



HAL
open science

Arithmétique des ordinateurs

Jean-Michel Muller

► **To cite this version:**

Jean-Michel Muller. Arithmétique des ordinateurs. Masson, pp.214, 1989, 2-225-81689-1. ensl-00086707

HAL Id: ensl-00086707

<https://ens-lyon.hal.science/ensl-00086707>

Submitted on 19 Jul 2006

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Préface

Tout est musique. Musique des nombres, rythme des algorithmes, élégance et virtuosité des démonstrations entrecoupées comme un leitmotiv d'exemples éclairants, de la rondeur de l'addition à l'emphase de la multiplication en passant par le staccato de la division, et chaque fois le rappel du compositeur à quitter le confort des nuages pour le lent et difficile travail de l'élaboration de solutions réalistes.

Car le livre de Jean-Michel MULLER nous fait pénétrer non seulement dans la magie et le pouvoir séducteur des nombres et de leurs représentations mais aussi dans le jeu et l'alchimie des algorithmes, dans l'algochimie devrais-je dire, qui transforme d'une façon diabolique ces objets d'inspiration divine jusqu'à leur faire perdre leur sens pour devenir des formes inlassablement composées.

Mais qu'on ne s'y trompe pas, le texte de Jean-Michel MULLER ne livre ses secrets que lentement, de préférence au détour d'un exemple ou d'une phrase anodine. Car tout n'a pas été dit et les anciens qui pensaient nous avoir légué la connaissance totale du rythme des nombres savent bien maintenant que l'ensorcellement est infini. Même si, par un pied de nez du temps à la face du progrès, nos solutions si élaborées soient-elles, ne connaissent pas toujours la méthode et la simplicité de nos ancêtres.

Il en a fallu du temps pour accepter cette notation décimale des nombres entiers qui nous semble si naturelle aujourd'hui. Le souci d'efficacité, les dix doigts de nos mains, le compromis entre taille des nombres et nombre de chiffres, tous ces facteurs et bien d'autres nous ont fait quitter des systèmes de numération dont l'intérêt nous échappe maintenant et qui sont si peu adaptés à notre conception algorithmique actuelle. Et voilà, qu'à nous qui pensions compter sous le règne de Dame Puissance 2, qui nous avait conquis de son air binaire, son sourire octal et sa grâce hexadécimale, Jean-Michel MULLER (il y a comme une prémonition à s'appeler J.M²), nous révèle qu'il faudra maintenant calculer en complément à la base, en décimal codé binaire, en notations redondantes, à retenue conservée ou en représentation modulaire. Jusqu'à notre bon vieil algorithme d'addition qui ne trouve grâce à ses yeux qui lui préfèrent des retenues conditionnelles, bondissantes ou anticipées.

Rappelons quand même à ce jeune iconoclaste, que le boulier a plus de 5000 ans et que les doigts fatigués des vieux sages japonais le préféreraient encore, il n'y a pas si longtemps, aux calculettes made in Japan. Que Pascal et Leibniz se rassurent, même si les vieilles roues dentées et autres engrenages sont bel et bien rangés au musée, nous

n'oublierons pas leurs efforts pour automatiser le calcul que Von Neumann et bien d'autres après lui ont transistorisé.

Mais, à l'issue d'un dernier combat perdu, il est temps de se soumettre et de célébrer la créativité des concepteurs d'algorithmes de calcul arithmétique. Quelle virtuosité pour inventer ce "petit truc" qui, en un tour de main, nous montre que cet algorithme que vous pensiez si performant est d'une lenteur désespérante pour un coût de silicium astronomique. Nous apprenons ainsi :

- que les notations d'Avizienis, redondantes et à chiffres signés permettent d'effectuer des additions exemptes de toute propagation de retenue et donc en temps constant par rapport au nombre de chiffres des opérands ;

- que la réduction du temps de multiplication conduit à une augmentation de la surface du circuit de calcul pour une taille donnée des opérands, ce qui implique que les choix algorithmiques se feront en fonction d'un compromis temps-surface ;

- qu'il existe des algorithmes de multiplication lisant les chiffres les uns après les autres et produisant les résultats sans attendre la fin de la lecture, poids forts ou poids faibles d'abord ;

- que le diviseur cellulaire de Hamacher et Williams permet d'obtenir des quotients sur n chiffres en temps linéaire ;

- que les bases discrètes permettent de constituer des algorithmes de calcul pour la plupart des fonctions mathématiques usuelles ;

- qu'un opérateur spécialisé, un polynômeur, est capable d'évaluer rapidement les polynômes, et donc toute fonction élémentaire.

