

La rappresentazione dell'informazione

Digitalizzare l'informazione

- *Digitalizzare*: rappresentare l'informazione per mezzo di cifre (ad es: da 0 a 9)
- Limitazioni delle cifre
 - rappresentazione alternativa: ogni insieme di simboli potrebbe rappresentare un numero telefonico, a patto che il tastierino numerico sia etichettato in modo opportuno

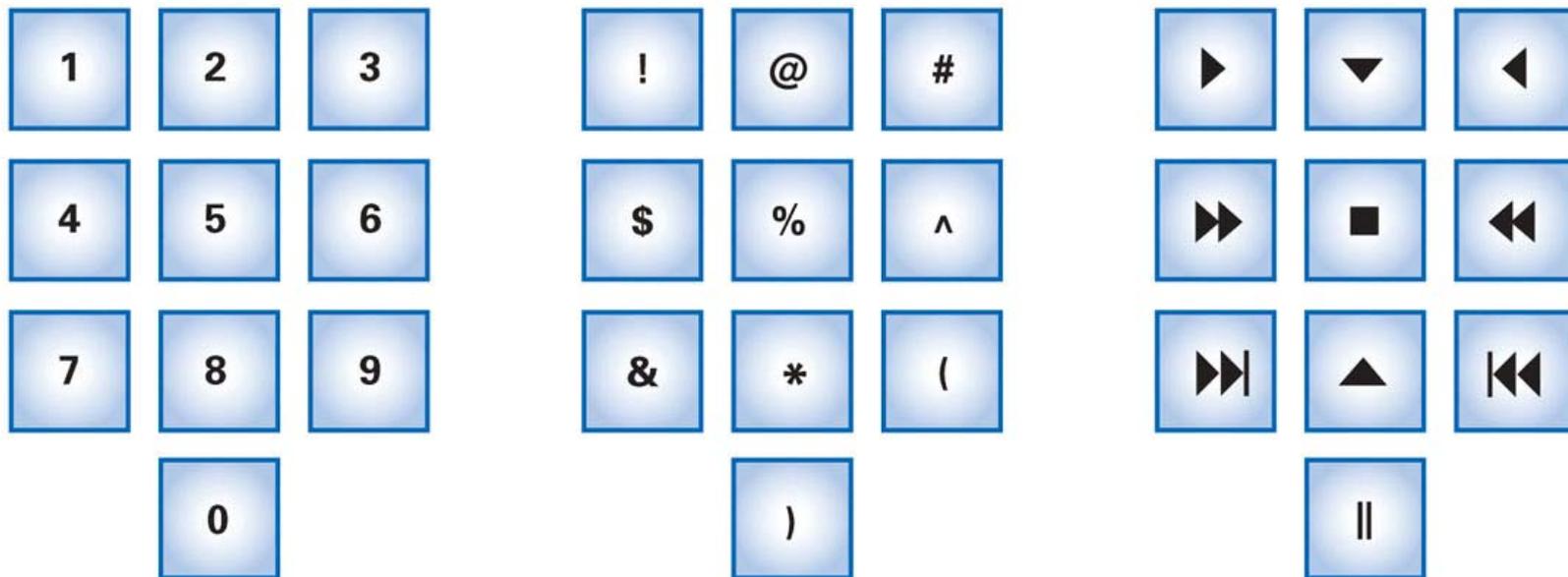


Figura 6.1 Tre diversi assegnamenti di simboli per il tastierino di un telefono.

Ordinamenti

- Un vantaggio dell'uso dei numeri per la codifica è la possibilità di ordinare gli elementi
- Per utilizzare altri simboli, dobbiamo definire un *ordinamento* dei simboli stessi
 - dal valore più piccolo al più grande

Codificare con i dadi

- Consideriamo una rappresentazione con i dadi
 - ogni dado ha sei facce e le configurazioni delle facce possono essere utilizzate per rappresentare l'informazione digitale

Codificare con i dadi (cont.)

- Consideriamo la rappresentazione dell'alfabeto con i dadi
 - 26 lettere, solo 6 configurazioni su un dado
 - Utilizziamo più configurazioni per rappresentare ogni lettera
 - Quante configurazioni sono richieste?
 - 2 dadi producono 36 combinazioni (6×6)
 - 3 dadi ne producono 216 ($6 \times 6 \times 6$)
 - n dadi ne producono 6^n

Codificare con i dadi (cont.)

