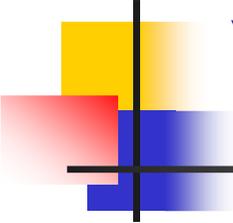


Flieskommazahlen



“Richtig” Rechnen

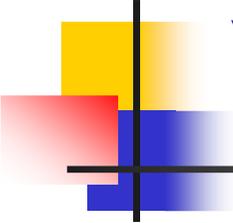
```
// Program: fahrenheit.C
// Convert temperatures from Celsius to Fahrenheit.

#include <iostream>

int main()
{
    // Input
    std::cout << "Temperature in degrees Celsius =? ";
    int celsius;
    std::cin >> celsius;

    // Computation and output
    std::cout << celsius << " degrees Celsius are "
              << 9 * celsius / 5 + 32 << " degrees Fahrenheit.\n";
    return 0;
}
```

28 degrees Celsius are 82 degrees Fahrenheit.



“Richtig” Rechnen

```
// Program: fahrenheit.C
// Convert temperatures from Celsius to Fahrenheit.

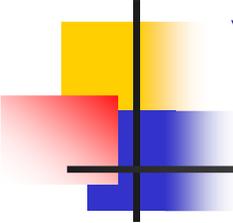
#include <iostream>

int main()
{
    // Input
    std::cout << "Temperature in degrees Celsius =? ";
    int celsius;
    std::cin >> celsius;

    // Computation and output
    std::cout << celsius << " degrees Celsius are "
              << 9 * celsius / 5 + 32 << " degrees Fahrenheit.\n";
    return 0;
}
```

28 degrees Celsius are 82 degrees Fahrenheit.

Richtig wäre: 82.4



“Richtig” Rechnen

```
// Program: fahrenheit.C
// Convert temperatures from Celsius to Fahrenheit.

#include <iostream>

int main()
{
    // Input
    std::cout << "Temperature in degrees Celsius =? ";
    float celsius; // Fliesskommazahlentyp
    std::cin >> celsius;

    // Computation and output
    std::cout << celsius << " degrees Celsius are "
              << 9 * celsius / 5 + 32 << " degrees Fahrenheit.\n";
    return 0;
}
```

28 degrees Celsius are 82.4 degrees Fahrenheit.



Repräsentierung von Dezimalzahlen (z.B. 82.4)

Fixkommazahlen (z.B. mit 10 Stellen):

- feste Anzahl Vorkommastellen (z.B. 7)
- feste Anzahl Nachkommastellen (z.B. 3)



Repräsentierung von Dezimalzahlen (z.B. 82.4)

Fixkommazahlen (z.B. mit 10 Stellen):

- feste Anzahl Vorkommastellen (z.B. 7)
- feste Anzahl Nachkommastellen (z.B. 3)

$$82.4 = 0000082.400$$



Repräsentierung von Dezimalzahlen (z.B. 82.4)

Fixkommazahlen (z.B. mit 10 Stellen):

- feste Anzahl Vorkommastellen (z.B. 7)
- feste Anzahl Nachkommastellen (z.B. 3)

$$82.4 = 0000082.400$$

- Nachteil 1:
 - Wertebereich wird *noch* kleiner als bei ganzen Zahlen.



Repräsentierung von Dezimalzahlen (z.B. 82.4)

Fixkommazahlen (z.B. mit 10 Stellen):

- feste Anzahl Vorkommastellen (z.B. 7)
- feste Anzahl Nachkommastellen (z.B. 3)

$$0.0824 = 0000000.082$$

- Nachteil 2:
 - Repräsentierbarkeit hängt stark davon ab, wo das Komma ist.



Repräsentierung von Dezimalzahlen (z.B. 82.4)

Fliesskommazahlen (z.B. mit 10 Stellen):

- *feste* Anzahl signifikanter Stellen (10)
- *plus* Position des Kommas



Repräsentierung von Dezimalzahlen (z.B. 82.4)

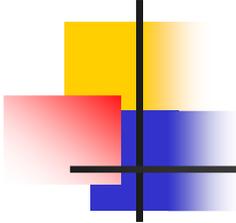
Fliesskommazahlen (z.B. mit 10 Stellen):

- *feste* Anzahl signifikanter Stellen (10)
- *plus* Position des Kommas

$$82.4 = 824 \times 10^{-1}$$

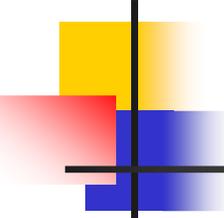
$$0.0824 = 824 \times 10^{-4}$$

- Zahl ist *Significand* $\times 10^{\text{Exponent}}$



Typen `float` und `double`

- sind die fundamentalen C++ Typen für Fließkommazahlen
- approximieren den Körper $(\mathbf{R}, +, \times)$ in der Mathematik (reelle Zahlen)
- haben grossen Wertebereich, ausreichend für viele Anwendungen (`double` hat mehr Stellen als `float`)
- sind auf vielen Rechnern sehr schnell



Arithmetische Operatoren

Wie bei `int`, aber...