Il s'agit donc bien d'un ouvrage de base pour la formation des algorithmiciens du calcul voire du super calcul, des architectes de machines et des spécialistes de traitement du signal, de conception assistée par ordinateur de circuits intégrés, d'analystes numériques, enfin de tous ceux qui utilisent l'informatique et sont prêts à soulever le capot pour voir comment marche le moteur !

Et voilà que lorsque la musique s'arrête, nous nous rendons compte que cette partition (pardon ce livre scientifique) peut se lire (s'interpréter) comme un livre scientifique (une partition). Alors que vous soyez un autodidacte assoiffé de découverte, un jeune étudiant de premier cycle intimidé par l'informatique, de deuxième cycle découvrant chaque jour la créativité sans borne de vos maîtres ou un futur docteur prêt à composer lui-même sa propre partition, saisissez votre archet et en avant la musique !.

Michel COSNARD
Professeur à l'Ecole Normale Supérieure de LYON

Table

Préface	.
Avant propos	
Introduction	
1. Rappels d	
1.1	1.
1.	1.
1.	1.
1.	1.
1.2	
2. Systèmes	
2.1	
2.2	
2.3	
2.4	
2.5	
2.6	
2.7	
2.8	
2.9	
2	
2	
2.10	
2	
2	
2.11	
3. Algorith	
3.1	
3.2	
3.3	
3.4	
3.5	
3	

Table des matières.

Préface	3
Avant propos	9
Introduction	11
1. Rappels de calcul booléen et résultats de complexité	17
1.1 Rappels de calcul booléen	17
1.1.1 Opérateurs de base	17
1.1.2 Complément	19
1.1.3 Autres opérateurs	19
1.1.4 Un exemple : l'addition	20
1.2 Complexité des circuits intégrés	21
2. Systèmes d'écriture des nombres utilisés en informatique scientifique	26
2.1 Numération simple de position	27
2.2 Notation de type "Signe - valeur absolue"	27
2.3 Notation en complément à la base	28
2.4 Notation en "complément diminué"	31
2.5 Notations de type "BCD"	32
2.6 Notations d'Avizienis	34
2.7 Notations à retenue conservée	41
2.8 Représentation modulaire des nombres	42
2.9 Représentations classiques des nombres réels	43
2.9.1 Ecriture des réels en virgule fixe	43
2.9.2 Ecriture des réels en virgule flottante	43
2.10 Nouveaux systèmes d'écriture des réels	46
2.10.1 Système logarithmique d'écriture des nombres réels	46
2.10.2 Systèmes d'Oliver	47
2.11 Erreurs d'arrondi. Arithmétique d'intervalles	48
3. Algorithmes d'addition	55
3.1 Rappels	56
3.2 Additionneur séquentiel	57
3.3 Principe d'addition avec retenue conditionnelle	62
3.4 Principes de génération et de propagation	65
3.5 Additionneurs à retenue bondissante	66
3.5.1 Cas du découpage en blocs de taille égale	67