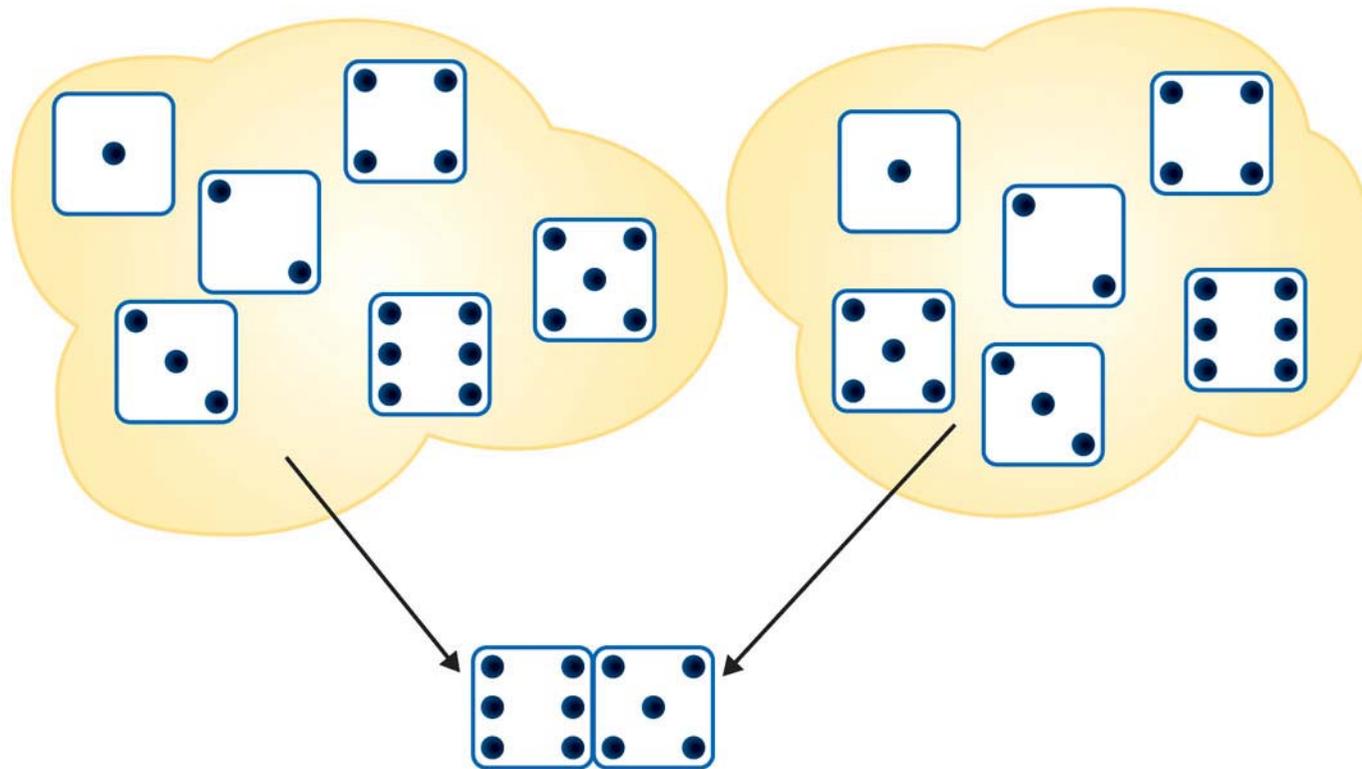


Figura 6.2 Una sequenza di due dadi consente di rappresentare $6 \times 6 = 36$ combinazioni diverse.

Codificare con i dadi (cont.)

- Chiamiamo simbolo ogni configurazione prodotta da una coppia di dadi:
 - 1 e 1 == A
 - 1 e 2 == B
 - 1 e 3 == C
 - 1 e 4 == D
 - 1 e 5 == E
 - 1 e 6 == F
 - 2 e 1 == G
 - ecc.

Codificare con i dadi (cont.)

