

## EXPLICADORES.NET HARDWARE PROFESSOR FLÁVIO BRAGANÇA

#### bit

- Menor unidade da informação..
- Representado de forma binária;
- 0 ou 1;
- Binary Term → Termo binário
- 10010111
- 8 bits;
- $0 \rightarrow 0v$ ;  $1 \rightarrow 5v$ ;

### Grupos de bits

Nome	Quantidade	Combinações
Nibble →4 bits	s 2 <sup>4</sup>	
Byte	$\rightarrow$ 8 bits $2^8$	
Word	$\rightarrow$ 16 bits	$2^{16}$
Double Word	$\rightarrow$ 32 bits	$2^{32}$
Quad Word	$\rightarrow$ 64 bits	$2^{64}$

### Unidades de medida

# **UNIDADES EM BITS (velocidade)**

K	$\rightarrow$	KILO	$\rightarrow 000$
M	$\rightarrow$	MEGA	$\rightarrow 000\ 000$
G	$\rightarrow$	GIGA	$\rightarrow 000\ 000\ 000$
T	$\rightarrow$	TERA	$\rightarrow 000\ 000\ 000\ 000$
P	$\rightarrow$	PETA	→ 000 000 000 000 000
E	$\rightarrow$	EXA	$\rightarrow 000\ 000\ 000\ 000\ 000\ 000$
Z	$\rightarrow$	ZETA	→ 000 000 000 000 000 000 000
Y	$\rightarrow$	YOTA	$\rightarrow$ 000 000 000 000 000 000 000 000

# **UNIDADES E BYTES (armazenamento)**

Qi	$\rightarrow$	Quibi	$\rightarrow 1024$
Mi	$\rightarrow$	Mebi	$\rightarrow 1024\ 1024$
Gi	$\rightarrow$	Gibi	$\rightarrow$ 1024 1024 1024
Ti	$\rightarrow$	Tebi	$\rightarrow$ 1024 1024 1024 1024
Pi	$\rightarrow$	Pebi	→ 1024 1024 1024 1024 1024
Ei	$\rightarrow$	Ebi	$\rightarrow$ 1024 1024 1024 1024 1024 1024
Zi	$\rightarrow$	Zebi	$\rightarrow$ 1024 1024 1024 1024 1024 1024 1024
Yi	$\rightarrow$	Yobi	$\rightarrow$ 1024 1024 1024 1024 1024 1024 1024 1024

16GiB RAM  $\rightarrow$  16 Gibi bytes de ram 16 x 1024 x 1024 x 1024





### **CONVERSÃO DE BASES**

1 CARACTERE = 1 BYTE

EU VOU PARA A EEAR.

19 BYTES.

BASES:

### BINÁRIA

- BASE 2
  - 0 OU 1;
  - 2 VALORES POSSÍVEIS;
  - 1010101<sub>(2)</sub>

### **OCTAL**

- BASE 8;
- 0 A 7;
- 8 VALORES POSSÍVEIS;
- 7675<sub>(8)</sub>;

# DECIMAL

- BASE 10;
- 0 A 9;
- 10 VALORES POSSÍVEIS;
- 988<sub>(10)</sub>;

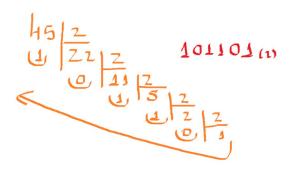
## HEXADECIMAL

- BASE 16;
- (0 A 9) E DE (A A F);
- 16 VALORES POSSÍVEIS;
- ABC3<sub>(16);</sub>

## **CONVERSÃO DE BASES**

DECIMAL → BINÁRIA;

## DIVISÃO SUCESSIVA







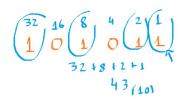
### **TÉCNICA DOS PESOS**

#### BIZUX:

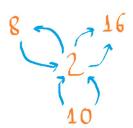
- UM NÚMERO PAR PERMANECE PAR EM QUALQUER BASE;
- UM NÚMERO ÍMPAR PERMANECE ÍMPAR EM QUALQUER BASE;

#### BINÁRIA → DECIMAL

101011 (2)



 $DECIMAL \rightarrow OCTAL$ 



PRIMEIRO PASSO : CONVERTER PARA BINÁRIO

**SEGUNDO PASSO** : SEPARAR EM GRUPOS DE 3 BITS (111  $\rightarrow$  7)

TERCEIRO PASSO : CONVERTER OS GRUPOS



### $OCTAL \rightarrow DECIMAL$





$$47_{(8)}$$
 $4^{21}_{100}$ 
 $4^{21}_{111}$ 
 $4^{21}_{111}$ 
 $1^{32}_{16}$ 
 $1^{6}_{111}$ 
 $3^{2}_{16}$ 
 $1^{6}_{100}$ 
 $3^{2}_{100}$ 
 $3^{2}_{100}$ 
 $3^{2}_{100}$ 
 $3^{2}_{100}$ 
 $3^{2}_{100}$ 
 $4^{21}_{111}$ 
 $1^{20}_{100}$ 
 $4^{21}_{111}$ 
 $1^{20}_{100}$ 
 $1^{2}_{100}$ 
 $1^{2}_{100}$ 
 $1^{2}_{100}$ 
 $1^{2}_{100}$ 
 $1^{2}_{100}$ 
 $1^{2}_{100}$ 
 $1^{2}_{100}$ 

## DECIMAL PARA HEXADECIMAL → BASE ALFANUMÉRICA;

 $A \rightarrow 10$ 

 $B \rightarrow 11\,$ 

 $C \rightarrow 12$ 

 $D \rightarrow 13\,$ 

 $E \rightarrow 14\,$ 

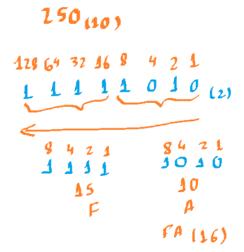
 $F \rightarrow 15$ 



PRIMEIRO PASSO SEGUNDO PASSO TERCEIRO PASSO : CONVERTER PARA BINÁRIO

SEPARAR EM GRUPOS DE 4 BITS (  $15 \rightarrow 1111$ )

CONVERTER OS GRUPOS





### $HEXADECIMAL \rightarrow DECIMAL$

### $HEXADECIMAL \rightarrow OCTAL$

# $OCTAL \rightarrow HEXADECIMAL$