- Divisionsoperator `/` modelliert "echte" (reelle, nicht ganzzahlige) Division
- keine Modulo-Operatoren `%` und `%=`



Literale

Beispiele:

`1.23e-7` : Typ `double`, Wert 1.23×10^{-7}

`1.23e-7f`: Typ `float`, Wert 1.23×10^{-7}



Literale

Beispiele:

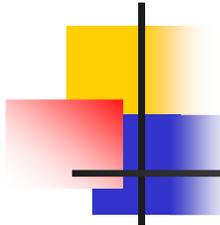
`1.23e-7` : Typ `double`, Wert 1.23×10^{-7}

`1.23e-7f`: Typ `float`, Wert 1.23×10^{-7}

ganzzahliger Teil

Exponent

fraktionaler Teil



Literale

Beispiele:

`1.23e-7` : Typ `double`, Wert 1.23×10^{-7}

`1.23e-7f`: Typ `float`, Wert 1.23×10^{-7}

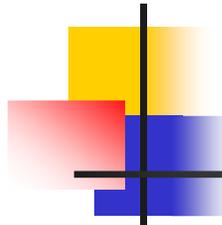
ganzzahliger Teil

Exponent

fraktionaler Teil

ganzzahliger Teil kann leer sein:

`.23e-7` (`0.23e-7`)



Literale

Beispiele:

`1.23e-7` : Typ `double`, Wert 1.23×10^{-7}

`1.23e-7f`: Typ `float`, Wert 1.23×10^{-7}

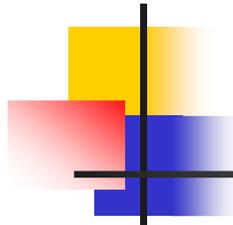
ganzzahliger Teil

Exponent

fraktionaler Teil

fraktionaler Teil kann leer sein:

`1.e-7` (`1.0e-7`)



Literale

Beispiele:

`1.23e-7` : Typ `double`, Wert 1.23×10^{-7}

`1.23e-7f`: Typ `float`, Wert 1.23×10^{-7}

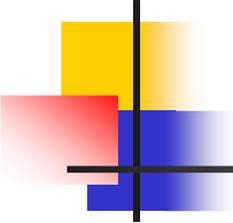
ganzzahliger Teil

Exponent

fraktionaler Teil

...aber nicht *beide* :

`.e-7` (ungültig)



Literale

Beispiele:

`1.23e-7` : Typ `double`, Wert 1.23×10^{-7}

`1.23e-7f`: Typ `float`, Wert 1.23×10^{-7}

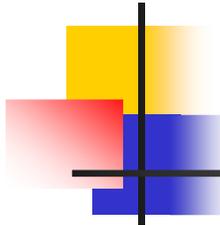
ganzzahliger Teil

Exponent

fraktionaler Teil

Exponent kann leer sein (bedeutet 10^0)

1.23



Literale

Beispiele:

`1.23e-7` : Typ `double`, Wert 1.23×10^{-7}

`1.23e-7f`: Typ `float`, Wert 1.23×10^{-7}

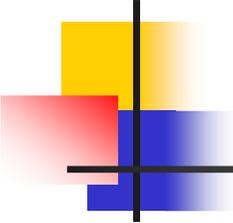
ganzzahliger Teil

Exponent

fraktionaler Teil

Dezimalpunkt kann fehlen, aber nur wenn
ein Exponent da ist:

`123e-7`

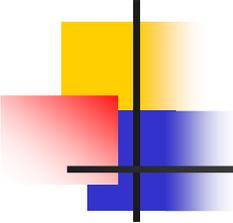


Rechnen mit `float`: Beispiel

Approximation der Euler-Konstante

$$e = \sum_{i=0}^{\infty} \frac{1}{i!}$$

mittels der ersten 10 Terme.



Rechnen mit `float`: Beispiel

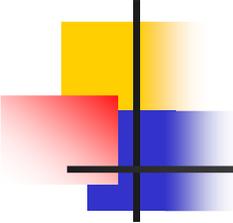
```
// Program: euler.C
// Approximate Euler's constant e.

#include <iostream>

int main ()
{
    // values for term i, initialized for i = 0
    float t = 1.0f;    // 1/i!
    float e = 1.0f;    // i-th approximation of e

    std::cout << "Approximating the Euler constant...\n";
    // steps 1,...,n
    for (unsigned int i = 1; i < 10; ++i) {
        e += t /= i;    // compact form of t = t / i; e = e + t
        std::cout << "Value after term " << i << ": " << e << "\n";
    }

    return 0;
}
```



Rechnen mit float: Beispiel

```
// Program: euler.C
// Approximate Euler's constant e.

#include <iostream>

int main ()
{
    // values for term i, initialized for i = 0
    float t = 1.0f;    // 1/i!
    float e = 1.0f;    // i-th approximation of e

    std::cout << "Approximating the Euler constant...\n";
    // steps 1,...,n
    for (unsigned int i = 1; i < 10; ++i) {
        e += t /= i;    // compact form of t = t / i; e = e + t
        std::cout << "Value after term " << i << ": " << e << "\n";
    }

    return 0;
}
```