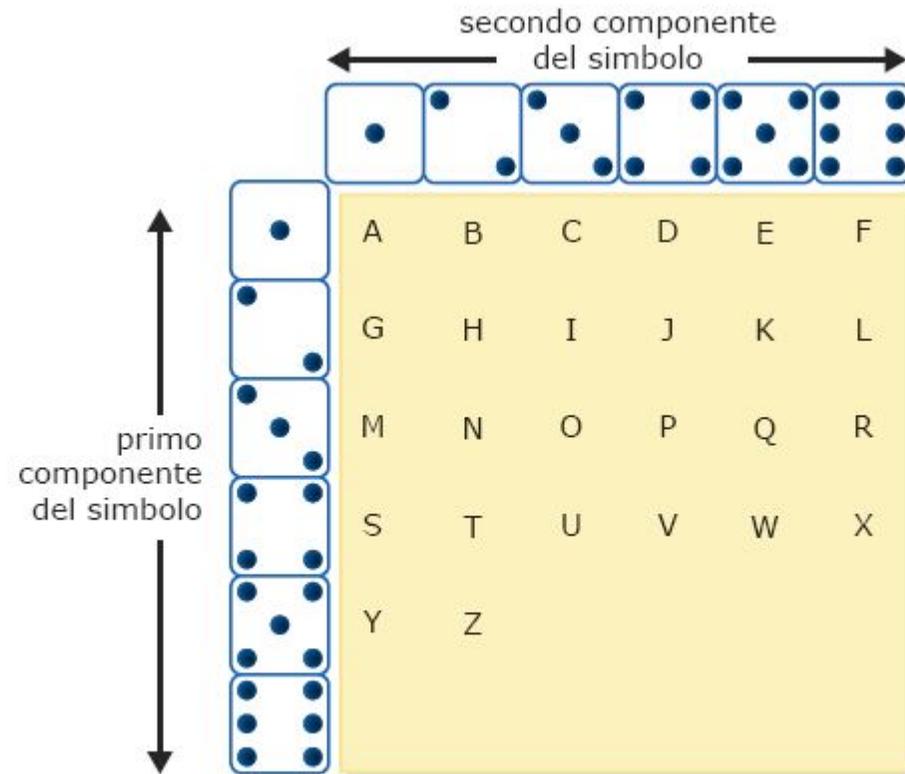


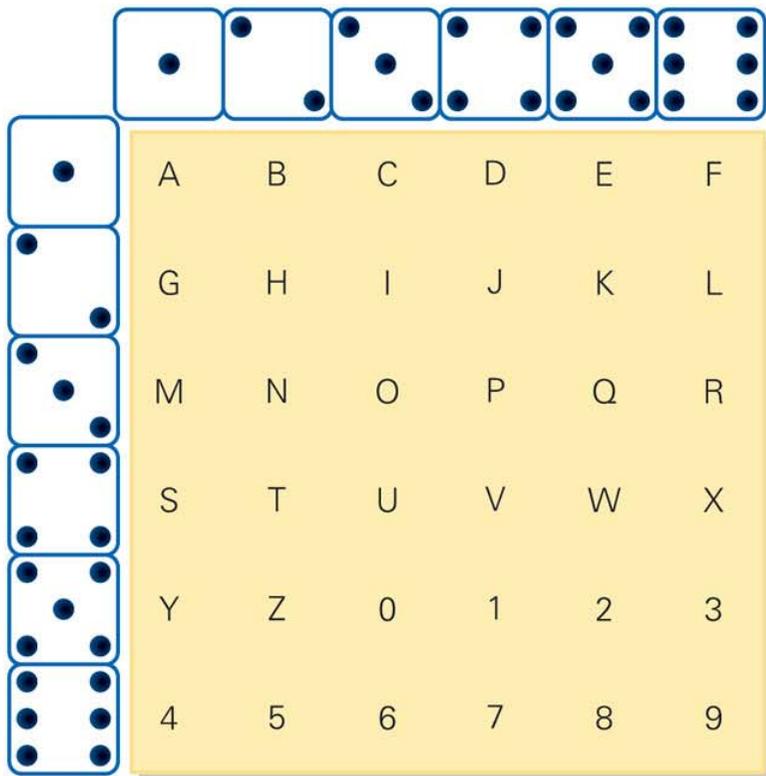
Figura 6.3 Un assegnamento iniziale di lettere ai simboli formati con le coppie di dadi.

Estendere la codifica

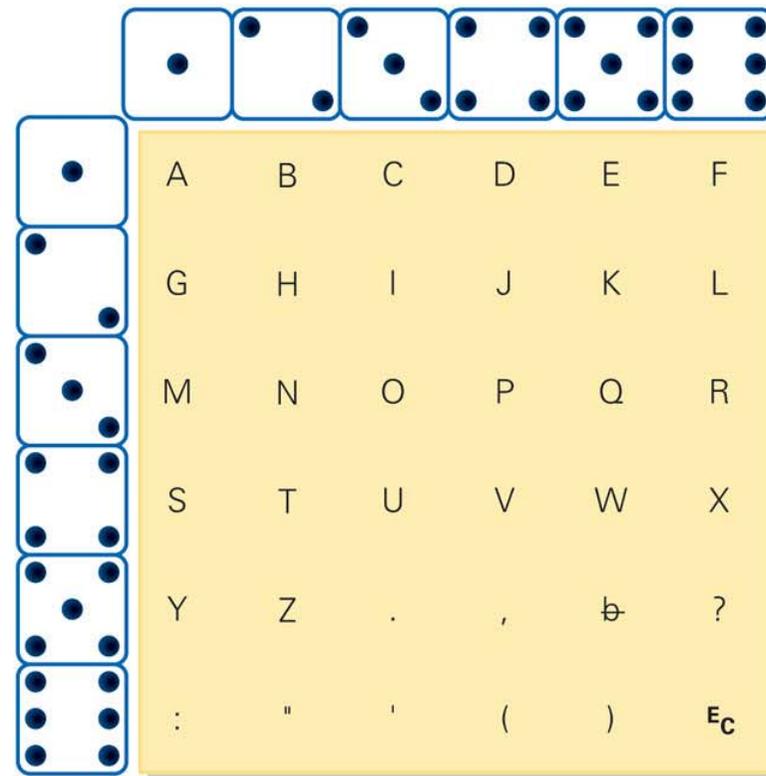
- 26 lettere dell'alfabeto sono state rappresentate; 10 spazi sono rimasti non associati
- Questi spazi possono essere usati per le cifre arabe
- Cosa ci occorre per includere la punteggiatura? Abbiamo solo 36 spazi in due dadi. In che modo possiamo evitare di ricorrere a un sistema a tre dadi?

Creare nuovi simboli con il carattere di escape

- Possiamo usare l'ultima configurazione di dati come simbolo di "escape". Non corrisponde ad alcun carattere legale, quindi non lo useremo mai nel normale processo di digitalizzazione
- Indica che la digitalizzazione sta "sfuggendo" alla rappresentazione base



(a)



(b)

Figura 6.4 Due rappresentazioni complete che usano coppie di dadi come simboli (nota: il simbolo ␣ indica lo spazio).

