

2. ARITMÉTICA EN COMPUTADORES

[Entre corchetes figura el apartado del tema más relacionado con el problema.]

- 2.1.** [2.1] A) Reescribe la expresión de c_n que aparece en la transparencia *Suma entera-2* utilizando sumatorios (Σ) y "productorios" (Π). B) Teniendo en cuenta que $c_{j+1} = G_{ij} + P_{ij} c_i$, ($j > i$) y el resultado del apartado anterior, obtén una expresión para G_{ij} y otra para P_{ij} . C) Demuestra las expresiones de G_{ik} y P_{ik} que aparecen en la transparencia *Suma entera-3*.
- 2.2.** [2.2 y transparencia *Mult/div enteras-2*] En la codificación de Booth ordinaria el múltiplo de b utilizado en el paso i -ésimo de la multiplicación es $(a_{i-1} - a_i) \cdot b$. Averigua una fórmula de este tipo para la codificación de Booth de números en base 4.
- 2.3.** [2.2.2] A) Utiliza la tabla de suma de dígitos con signo que tienes en la transparencia *Mult/div enteras-6* para sumar los números $1\bar{1}0_2$ y 001_2 . El dígito -1 lo representamos como $\bar{1}$. B) Demuestra que la tabla garantiza que al dar el segundo paso de suma no se genera acarreo.
- 2.4.** [2.4] Tomando mantisas binarias con 4 bits significativos ($p=4$) aplica el algoritmo de multiplicación en punto flotante para calcular -5×10 en cada uno de los cuatro modos de redondeo.
- 2.5.** [2.4] Escribe el algoritmo para detectar desbordamiento tras la multiplicación en punto flotante de dos números en simple precisión. Denomina $ce1$ y $ce2$ a los campos de exponente de los números y supón que el registro P contiene el producto de las mantisas antes del redondeo. ¿Por qué se utiliza un sumador de 9 bits?
- 2.6.** [2.5] Aplica el algoritmo de suma en punto flotante al cálculo de: a) $-1.001_2 \times 2^{-2} + -1.111_2 \times 2^0$; b) $-1.010_2 + 1.100_2$.

2.7. [2.6] Raíz cuadrada iterativa:

- A) Utiliza el método de Newton para obtener un algoritmo iterativo que permita calcular la raíz cuadrada de un número a . En cada iteración debe aparecer una división (sin contar una división por 2).
- B) ¿Cómo dividirías un número en punto flotante por 2?
- C) Si la división es una operación lenta, el cálculo de la raíz cuadrada planteado en el apartado A también lo será. Pero aplicando la iteración de Newton a la función $f(x) = 1/x^2 - a$ ¿se puede encontrar un método que no precisa ninguna división! ¿Cuál es ese método?
- D) Supongamos que la relación entre tiempos necesarios para las operaciones *división por 2 : suma en punto flotante : multiplicación en punto flotante* es $1 : 2 : 4$. ¿Qué relación debe existir entre el tiempo de una división en punto flotante y el de una multiplicación en punto flotante para que una iteración del método utilizado en el apartado A sea tan rápida como una del método utilizado en el apartado C.
- E) Cuando se utiliza el método del apartado A, ¿cuántos bits correctos debe tener la primera aproximación de $a^{1/2}(x_0)$ para conseguir en tres iteraciones un valor correcto en doble precisión? (Ignorar problemas de redondeo).