Zuweisungen sind rechtsassoziativ: `e += (t /= i);`

Rechnen mit `float`: Beispiel

```
// Program: euler.C
// Approximate Euler's constant e.

#include <iostream>

int main ()
{
    // values for term i, initialized for i = 0
    float t = 1.0f;    // 1/i!
    float e = 1.0f;    // i-th approximation of e

    std::cout << "Approximating the Euler constant...\n";
    // steps 1,...,n
    for (unsigned int i = 1; i < 10; ++i) {
        e += t /= i;    // compact form of t = t / i; e = e + t
        std::cout << "Value after term " << i << ": " << e << "\n";
    }

    return 0;
}
```

t: $1 / (i-1)!$ \longrightarrow $1 / i!$

Zuweisungen sind rechtsassoziativ: `e += (t /= i);`

Rechnen mit float: Beispiel

```
// Program: euler.C
// Approximate Euler's constant e.

#include <iostream>

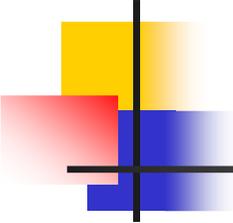
int main ()
{
    // values for term i, initialized for i = 0
    float t = 1.0f;    // 1/i!
    float e = 1.0f;    // i-th approximation of e

    std::cout << "Approximating the Euler constant...\n";
    // steps 1,...,n
    for (unsigned int i = 1; i < 10; ++i) {
        e += t /= i;    // compact form of t = t / i; e = e + t
        std::cout << "Value after term " << i << ": " << e << "\n";
    }

    return 0;
}
```

e: $1 + \dots + 1 / (i-1)! \longrightarrow 1 + \dots + 1 / i!$

Zuweisungen sind rechtsassoziativ: $e += (t /= i);$



Rechnen mit `float`: Beispiel

Ausgabe:

```
Approximating the Euler constant...  
Value after term 1: 2  
Value after term 2: 2.5  
Value after term 3: 2.66667  
Value after term 4: 2.70833  
Value after term 5: 2.71667  
Value after term 6: 2.71806  
Value after term 7: 2.71825  
Value after term 8: 2.71828  
Value after term 9: 2.71828
```

Gemischte Ausdrücke, Konversion

- Fließkommatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

```
9 * celsius / 5 + 32
```

Gemischte Ausdrücke, Konversion

- Fließkommamatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

```
9 * celsius / 5 + 32
```

↑
Typ: float; Wert: 28

Gemischte Ausdrücke, Konversion

- Fließkommamatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

9 * 28.0f / 5 + 32

Gemischte Ausdrücke, Konversion

- Fließkommamatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

9 * 28.0f / 5 + 32

wird nach float konvertiert: 9.0f

Gemischte Ausdrücke, Konversion

- Fließkommamatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

252.0f / 5 + 32

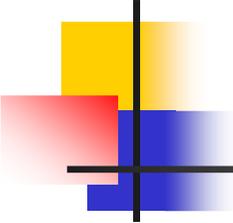
Gemischte Ausdrücke, Konversion

- Fließkommamatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

252.0f / 5 + 32

wird nach float konvertiert: 5.0f

Gemischte Ausdrücke, Konversion



- Fließkommamatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

50.4 + 32

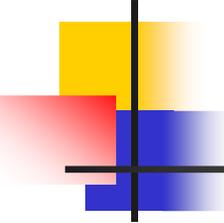
Gemischte Ausdrücke, Konversion

- Fließkommamatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.

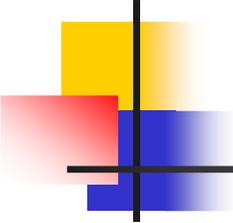
50.4 + 32

wird nach `float` konvertiert: 32.0f

Gemischte Ausdrücke, Konversion

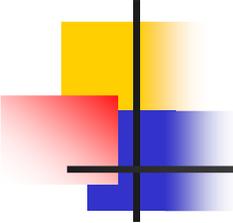


- Fließkommatypen sind allgemeiner als integrale Typen.
- in gemischten Ausdrücken werden ganze Zahlen zu Fließkommazahlen konvertiert.



Konversionsregeln

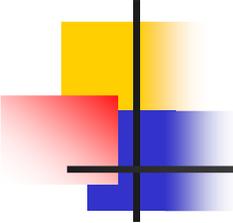
- o ganze Zahl nach Fließkommazahl:
 - o nächste darstellbare Zahl



Konversionsregeln

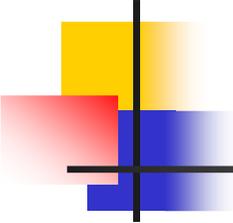
- o ganze Zahl nach Fließkommazahl:
 - o nächste darstellbare Zahl

5 wird zu 5.0



Konversionsregeln

- ganze Zahl zu Fließkommazahl:
 - nächste darstellbare Zahl
- 5 wird zu 5.0
- Fließkommazahl zu ganzer Zahl:
 - fraktionaler Teil wird abgeschnitten



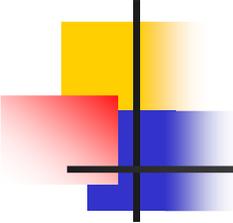
Konversionsregeln

- o ganze Zahl zu Fließkommazahl:
 - o nächste darstellbare Zahl

5 wird zu 5.0

- o Fließkommazahl zu ganzer Zahl:
 - o fraktionaler Teil wird abgeschnitten

```
int i = -1.6f; // initialisiert i mit -1
```



Konversionsregeln

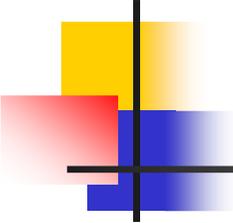
- o ganze Zahl zu Fließkommazahl:
 - o nächste darstellbare Zahl

5 wird zu 5.0

- o Fließkommazahl zu ganzer Zahl:
 - o fraktionaler Teil wird abgeschnitten

```
int i = -1.6f; // initialisiert i mit -1
```

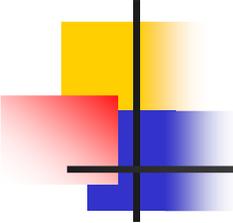
- o `float` zu `double`: exakt



Wertebereich

Integrale Typen:

- Über- und Unterlauf häufig, aber...
- Wertebereich ist zusammenhängend (keine "Löcher"): **Z** ist "diskret".