La rappresentazione binaria dell'informazione

- Le configurazioni fondamentali usate nell'IT scaturiscono dall'incontro tra mondo fisico e mondo logico
- Nel mondo fisico la più importante forma di informazione è la presenza o assenza di un fenomeno
- Nel mondo logico, sono importanti i concetti di vero e falso

La rappresentazione PandA

- *PandA* è l'abbreviazione per "presenza e assenza"
- *È discreta* — il fenomeno è presente o non lo è (vero o falso). Non esiste alcuna gradazione di valori

Un sistema binario

- Due configurazioni—Presente e Assente—fa di PandA un *sistema binario*
- L'unità base di PandA è il "*bit*" (abbreviazione di *binary digit*)

Presenza	Assenza
Vero	Falso
1	0
Acceso	Spento
+	-
Sì	No
Favorevole	Contrario
Yang	Yin
Lisa	Bart

Tabella 6.1 Alcune possibili interpretazioni delle due configurazioni PandA.

I bit nella memoria del computer

- La memoria è organizzata come una lunghissima sequenza di bit (posizioni in cui si può impostare la presenza/assenza di un fenomeno e successivamente rilevarla)
- Analogia: un sentiero come memoria
 - un sentiero costituito da blocchi quadrati rappresenta la memoria e un ciottolo è presente o assente
 - se su un quadrato c'è un ciottolo, il valore è 1, se il ciottolo non c'è il valore è 0



Figura 6.5 Un pezzo di sentiero di cemento può codificare una sequenza di bit (1010 0010).

Codifiche PandA alternative

- Esistono altri modi per codificare due stati per mezzo di fenomeni fisici
 - possiamo usare pietre su tutti i quadrati, ma nere per uno stato e bianche per l'altro
 - possiamo usare più pietre di due colori per quadrato, dicendo che più la preponderanza di nere significa 0 e la preponderanza di bianche significa 1

Combinare più bit

- Finché abbiamo solo due configurazioni, dobbiamo combinarle in una sequenza per creare abbastanza simboli per codificare l'informazione
- Nella rappresentazione PandA, con 2 configurazioni e sequenze di lunghezza n , possiamo creare 2^n simboli

n	2^n	simboli
1	2^1	2
2	2^2	4
3	2^3	8
4	2^4	16
5	2^5	32
6	2^6	64
7	2^7	128
8	2^8	256
9	2^9	512
10	2^{10}	1024

Tabella 6.2 Il numero dei simboli che si possono esprimere con un numero variabile di bit.

Numerazione posizionale nel caso decimale

- Per trovare la quantità espressa da un numero decimale ogni cifra va moltiplicata per il valore della sua posizione: alla fine si sommano tutti i risultati

10^3	10^2	10^1	10^0	Valori delle posizioni decimali
1	0	1	0	Cifre del numero decimale
1×10^3	0×10^2	1×10^1	0×10^0	Moltiplica ogni cifra per il valore della posizione
1000	0	10	0	Somma tutto per ottenere 1010 decimale

Tabella 9.1 Il numero decimale 1010 rappresenta mille e dieci: $1000 + 10$.

Numerazione posizionale nel caso binario

- Funziona nello stesso modo del decimale, tranne che la sua base è 2
- Dato un numero espresso in binario, possiamo trovare la rappresentazione decimale corrispondente moltiplicando le cifre per il valore della posizione e sommando tutti i risultati

2^3	2^2	2^1	2^0	Valori delle posizioni binarie
1	0	1	0	Bit del numero binario
1×2^3	0×2^2	1×2^1	0×2^0	Moltiplica ogni bit per il valore della posizione
8	0	2	0	Somma tutto per ottenere 10 decimale

Tabella 9.2 Il numero binario 1010 rappresenta il decimale dieci: $8 + 2$.

La rappresentazione esadecimale

Perché usare le cifre esadecimali? Scrivere una sequenza di bit è lungo, noioso ed è facile commettere errori

- 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F
- Le 16 cifre (o *hex*) possono essere rappresentate perfettamente dai 16 simboli delle sequenze di 4 bit
- Convertire da hex a binario e viceversa:
 - data una sequenza di bit, si prendono i bit 4 per volta e si scrive la cifra esadecimale corrispondente
 - data una cifra hex, si scrive il gruppo di 4 bit a essa associato

simbolo	binario	hex	simbolo	binario	hex
AAAA	0000	0	PAAA	1000	8
AAAP	0001	1	PAAP	1001	9
AAPA	0010	2	PAPA	1010	A
AAPP	0011	3	PAPP	1011	B
APAA	0100	4	PPAA	1100	C
APAP	0101	5	PPAP	1101	D
APPA	0110	6	PPPA	1110	E
APPP	0111	7	PPPP	1111	F

Tabella 6.3 I sedici simboli della rappresentazione PandA a quattro bit.