3.5.2	Cas du découpage en blocs de tailles distinctes	68
3.6	Additionneurs à retenue anticipée (C.L.A.)	72
3.6.1	C.L.A. non cascades	72
3.6.2	C.L.A. cascades	74
3.7	Additionneur de Brent et Kung	76
3.8	Addition en chiffres signés (base 2)	80
4.	Algorithmes de multiplication	86
4.1	Multiplications par additions et décalages	88
4.1.1	Opérandes non codées en complément à deux	88
4.1.2	Cas du calcul en complément à deux	91
4.2	Multiplication par réseaux cellulaires	99
4.2.1	Nombres sans signe	99
4.2.2	Traitements de nombres écrits en complément à deux	103
4.3	Multiplieurs série-parallèle, multiplieur de Lyon	108
4.3.1	Multiplieurs série parallèle simples	108
4.3.2	Le multiplieur parallèle série pipe-line de Lyon	109
4.4	Décomposition récursive de la multiplication	115
4.4.1	Arbres de Wallace	116
4.4.2	Méthode de Dadda	122
4.4.3	Multiplieurs totalement récursifs de Luk et Vuillemin	128
4.5	Multiplieurs série "poids faibles d'abord"	130
4.6	Multiplieurs "en ligne"	134
5.	Algorithmes de division	140
5.1	Division par additions, soustractions et décalages	141
5.1.1	La division restaurante	143
5.1.2	La division non restaurante	147
5.1.3	La division SRT	152
5.2	Considérations sur la latitude de choix	154
5.3	Diviseurs cellulaires	157
5.3.1	Division cellulaire non restaurante : réseau de Guild	157
5.3.2	Diviseur de Hamacher et Williams	159
5.4	Division "en ligne"	161
5.5	Division par des méthodes itératives	164
5.5.1	Division par la méthode de Newton	164
5.5.2	Une autre méthode quadratique	165
6.	Calcul des fonctions élémentaires	172
6.1	Méthodes classiques	173
6.1.1	Approximations polynômiales	173
6.1.2	Approximation par des fractions rationnelles	178
6.1.3	Utilisation de la méthode de Newton	179
6.2	Calcul des fonctions élémentaires par additions et décalages	181
6.2.1	Bases discrètes additives	186
6.2.2	Bases discrètes multiplicatives	192
6.2.3	Algorithmes de calcul des coefficients di	193
6.2.4	Calcul de l'exponentielle et du logarithme	195
6.2.5	Calcul de l'exponentielle complexe	199
6.2.6	L'algorithme CORDIC	203
6.2.7	Calcul de la racine carrée	205
Conclusion	211

Con

Forewor

Preface

Introduct

1. Basic

2. Numb

3. Additi

4. Multipl

5. Divisi

6. Comp

Conclus

68
72
72
74
76
80

86
88
88
91
99
99
103
108
108
109
115
116
122
128
130
134

140
141
143
147
152
154
157
159
161
164
164
165

172
173
173
178
179
181
186
192
193
195
199
203
205

211

Contents.

Foreword	3
Preface	9
Introduction	11
1. Basic concepts of Boolean algebra and complexity results.	17
2. Number systems used in computer science.	26
3. Addition methods	55
4. Multiplication methods	86
5. Division methods	140
6. Computation of elementary functions	172
Conclusion	211

Avant propos

Ce livre regroupe les contenus de divers cours effectués durant les années scolaires 1986-87 et 1987-88 devant des élèves-ingénieurs de troisième année de l'ENSIMAG et des étudiants des DEA d'informatique et de mathématiques appliquées de l'Université Joseph Fourier de Grenoble et de l'Institut National Polytechnique de Grenoble.

Son contenu est susceptible d'intéresser toute personne désireuse de connaître les algorithmes qui permettent d'effectuer des additions, des multiplications et des divisions, ou de calculer les fonctions mathématiques élémentaires (sinus, cosinus, exponentielle, etc.) en machine. Le lecteur sera supposé posséder des connaissances mathématiques équivalentes à celles des classes préparatoires aux grandes écoles ou du premier cycle des universités, et quelques notions de base d'informatique.

Je tiens ici à remercier tous ceux qui m'ont permis, par leurs conseils, leurs encouragements ou par leur lecture du manuscrit, de mener ce travail à bien, en particulier (mais la liste n'est pas exhaustive) et par ordre alphabétique, Michel Cosnard, Jean Della Dora, Jean Duprat, Alain Guyot, Bertrand Hochet, Aziz Ililali, Pascal Klein, Patrick Ozello, François Robert, Yves Robert, Pascale Sénéchaud et Denis Trystram.

Ce livre est dédié à deux musiciens, Roger Cayrol et François Luzignant, en reconnaissance de tout ce qu'ils m'ont apporté.

Introduction

Il est inutile de souligner que les opérations arithmétiques (addition, soustraction, multiplication, division) et les fonctions dites "élémentaires" (sinus, cosinus, exponentielle, logarithme, etc.) sont importantes en informatique scientifique ! Tout programmeur passe son temps à utiliser ces fonctions... et ne sait jamais comment elles sont calculées. L'objet de ce livre est de donner quelques aperçus sur la question, sans prétendre à l'exhaustivité : il suffit de parcourir rapidement la littérature scientifique consacrée aux algorithmes d'addition et de multiplication (par exemple) pour constater que des centaines de méthodes différentes existent. On ne cherchera donc pas à donner une liste de toutes les "recettes de cuisine" employées par les concepteurs de circuits intégrés ou de logiciels de calcul de ces fonctions, mais tout au plus à présenter les principales idées motrices permettant de mettre au point des algorithmes efficaces.