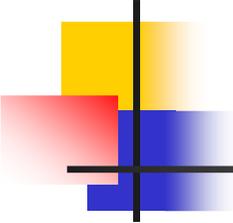
Wertebereich

Integrale Typen:

- Über- und Unterlauf häufig, aber...
- Wertebereich ist zusammenhängend (keine "Löcher"): **Z** ist "diskret".

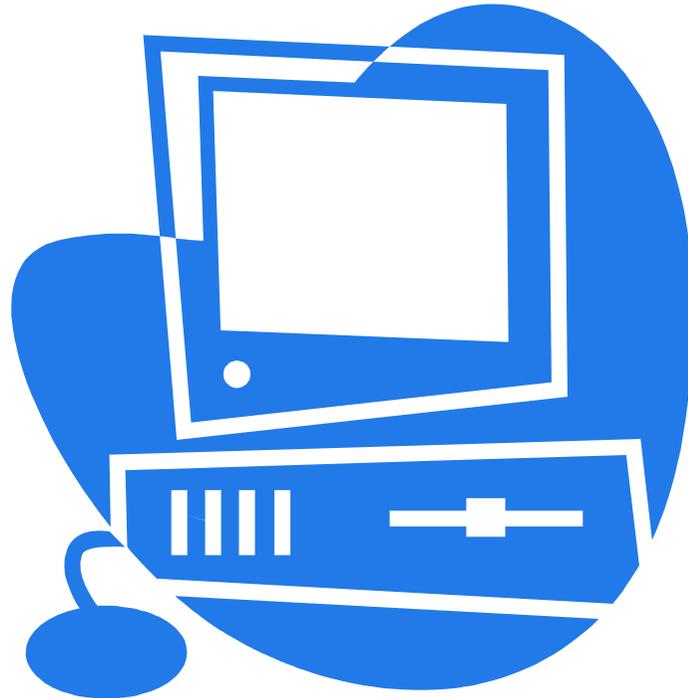
Fliesskommatypen:

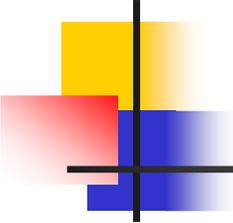
- Über- und Unterlauf selten, aber...
- es gibt Löcher: **R** ist "kontinuierlich".



Löcher im Wertebereich

Programm **diff.C:**

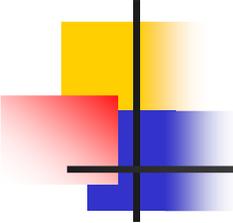




Fließkommazahlensysteme

Ein Fließkommazahlensystem ist durch vier natürliche Zahlen definiert:

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

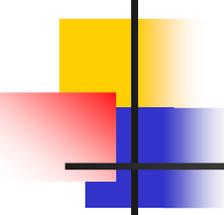


Fließkommazahlensysteme

Ein Fließkommazahlensystem ist durch vier natürliche Zahlen definiert:

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

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



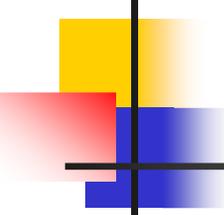
Fließkommazahlensysteme

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

enthält die Zahlen

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

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



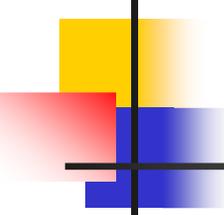
Fließkommazahlensysteme

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

enthält die Zahlen (Basis- β -Darstellung)

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

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



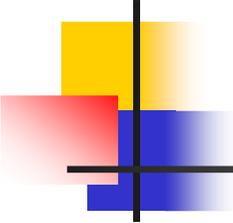
Fließkommazahlensysteme

Beispiel:

- $\beta = 10$

Darstellungen der Dezimalzahl 0.1:

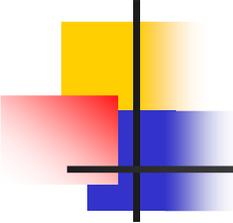
$$1.0 \times 10^{-1}, 0.1 \times 10^0, 0.01 \times 10^1, \dots$$



Normalisierte Darstellung

Normalisierte Zahl:

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

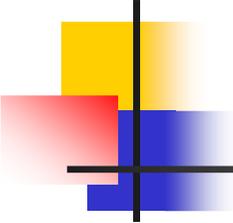


Normalisierte Darstellung

Normalisierte Zahl:

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

Bemerkung 1: Die normalisierte Darstellung einer Fließkommazahl ist eindeutig und deshalb zu bevorzugen.

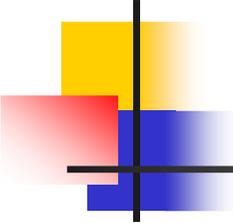


Normalisierte Darstellung

Normalisierte Zahl:

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

Bemerkung 2: Die Zahl 0 (und alle Zahlen kleiner als $\beta^{e_{min}}$) haben keine normalisierte Darstellung (werden wir später beheben)!