Digitalizzare il testo

- Originariamente la rappresentazione binaria—1 e 0—è stata utilizzata per la codifica dei numeri e dei caratteri
- Oggi si digitalizzano anche i suoni, i video e altri tipi di informazione
- Per codificare il testo, quali simboli devono essere inclusi?
 - anche se desideriamo rendere piccola la lista dei simboli onde usare meno bit, non vogliamo escludere caratteri importanti

Assegnare i simboli alla codifica

- 26 lettere minuscole e 26 lettere maiuscole, 10 cifre, 10 segni aritmetici, 20 segni di interpunzione (spazi inclusi) e 3 caratteri non stampabili (a capo, tabulazione, backspace) = 95 caratteri, che rappresentano la lingua Inglese
- Per 95 simboli sono necessari 7 bit
- Una vecchia rappresentazione a 7-bit è il codice *ASCII (American Standard Code for Information Interchange)*

Extended ASCII: un codice a 8 bit

- A metà degli anni '60 divenne chiaro che il codice a 7 bit non bastava per rappresentare i caratteri dei linguaggi diversi dall'inglese
- IBM ha esteso il codice ASCII a 8 bit e 256 simboli
- Chiamato "*Extended ASCII*", la prima metà è costituita dall'originale codice ASCII (con uno 0 aggiunto all'inizio di ogni gruppo di bit)
- Permette di esprimere la maggior parte dei linguaggi occidentali e include molti altri simboli utili

ASCII	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
0000	N _U	S _H	S _X	E _X	E _T	E _O	A _K	B _L	B _S	H _T	L _F	Y _T	F _F	C _R	S ₀	S _I
0001	D _L	D ₁	D ₂	D ₃	D ₄	N _K	S _V	E _Σ	C _N	E _M	S _B	E _C	F _S	G _S	R _S	U _S
0010		!	"	#	§	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
0011	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
0100	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
0101	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
0110	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
0111	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	P _T
1000	S ₀	S ₁	S ₂	S ₃	I _N	N _L	S _S	E _S	H _S	H _J	Y _S	P _D	P _V	R _I	S ₂	S ₃
1001	D _C	P ₁	P ₂	S _E	C _C	M _M	S _P	E _P	O _S	O _O	O _A	C _S	S _T	O _S	P _M	A _P
1010	A _o	i	ç	£		¥		\$..	©	♀	«	¬	-	®	—
1011	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	♂	»	¼	½	¾	¿
1100	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
1101	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
1110	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
1111	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Figura 6.6 Extended ASCII, l’American Standard Code for Information Interchange.

La codifica ASCII di un numero telefonico

- Il numero telefonico 888 555 1212 come sarà rappresentato nella memoria di un computer?
- Codifica ogni cifra in un byte ASCII

L'alfabeto NATO per le telecomunicazioni

- Il codice per le telecomunicazioni è volutamente inefficiente, affinché le lettere siano intelligibili anche in presenza di rumore

A	Alpha	H	Hotel	O	Oscar	V	Victor
B	Bravo	I	India	P	Papa	W	Whiskey
C	Charlie	J	Juliet	Q	Quebec	X	X-ray
D	Delta	K	Kilo	R	Romeo	Y	Yankee
E	Echo	L	Lima	S	Sierra	Z	Zulu
F	Foxtrot	M	Mike	T	Tango		
G	Golf	N	November	U	Uniform		

Tabella 6.4 L'alfabeto NATO è progettato per non essere minimo.

Perché "byte"?

- Perché BYTE si scrive con la Y?
- Gli ingegneri dell'IBM stavano cercando di definire una quantità di memoria tra un bit (*bocconcino, assaggio*) e una parola (in generale lunga 32 bit). Sembrava appropriato usare il termine *bite* (boccone) per il gruppo di 8 bit, ma per evitare errori si decise di cambiare la i con la y

Rappresentare l'informazione multimediale

Digitalizzare i colori

- Rappresentazione binaria dei colori RGB
 - un colore sul monitor è specificato da tre componenti: rosso, verde e blu
 - l'intensità di un colore è rappresentata da una quantità (da 0 a 255)
- Numeri binari e numeri decimali
 - il numero delle cifre è la base di un sistema
 - i numeri binari sono composti da due sole cifre, 0 e 1
 - i numeri decimali da 10 cifre, da 0 a 9

I colori nero e bianco

- Ogni intensità RGB è rappresentata da un byte
 - l'intensità più bassa è 0000 0000
 - la più alta è 1111 1111
 - l'intervallo dei valori va da 0 a 255
- Il nero corrisponde all'assenza di colore; il bianco è dato da tutti i componenti a intensità massima

Modificare un colore con un'addizione

- Quali colori rappresentano questi valori?
1100 1000 1100 1000 1100 1000
- Ogni byte corrisponde al valore decimale 200. Il colore è rappresentato da RGB (200, 200, 200).
 - In HTML, scritto in esadecimale è #C8C8C8
 - ha una quantità uguale di rosso, verde e blu, è più vicino al bianco che al nero (grigio di media intensità)
 - tutti i colori con componenti RGB uguali sono il nero, il bianco e il grigio
- Aumentare l'intensità con un'addizione binaria
 - per ottenere un grigio più chiaro, occorre modificare i valori in modo che si avvicinino al bianco

Un colore più chiaro: sommare con il riporto

- L'addizione binaria è simile all'addizione decimale
 - il procedimento va da destra a sinistra, sommando le cifre nelle varie colonne
 - talvolta il risultato può essere espresso con una sola cifra ($1+0=1$)
 - talvolta la somma non può essere espressa da una sola cifra ma occorre fare un riporto nella colonna a sinistra
- ($1+1=10$, abbiamo scritto 0 e riportato 1)

Overflow

- Dato che i computer utilizzano sequenze di bit di dimensioni prefissate, cosa succede quando c'è il riporto del bit più a sinistra?
- *errori di overflow*
 - i computer segnalano quando i calcoli che stanno eseguendo danno origine a un overflow; sta al programmatore trovare il modo di recuperare

Elaborare una rappresentazione

- Cambiare i colori di una foto della luna
 - immaginiamo di aver digitalizzato una foto in bianco e nero della luna
 - nel computer, i pixel della foto formano una lunga sequenza di terne di byte RGB. Che valori hanno?
 - ci sono solo i neri, bianchi o grigi
 - e se volessimo fare una versione colorata?