Une idée essentielle que j'aimerais faire passer à travers ce livre est que dans ce domaine, les possibilités algorithmiques sont largement conditionnées par les modes de représentation des nombres. Il nous semble aujourd'hui tout simple d'effectuer des additions ou des multiplications : cette simplicité n'a pas toujours été de mise, car les premiers systèmes de notation des nombres ne s'y prêtaient guère. Par exemple, l'essor des sciences n'a été rendu possible que parce que 2000 ans environ avant notre ère, un mathématicien ou un astronome babylonien a eu l'idée d'écrire les nombres dans le mode de numération dit "de position" (c'est notre écriture classique dans une base de numération, dans le cas des babyloniens, cette base était 60). Les systèmes de notation précédents étaient suffisants pour la *mémorisation* de données (nombre de têtes d'un troupeau, etc.), mais ils étaient totalement inadaptés au *calcul* : le lecteur pourra s'en persuader aisément en essayant de multiplier deux grands nombres écrits en chiffres romains (cette notation n'était pourtant pas la pire !). Ce mode de numération de position a été introduit en Europe bien plus tard (vers 990), par le moine Gerbert D'Aurillac, devenu par la suite pape en 999 sous le nom de Sylvestre II. On pourra à ce sujet consulter les excellents livres "*Histoire universelle des chiffres*" de Georges Ifrah (IFR81), qui décrit la genèse de tous les systèmes de notation des nombres et "*Histoire et préhistoire des ordinateurs*" de Robert

Ligonnière (LIG87). De même, après l'apparition des premiers ordinateurs, certains algorithmiciens ont pu constater que l'on pouvait accélérer les additions et les multiplications en acceptant d'écrire les nombres entiers avec des chiffres pouvant être négatifs (ce sont les modes d'écriture à "chiffres signés", que nous étudierons ultérieurement), ou que l'on pouvait simplifier les algorithmes d'addition en représentant les entiers relatifs dans des écritures dites "en complément à la base".

Le domaine du calcul des fonctions élémentaires n'échappe pas non plus à cette remarque. Il y a maintenant trois siècles, Briggs, un contemporain de Neper, inventait un algorithme de calcul de l'exponentielle et du logarithme; En 1958, J. Volder mettait au point un algorithme de calcul des fonctions trigonométriques : Il est possible de montrer, et ceci sera fait dans ce livre, que les méthodes de Briggs et Volder ne sont que des cas particuliers de toute une classe d'algorithmes que l'on peut engendrer à l'aide d'une nouvelle façon d'écrire les nombres réels.

Au passage, on peut se demander *quels* nombres on désire écrire en machine : quels sont les ordres de grandeur du *plus petit* et du *plus grand* nombre qu'il est raisonnable de vouloir représenter ? Dans ce domaine, contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord, la Physique est l'une des sciences les moins "gourmandes" : d'après le physicien britannique Paul Dirac (voir [DIR78]), le rapport entre la masse de l'Univers et celle d'un proton n'est "que" de 10^{78} environ... une "broutille" quand on sait que le standard d'écriture en virgule flottante *IEEE double précision* nous permet de représenter des nombres aussi grands que 10^{300} .

Par contre, certaines sciences comme la combinatoire ou l'arithmétique font apparaître des nombres considérables : dans son livre "*Les nombres remarquables*" (LIO83), François Le Lionnais cite le nombre de Folkmann :

$$F = 10^{10^{10^{10^{10}}}}$$

Si un graphe ne possède pas de sous-graphe isomorphe au graphe complet à quatre sommets et si, pour tout coloriage de ses arêtes à l'aide de deux couleurs il existe un triangle monochromatique, alors le nombre de ses sommets est supérieur ou égal à F .

Il est bien évidemment tentant de chercher à pouvoir représenter une plage de nombres aussi large que possible, mais il ne faut toutefois pas oublier une évidence : sur un mot binaire de N bits, on ne peut coder que 2^N nombres différents. En accroissant l'écart entre le plus petit et le plus grand nombre représentables, on accroîtra également l'écart moyen entre deux nombres représentables consécutifs, et on altèrera donc la précision.