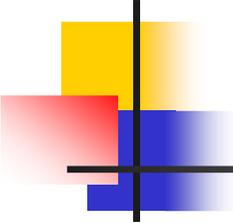
Normalisierte Darstellung

Normalisierte Zahl:

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

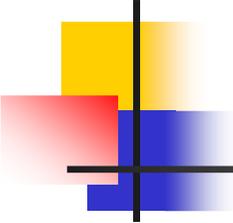
Die Menge der normalisierten Zahlen ist

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



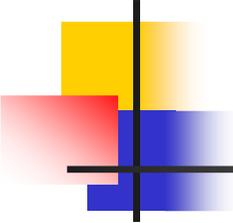
Binäre und dezimale Systeme

- intern rechnet der Computer mit $\beta = 2$
(binäres Fließkommazahlensystem)



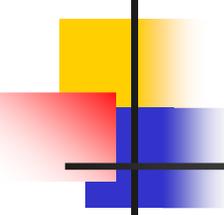
Binäre und dezimale Systeme

- intern rechnet der Computer mit $\beta = 2$
(binäres Fließkommazahlensystem)
- Literale und Eingaben haben $\beta = 10$
(dezimales Fließkommazahlensystem)



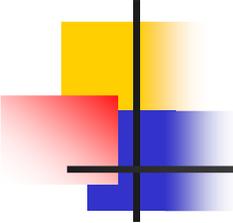
Binäre und dezimale Systeme

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



Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

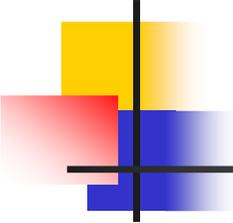


Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärexpansion:

$$x = \sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_i 2^i$$

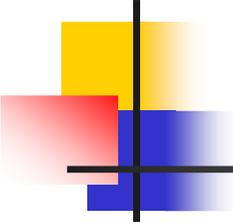


Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärexpansion:

$$x = \sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_i 2^i = b_0 . b_{-1} b_{-2} b_{-3} \dots$$

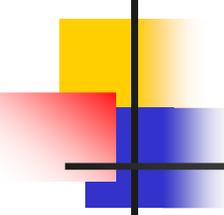


Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärexpansion:

$$\begin{aligned}x &= \sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_i 2^i = b_0 . b_{-1} b_{-2} b_{-3} \dots \\ &= b_0 + \sum_{i=-\infty, \dots, -1} b_i 2^i\end{aligned}$$

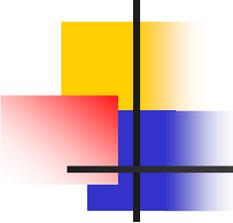


Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärexpansion:

$$\begin{aligned}x &= \sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_i 2^i = b_0 . b_{-1} b_{-2} b_{-3} \dots \\ &= b_0 + \sum_{i=-\infty, \dots, -1} b_i 2^i \\ &= b_0 + \sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_{i-1} 2^{i-1}\end{aligned}$$

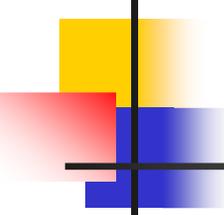


Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärexpansion:

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



Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärexpansion:

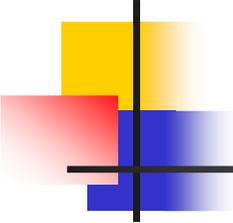
$$x = \sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_i 2^i = b_0 . b_{-1} b_{-2} b_{-3} \dots$$

$$= b_0 + \sum_{i=-\infty, \dots, -1} b_i 2^i$$

$$= b_0 + \sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_{i-1} 2^{i-1}$$

$$= b_0 + \underbrace{\left(\sum_{i=-\infty, \dots, 0} b_{i-1} 2^i \right)}_{x' = b_{-1} . b_{-2} b_{-3} b_{-4} \dots} / 2$$

$$x' = b_{-1} . b_{-2} b_{-3} b_{-4} \dots$$

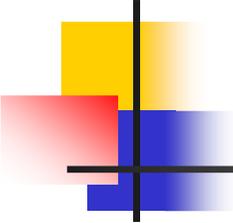


Umrechnung dezimal -> binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärziffern (x):

b_0 , Binärziffern ($b_{-1} b_{-2} b_{-3} b_{-4} \dots$)



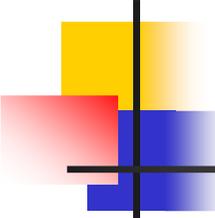
Umrechnung dezimal \rightarrow binär

Angenommen, $0 < x < 2$.