(a)



(b)



(c)

Figura 9.2 Tre fotografie della luna: (a) l'originale in bianco e nero; (b) dopo la colorazione; (c) dopo aver messo in risalto le parti più illuminate.

Digitalizzare il suono

- Un oggetto produce suono vibrando all'interno di un mezzo come l'aria
 - Le vibrazioni si trasmettono nell'aria
 - Le onde di pressione sono emanate dall'oggetto e fanno vibrare i nostri timpani
 - L' intensità della pressione determina il volume
 - La *frequenza* (numero di onde al secondo) è l'altezza

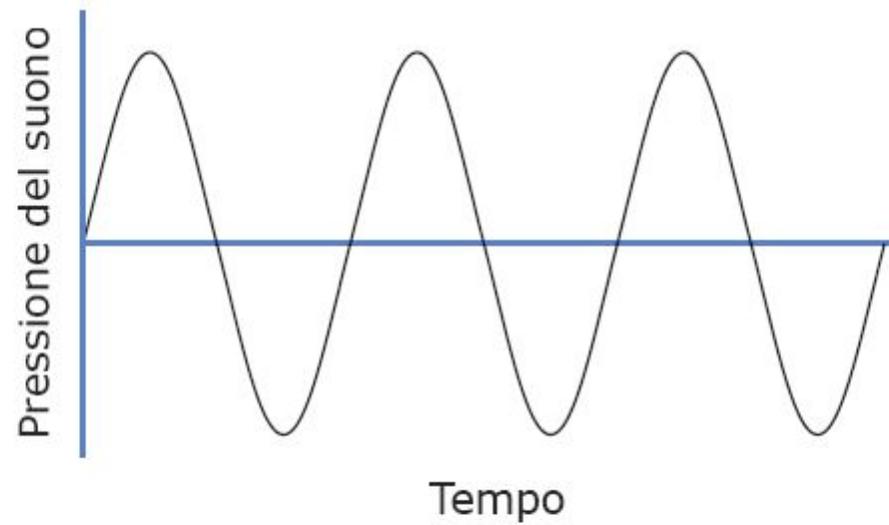


Figura 9.3 Un'onda sonora. L'asse orizzontale rappresenta il tempo; l'asse verticale la pressione del suono.

Da analogico a digitale

- Per digitalizzare informazioni continue bisogna convertirle in bit
- È possibile esprimere con un numero binario la distanza dell'onda dall'asse (la quantità di pressione positiva o negativa)
- Quando dobbiamo eseguire le misure?
Non possiamo registrare ogni punto dell'onda

Campionamento

- Si prendono le misure a intervalli regolari
- Il numero di misurazioni al secondo è la *frequenza di campionamento*
 - maggiore è la frequenza, più accurata sarà la registrazione

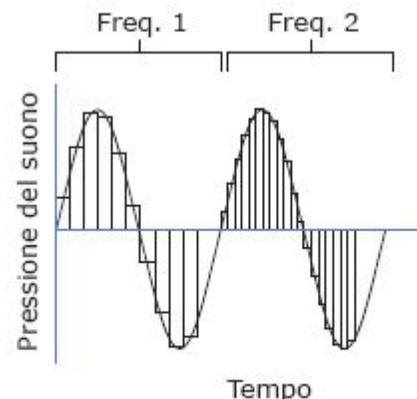


Figura 9.4 Due frequenze di campionamento: quella a destra è il doppio di quella a sinistra.

Quale frequenza di campionamento?

- La frequenza di campionamento dovrebbe essere legata alla frequenza dell'onda
 - una frequenza troppo bassa potrebbe perdere dettagli che “si infilano” tra un campione e l'altro
 - *regola di Nyquist*: la frequenza di campionamento dev'essere almeno il doppio di quella dell'onda da registrare
 - dato che l'uomo può percepire suoni fino a 20.000 Hz, un campionamento di 40.000 Hz è sufficiente
 - la frequenza standard è 44.100 Hz

ADC e DAC

- Il processo di digitalizzazione:
 - il suono è convertito dal microfono (*trasduttore*)
 - Il segnale entra in un *convertitore analogico-digitale* (ADC), che campiona l'onda a intervalli regolari e la passa alla memoria sotto forma di numeri binari
- Per riprodurre il suono, il processo è inverso
 - I numeri passano dalla memoria a un *convertitore digitale-analogico* (DAC), che ricrea l'onda elettrica più semplice che “passa” per tutti i punti rappresentati dal valore dei campioni
 - Il segnale entra poi in un altoparlante che lo converte in onda sonora