Cependant, on peut remarquer que dans la plupart des applications, on n'a besoin que de l'ordre de grandeur des très grands et des très petits nombres (ne serait-ce que

parce que
mesurable
une très m
posent un
qui perme
excellente
avec une
considéra
multiplica

On p
leurs opér
même ins
chiffres d
prennent
reçoivent
façon séq
les premi
appelle d
calcul du
et des mu

Dans
en comm
des reten
faire circ
de systèm
opérateur
sont appe

Il a
doivent
tâches ég

Si c
peut avo

parce que les constantes physico-chimiques représentant des quantités incommensurables sont extrêmement délicates à mesurer, et ne sont donc connues qu'avec une très mauvaise précision). Dans [CO84], C.W. Clenshaw et F.W.J. Olver proposent un système de notation des nombres réels qui tient compte de cet état de fait, et qui permet à la fois de représenter les nombres d'ordre de grandeur "courant" avec une excellente précision, et les nombres dont l'ordre de grandeur est énorme ou infime avec une précision bien moindre. Il n'y a qu'un seul défaut à déplorer, mais il est considérable : bien malin qui saura effectuer rapidement une addition ou une multiplication de nombres écrits dans ce système de notation !.

On peut distinguer les opérateurs arithmétiques par la manière dont ils reçoivent leurs opérandes et fournissent leur résultat. Les opérateurs *parallèles* reçoivent au même instant tous les chiffres des opérandes, et restituent en même temps tous les chiffres du résultat : ce sont en général les opérateurs les plus rapides, mais ils prennent souvent beaucoup de place sur un circuit. Les opérateurs *série*, eux, reçoivent les chiffres des opérandes et fournissent les chiffres du résultat un par un, de façon séquentielle. Bien entendu, un opérateur série bien conçu commencera à fournir les premiers chiffres du résultat avant d'avoir reçu tous les chiffres des opérandes : on appelle *délai* d'un opérateur série le nombre de chiffres des opérandes nécessaires au calcul du premier chiffre du résultat. On peut construire par exemple des additionneurs et des multiplieurs dont le délai est égal à 1.

Dans la plupart des additionneurs et des multiplieurs série, les chiffres circulent en commençant par les poids faibles (ce qui correspond au sens naturel de propagation des retenues). Ceci n'est plus possible dans le cas de la division, pour laquelle il faut faire circuler les chiffres en commençant par les poids forts (ce qui nécessite le choix de systèmes particuliers d'écriture des nombres : les *systèmes d'Avizienis*). Les opérateurs série dans lesquels les chiffres circulent en commençant par les poids forts sont appelés opérateurs *en ligne* [ET77].

Il arrive souvent qu'un calcul puisse se décomposer en plusieurs tâches qui doivent s'exécuter séquentiellement. La figure 1 illustre ce cas pour un nombre de tâches égal à 4.

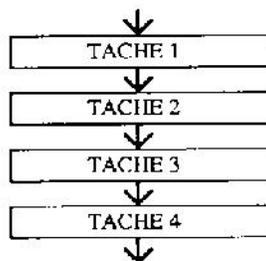


Figure 1 Découpage d'un calcul en tâches.

Si ce même calcul doit se répéter plusieurs fois pour des données différentes, on peut avoir avantage à l'effectuer en *pipe-line*. Pour ceci, on commence par ralentir les

tâches les plus rapides (en mémorisant temporairement les résultats intermédiaires dans des mémoires tampons), afin que toutes les tâches aient la même durée, que nous adopterons comme unité de temps. Au temps 0, on effectue la première tâche sur un premier jeu de données; ensuite, au temps 1, on effectue la deuxième tâche sur ce premier jeu de données tout en effectuant la première tâche sur un deuxième jeu de données, et ainsi de suite. La figure 2 illustre ce mode de calcul.