Binärziffern (x):

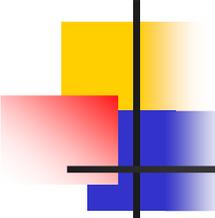
b_0 , Binärziffern ($b_{-1} \cdot b_{-2} \cdot b_{-3} \cdot b_{-4} \dots$)

$$x' = 2(x - b_0)$$



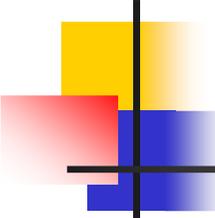
Binärdarstellung von 1.1

$x - b_i$	$x' = 2(x - b_i)$	x	b_i
		1.1	$b_0 = 1$
0.1	0.2	0.2	$b_{-1} = 0$
0.2	0.4	0.4	$b_{-2} = 0$



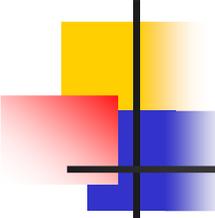
Binärdarstellung von 1.1

$x - b_i$	$x' = 2(x - b_i)$	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	$b_{-3} = 0$



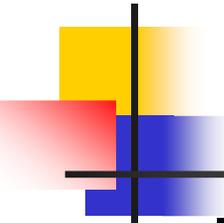
Binärdarstellung von 1.1

$x - b_i$	$x' = 2(x - b_i)$	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	$b_{-4} = 1$



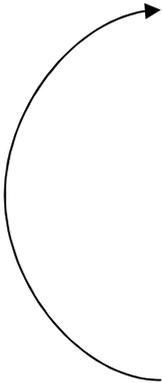
Binärdarstellung von 1.1

$x - b_i$	$x' = 2(x - b_i)$	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	$b_{-5} = 1$



Binärdarstellung von 1.1

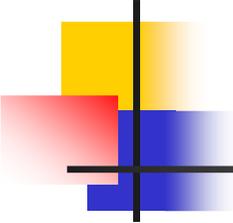
$x - b_i$	$x' = 2(x - b_i)$	x	b_i
		1.1	$b_0 = 1$
0.1	0.2	0.2	$b_{-1} = 0$
0.2	0.4	0.4	$b_{-2} = 0$
0.4	0.8	0.8	$b_{-3} = 0$
0.8	1.6	1.6	$b_{-4} = 1$
0.6	1.2	1.2	$b_{-5} = 1$
0.2	0.4	0.4	$b_{-6} = 0$



Binärdarstellung von 1.1

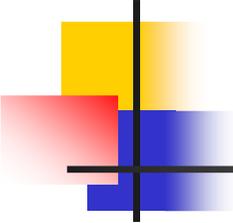
$x - b_i$	$x' = 2(x - b_i)$	x	b_i
		1.1	$b_0 = 1$
0.1	0.2	0.2	$b_{-1} = 0$
0.2	0.4	0.4	$b_{-2} = 0$
0.4	0.8	0.8	$b_{-3} = 0$
0.8	1.6	1.6	$b_{-4} = 1$
0.6	1.2	1.2	$b_{-5} = 1$
0.2	0.4	0.4	$b_{-6} = 0$

Binärdarstellung ist $1.0\overline{0011}$ (periodisch, *nicht* endlich)



Binärdarstellung von 1.1

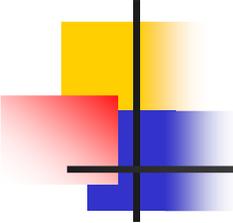
- ist nicht endlich, also gibt es
- Fehler bei der Konversion in ein binäres Fließkommazahlensystem
- 1.1 ist für den Computer *nicht* 1.1 ...



Binärdarstellung von 1.1

- ist nicht endlich, also gibt es
- Fehler bei der Konversion in ein binäres Fließkommazahlensystem
- 1.1 ist für den Computer *nicht* 1.1 ... sondern (auf meiner Plattform)

1.10000002384185791015625.



Rechnen mit Flieskkommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2, p = 4$):

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2, p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ + 1.011 \times 2^{-1} \\ \hline \end{array}$$

Schritt 1: Exponenten anpassen durch Denormalisieren einer Zahl

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2$, $p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ + 10.110 \times 2^{-2} \\ \hline \end{array}$$

Schritt 1: Exponenten anpassen durch Denormalisieren einer Zahl

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2$, $p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ +10.110 \times 2^{-2} \\ \hline \end{array}$$

Schritt 2: Binäre Addition der Signifikanden

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2$, $p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ +10.110 \times 2^{-2} \\ \hline 100.101 \times 2^{-2} \end{array}$$

Schritt 2: Binäre Addition der Signifikanden

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2$, $p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ +10.110 \times 2^{-2} \\ \hline 100.101 \times 2^{-2} \end{array}$$

Schritt 3: Renormalisierung

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2$, $p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ + 10.110 \times 2^{-2} \\ \hline 1.00101 \times 2^0 \end{array}$$

Schritt 3: Renormalisierung

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2$, $p = 4$):

$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ + 10.110 \times 2^{-2} \\ \hline 1.00101 \times 2^0 \end{array}$$

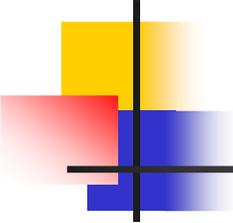
Schritt 4: Runden auf p signifikante Stellen, falls notwendig

Rechnen mit Flieskommazahlen

- fast so einfach wie mit ganzen Zahlen
- Beispiel ($\beta = 2$, $p = 4$):

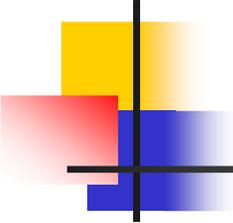
$$\begin{array}{r} 1.111 \times 2^{-2} \\ + 10.110 \times 2^{-2} \\ \hline 1.001 \times 2^0 \end{array}$$

