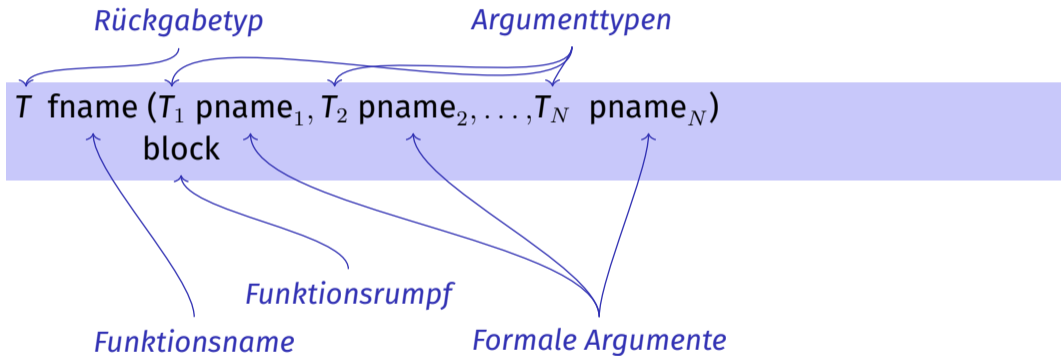
```
// Prog: callpow.cpp
// Define and call a function for computing powers.
#include <iostream>
```

```
double pow(double b, int e){...}
```

```
int main()
{
    std::cout << pow( 2.0, -2) << "\n"; // outputs 0.25
    std::cout << pow( 1.5, 2) << "\n"; // outputs 2.25
    std::cout << pow(-2.0, 9) << "\n"; // outputs -512

    return 0;
}
```

Funktionsdefinitionen



Funktionsdefinitionen

- dürfen nicht *lokal* auftreten, also nicht in Blocks, nicht in anderen Funktionen und nicht in Kontrollanweisungen
- können im Programm ohne Trennsymbole aufeinander folgen

```
double pow (double b, int e)
```

```
{
```

```
    ...
```

```
}
```

```
int main ()
```

```
{
```

```
    ...
```

```
}
```

Beispiel: Xor

```
// post: returns l XOR r
bool Xor(bool l, bool r)
{
    return l && !r || !l && r;
}
```

Beispiel: Harmonic

```
// PRE: n >= 0
// POST: returns nth harmonic number
//       computed with backward sum
float Harmonic(int n)
{
    float res = 0;
    for (unsigned int i = n; i >= 1; --i)
        res += 1.0f / i;
    return res;
}
```

Beispiel: min

```
// POST: returns the minimum of a and b
int min(int a, int b)
{
    if (a<b)
        return a;
    else
        return b;
}
```

Funktionsaufrufe

$fname (expression_1, expression_2, \dots, expression_N)$

- Alle Aufrufargumente müssen konvertierbar sein in die entsprechenden Argumenttypen.
- Der Funktionsaufruf selbst ist ein Ausdruck vom Rückgabety. Wert und Effekt wie in der Nachbedingung der Funktion $fname$ angegeben.

Beispiel: `pow(a,n)`: Ausdruck vom Typ `double`

Funktionsaufrufe

Für die Typen, die wir bisher kennen, gilt:

- Aufrufargumente sind R-Werte
 \hookrightarrow *call-by-value* (auch *pass-by-value*), dazu gleich mehr
- Funktionsaufruf selbst ist R-Wert.

fname: R-Wert \times R-Wert $\times \dots \times$ R-Wert \longrightarrow R-Wert

Auswertung eines Funktionsaufrufes

- Auswertung der Aufrufargumente
- Initialisierung der formalen Argumente mit den resultierenden Werten
- Ausführung des Funktionsrumpfes: formale Argumente verhalten sich dabei wie lokale Variablen
- Ausführung endet mit `return expression;`

↗
Rückgabewert ergibt den Wert des Funktionsaufrufes.

Beispiel: Auswertung Funktionsaufruf

Aufruf von pow

```
double pow(double b, int e){  
    assert (e >= 0 || b != 0);  
    double result = 1.0;  
    if (e<0) {  
        //  $b^e = (1/b)^{-e}$   
        b = 1.0/b;  
        e = -e;  
    }  
    for (int i = 0; i < e ; ++i)  
        result * = b;  
    return result;  
}
```

...

pow (2.0, -2)

Rückgabe

Formale Funktionsargumente^a

^amanchmal *formale Parameter*


- Deklarative Region: Funktionsdefinition
- sind ausserhalb der Funktionsdefinition *nicht* sichtbar
- werden bei jedem Aufruf der Funktion neu angelegt (automatische Speicherdauer)
- Änderungen ihrer Werte haben keinen Einfluss auf die Werte der Aufrufargumente (Aufrufargumente sind R-Werte)

Gültigkeit formaler Argumente

```
double pow(double b, int e){
    double r = 1.0;
    if (e<0) {
        b = 1.0/b;
        e = -e;
    }
    for (int i = 0; i < e ; ++i)
        r * = b;
    return r;
}
```

```
int main(){
    double b = 2.0;
    int e = -2;
    double z = pow(b, e);

    std::cout << z; // 0.25
    std::cout << b; // 2
    std::cout << e; // -2
    return 0;
}
```



Nicht die formalen Argumente `b` und `e` von `pow`, sondern die hier definierten Variablen lokal zum Rumpf von `main`

Der Typ void

```
// POST: "(i, j)" has been written to standard output
void print_pair(int i, int j) {
    std::cout << "(" << i << ", " << j << ")\n";
}


int main() {
    print_pair(3,4); // outputs (3, 4)
    return 0;
}
```

Der Typ `void`

- Fundamentaler Typ mit leerem Wertebereich
- Verwendung als Rückgabotyp für Funktionen, die *nur* einen Effekt haben

void-Funktionen

- benötigen kein `return`.
- Ausführung endet, wenn Ende des Funktionsrumpfes erreicht wird oder
- `return;` erreicht wird
oder
- `return expression;` erreicht wird.



Ausdruck vom Typ `void` (z.B. Aufruf einer Funktion mit Rückgabetyt `void`)

Funktionen und return

Das Verhalten einer Funktion mit Rückgabebetyp ungleich `void` ist **undefiniert** wenn das Ende des Funktionsrumpfes ohne `return` Anweisung erreicht wird.

Falsch:

```
bool compare(float x, float y) {  
    float delta = x - y;  
    if (delta*delta < 0.001f) return true;  
}
```

Der Wert von `compare(10,20)` ist hier undefiniert

Funktionen und return

Das Verhalten einer Funktion mit Rückgabotyp ungleich `void` ist **undefiniert** wenn das Ende des Funktionsrumpfes ohne `return` Anweisung erreicht wird.

Besser:

```
bool compare(float x, float y) {  
    float delta = x - y;  
    if (delta*delta < 0.001f)  
        return true;  
    else  
        return false;  
}
```

Alle Ausführungspfade erreichen ein `return`

Funktionen und return

Das Verhalten einer Funktion mit Rückgabebetyp ungleich `void` ist **undefiniert** wenn das Ende des Funktionsrumpfes ohne `return` Anweisung erreicht wird.

Noch besser (weil einfacher)

```
bool compare(float x, float y) {  
    float delta = x - y;  
    return delta*delta < 0.001f;  
}
```