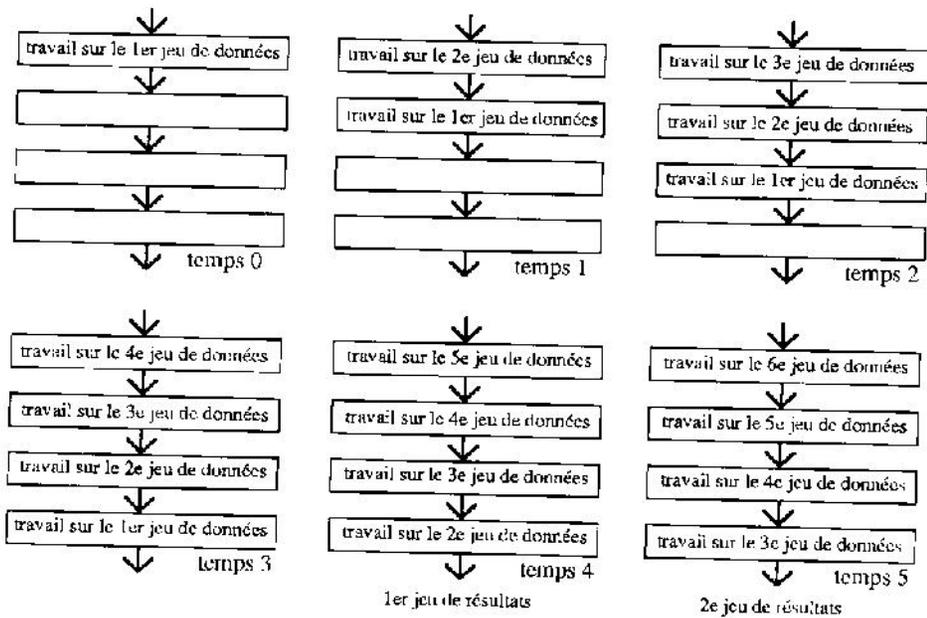


Figure 2 Calcul en pipe-line.

Le calcul en série n'est en fait qu'un cas particulier de calcul en pipe-line, où la décomposition en tâches se fait au niveau du chiffre.

Je supposerai que le lecteur possède au moins une connaissance élémentaire de l'algèbre de Boole. Le premier chapitre de ce livre est constitué par un bref rappel des principales fonctions booléennes, mais il n'est ici qu'en guise d'aide-mémoire, et ne peut remplacer un cours complet sur le sujet.

Le deuxième chapitre traite des principaux modes d'écriture des nombres entiers ou réels en machine. Comme je l'ai précisé plus haut, ces modes d'écriture influent sur les choix algorithmiques, aussi il est fondamental qu'avant de passer à la suite le lecteur ait assimilé les notions de base présentées dans ce chapitre.

Les chapitres 3, 4 et 5 traitent respectivement de l'addition, de la multiplication, et de la division. De très nombreux livres et articles sont consacrés à ce sujet, aussi il n'est pas possible de présenter toutes les solutions connues à ce jour qui permettent

intermédiaires
trée, que nous
tâche sur un
tâche sur ce
ième jeu de

- jeu de données
- jeu de données
- jeu de données
- temps 2
- jeu de données
- jeu de données
- jeu de données
- jeu de données
- temps 5
- ultats

line, où la

entaire de
rappel des
dire, et ne

es entiers
e influent
la suite le

cation, et
t, aussi il
ermettent

d'effectuer ces opérations. Il a fallu donc faire un tri et décrire uniquement les solutions les plus courantes et les plus "élégantes" (mais ce concept est très subjectif !), ainsi que celles qui ont le plus de chances de s'imposer à l'avenir (encore que dans le domaine de l'informatique, la prospective à long terme soit une chose hasardeuse).

Le dernier chapitre est consacré au calcul des fonctions mathématiques usuelles, dites "élémentaires", aussi bien par des algorithmes classiques d'approximation polynômiale ou rationnelle que par des algorithmes qui n'utilisent que des primitives très simples (additions et décalages), et qui sont basés sur une nouvelle manière de représenter les nombres réels, qui généralise le concept classique de *base de numération*.

BIBLIOGRAPHIE

- [CO84] C.W. Clenshaw et F.J. Olver, *Beyond floating-point*, Journal of the ACM, Vol. 31 N°2, Avril 1974, pp. 319-328.
- [DIR78] P.A.M. Dirac, *Directions in physics*, Wiley-Interscience, New-York, 1978.
- [ET77] M.D. Ercegovic et K.S. Trivedi, *On line algorithms for division and multiplication*, IEEE Transactions on Computers, Vol. C-26, pages 681-687, Juillet 1977.
- [IFR81] G. Ifrah, *Histoire universelle des chiffres*, Ed. Seghers, Paris, 1981.
- [LIG87] R. Ligonnière, *Préhistoire et histoire des ordinateurs*, Ed. Robert Laffont, Paris, 1987.
- [LIO83] F. Le Lionnais, *Les nombres remarquables*, Hermann, Paris, 1983.
- [SCO85] N.R. Scott, *Computer systems and arithmetic*, Prentice-Hall Inc., Englewood cliffs, New-Jersey, 1985.
- [WF82] S. Waser et M.J. Flynn, *Introduction to arithmetic for digital systems designers*, Holt, Rinehart & Winston, CBS College publishing, New York, 1982.