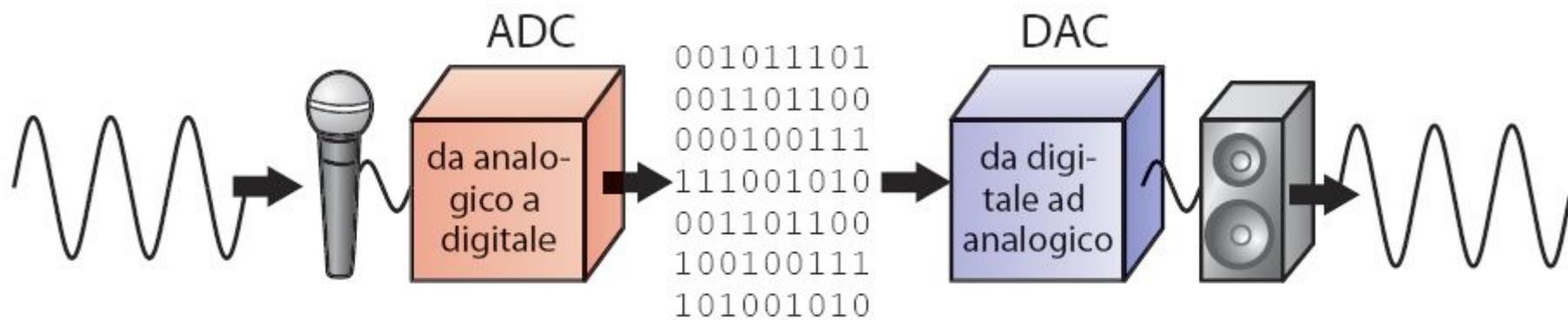


Figura 9.5 Uno schema della conversione da analogico a digitale e viceversa.

Quanti bit per campione?

- Quanto dev'essere accurato un campione?
 - i bit devono rappresentare i valori sia positivi che negativi
 - più bit ci sono, più è accurato il campione
 - la rappresentazione digitale dei CD audio utilizza 16 bit (registra 65.536 livelli, la metà per i valori positivi e altrettanti per quelli negativi)

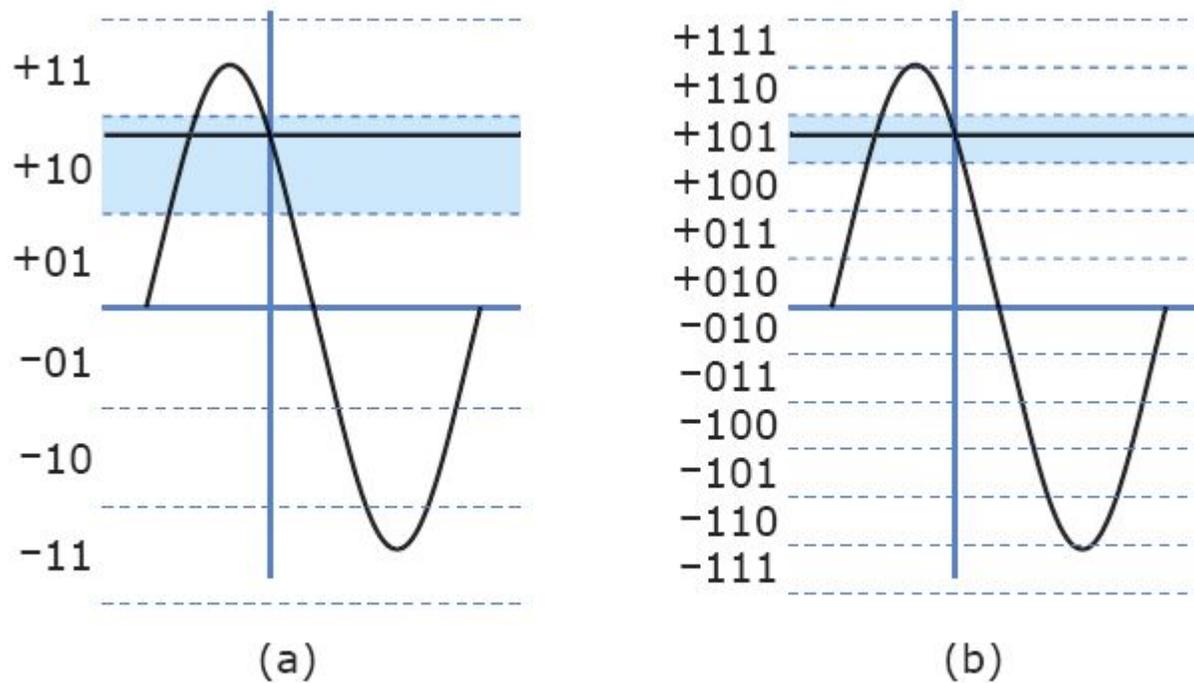


Figura 9.6 (a) Usando campioni a tre bit il valore letto sarà approssimato come +10.
 (b) Aggiungere un altro bit raddoppia l'accuratezza del campione.