Schritt 4: Runden auf p signifikante Stellen, falls notwendig



Der IEEE-Standard 754

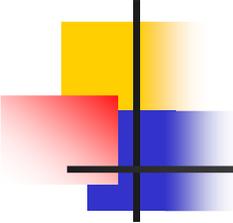
- legt Fließkommazahlensysteme und deren Rundungsverhalten fest
- wird von vielen Plattformen unterstützt



Der IEEE-Standard 754

- legt Fließkommazahlensysteme und deren Rundungsverhalten fest
- wird von vielen Plattformen unterstützt
- single precision (`float`) Zahlen:

$$\mathcal{F}^* (2, 24, -126, 127)$$



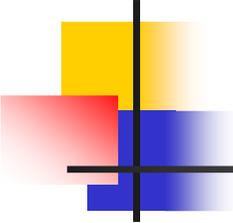
Der IEEE-Standard 754

- legt Fließkommazahlensysteme und deren Rundungsverhalten fest
- wird von vielen Plattformen unterstützt
- single precision (`float`) Zahlen:

$$\mathcal{F}^* (2, 24, -126, 127)$$

- double precision (`double`) Zahlen:

$$\mathcal{F}^* (2, 53, -1022, 1023)$$



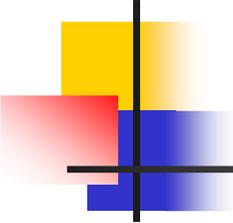
Der IEEE-Standard 754

- legt Fließkommazahlensysteme und deren Rundungsverhalten fest
- wird von vielen Plattformen unterstützt
- single precision (`float`) Zahlen:

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

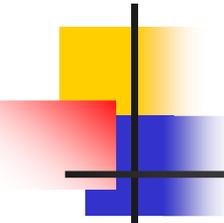
- double precision (`double`) Zahlen:

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



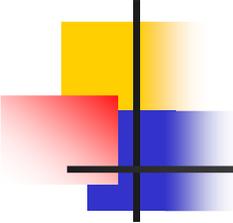
Der IEEE-Standard 754

- legt Fließkommazahlensysteme und deren Rundungsverhalten fest
- wird von vielen Plattformen unterstützt
- alle arithmetischen Operationen runden das *exakte* Ergebnis auf die nächste darstellbare Zahl



Der IEEE-Standard 754

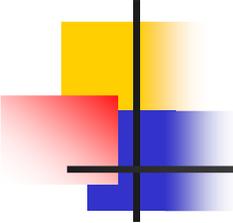
Warum $\mathcal{F}^*(2, 24, -126, 127)$?



Der IEEE-Standard 754

Warum $\mathcal{F}^*(2, 24, -126, 127)$?

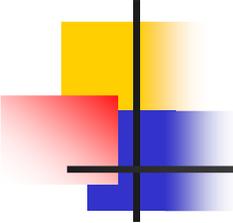
- 1 Bit für das Vorzeichen
- 23 Bit für den Signifikanden (führendes Bit ist 1 und wird nicht gespeichert)
- 8 Bit für den Exponenten (256 mögliche Werte)



Der IEEE-Standard 754

Warum $\mathcal{F}^*(2, 24, -126, 127)$?

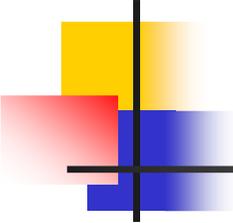
- 1 Bit für das Vorzeichen
 - 23 Bit für den Signifikanden (führendes Bit ist 1 und wird nicht gespeichert)
 - 8 Bit für den Exponenten (256 mögliche Werte)
- insgesamt 32 Bit



Der IEEE-Standard 754

Warum $\mathcal{F}^* (2, 24, -126, 127)$?

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

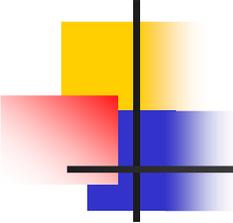


Der IEEE-Standard 754

Warum $\mathcal{F}^* (2, 53, -1022, 1023)$?

- 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)

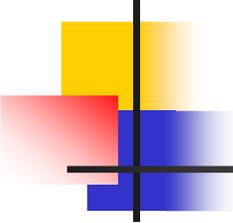
insgesamt 64 Bit



Richtlinien fürs Rechnen mit Flieskommazahlen

Regel 1:

Teste keine zwei Flieskommazahlen auf Gleichheit, wenn mindestens eine das Ergebnis einer Rundungsoperation ist!

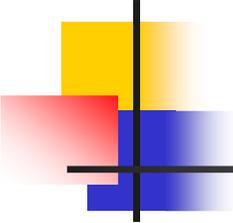


Richtlinien fürs Rechnen mit Flieskommazahlen

Regel 1:

Teste keine zwei Flieskommazahlen auf Gleichheit, wenn mindestens eine das Ergebnis einer Rundungsoperation ist!

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



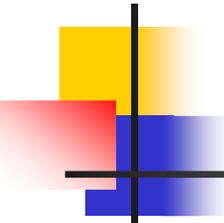
Richtlinien fürs Rechnen mit Flieskommazahlen

Regel 1:

Teste keine zwei Flieskommazahlen auf Gleichheit, wenn mindestens eine das Ergebnis einer Rundungsoperation ist!

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

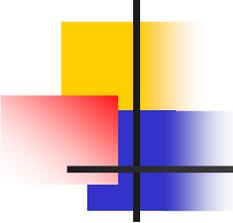
In der Praxis ist das eine Endlosschleife, weil `i` niemals exakt 1 ist!



Richtlinien fürs Rechnen mit Flieszkommazahlen

Regel 2:

Vermeide die Addition von Zahlen sehr unterschiedlicher Grösse!



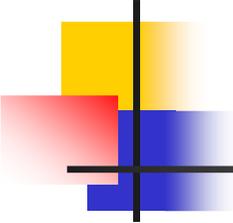
Richtlinien fürs Rechnen mit Flieszkommazahlen

Regel 2:

Vermeide die Addition von Zahlen sehr unterschiedlicher Grösse!

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

$$\begin{aligned} & 1.000 \times 2^4 \\ + & 1.000 \times 2^0 \end{aligned}$$



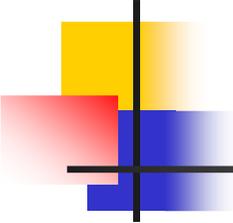
Richtlinien fürs Rechnen mit Flieskommazahlen

Regel 2:

Vermeide die Addition von Zahlen sehr unterschiedlicher Grösse!

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

$$\begin{aligned} & 1.000 \times 2^4 \\ + & 1.000 \times 2^0 & = & 1.0001 \times 2^4 \end{aligned}$$



Richtlinien fürs Rechnen mit Fließkommazahlen

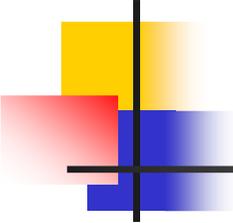
Regel 2:

Vermeide die Addition von Zahlen sehr unterschiedlicher Grösse!

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

$$\begin{aligned} & 1.000 \times 2^4 \\ + & 1.000 \times 2^0 \end{aligned} = \del{1.0001 \times 2^4} = 1.000 \times 2^4$$

Rundung auf 4 Stellen!



Richtlinien fürs Rechnen mit Flieszkommazahlen

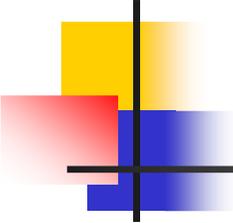
Regel 2:

Vermeide die Addition von Zahlen sehr unterschiedlicher Grösse!

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

$$\begin{aligned} & 1.000 \times 2^4 \\ + & 1.000 \times 2^0 & = & 1.000 \times 2^4 \end{aligned}$$

Addition von 1 hat keinen Effekt!

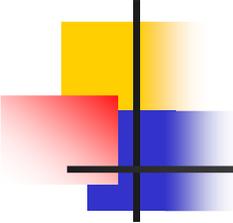


Beispiel für Regel 2: Harmonische Zahlen

n -te Harmonische Zahl:

$$\begin{aligned} H_n &= 1 + 1/2 + 1/3 + \dots + 1/n \\ &= 1/n + 1/(n-1) + \dots + 1 \end{aligned}$$

Summe kann vorwärts oder rückwärts
berechnet werden.



Beispiel für Regel 2: Harmonische Zahlen

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

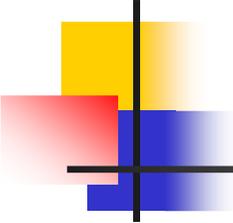
#include <iostream>

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;
}
```

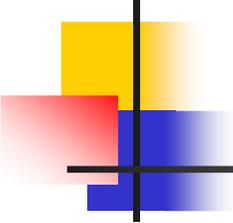


Beispiel für Regel 2: Harmonische Zahlen

Compute H_n for $n = ?$ 10000000

Forward sum = 15.4037

Backward sum = 16.686



Beispiel für Regel 2: Harmonische Zahlen

Compute H_n for $n = ?$ 10000000

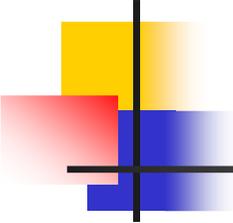
Forward sum = 15.4037

Backward sum = 16.686

Compute H_n for $n = ?$ 100000000

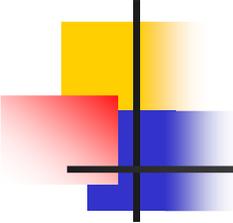
Forward sum = 15.4037

Backward sum = 18.8079



Beispiel für Regel 2: Harmonische Zahlen

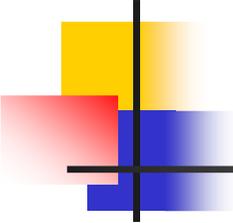
- Die Vorwärtssumme wächst irgendwann nicht mehr und ist "richtig" falsch.
- Die Rückwärtssumme ist eine gute Approximation von H_n .



Beispiel für Regel 2: Harmonische Zahlen

- Die Vorwärtssumme wächst irgendwann nicht mehr und ist "richtig" falsch.
- Die Rückwärtssumme ist eine gute Approximation von H_n .
- Bei $1 + 1/2 + 1/3 + \dots + 1/n$ sind späte Terme zu klein, um noch beizutragen.

wie bei $2^4 + 1 \neq 2^4$



Beispiel für Regel 2: Harmonische Zahlen

- Die Vorwärtssumme wächst irgendwann nicht mehr und ist "richtig" falsch.
- Die Rückwärtssumme ist eine gute Approximation von H_n .
- Bei $1/n + 1/(n-1) + \dots + 1$ sind späte Terme vergleichsweise gross und gehen deshalb in die Gesamtsumme ein.