Vantaggi del suono digitale

- Possiamo eseguire delle elaborazioni
- Compressione MP3
 - un'applicazione è la compressione dell'audio digitale (riduzione del numero di bit necessari alla rappresentazione)
 - le frequenze che l'orecchio umano non può udire sono rimosse
 - un file MP3 in generale arriva a un fattore di compressione di 10:1
 - i requisiti sulla larghezza di banda sono inferiori. Si tratta di un formato popolare per la trasmissione via Internet
- Riprodurre una registrazione
 - i bit possono essere copiati senza perdere informazioni
 - l'originale e la copia sono esattamente uguali

Immagini e video digitali

- Occorrerebbero 51 minuti per scaricare con un modem un'immagine a colori di 20 x 25 cm. digitalizzata a 300 pixel per pollice (dpi) senza alcuna compressione
- Com'è possibile vedere immagini a tutto schermo in pochi secondi navigando sul Web?
- Un tipico schermo di computer ha meno di 100 pixel per pollice
 - un'immagine digitalizzata a 100 dpi richiede poco più di un decimo della memoria
 - richiede sempre 5 minuti e mezzo per essere spedita
 - Soluzione: la compressione JPEG

Compressione

- Cambiare la rappresentazione per usare un numero inferiore di bit per memorizzare o trasmettere informazioni
 - Esempio: i fax sono lunghe sequenze di 0 e 1 che codificano il contenuto di una pagina in bianco e nero. La codifica run length è utilizzata per specificare la lunghezza della prima sequenza di 0, seguita dalla sequenza di 1 ecc.
 - la compressione è *lossless*, cioè senza perdita – la rappresentazione originale può essere ricostruita perfettamente

JPEG

- Utilizzata per le immagini fisse
- I nostri occhi non sono sensibili alle piccole variazioni di tonalità, ma sono sensibili alle piccole variazioni di luminosità
 - fornisce una descrizione meno accurata del colore
 - la compressione ottiene un rapporto 20:1 senza variazioni percepibili ai nostri occhi

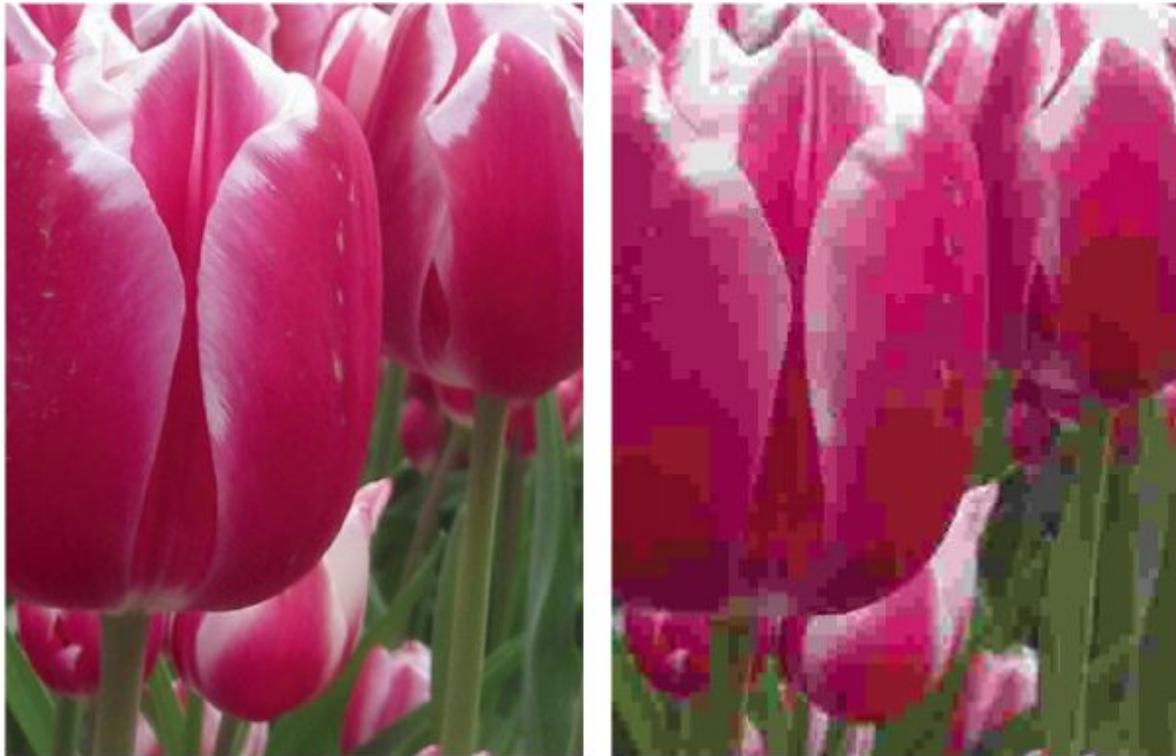


Figura 9.7 Un dettaglio da un'immagine compressa mediante JPEG. (a) compressione 14:1; (b) compressione 140:1. Potete guardare le immagini originali all'indirizzo <http://www.aw.com/snyder>.

Compressione MPEG

- La stessa idea alla base del JPEG, ma applicata ai filmati
- Come la compressione JPEG, è applicata a ogni frame
- Poiché in genere due immagini consecutive sono molto simili
 - la compressione MPEG memorizza solo “la differenza” tra fotogrammi consecutivi
 - ciò permette livelli di compressione elevatissimi

Il riconoscimento ottico dei caratteri

- Leggere le targhe delle auto:
 - il computer deve capire dove si trova la targa nell'immagine
 - esamina gruppi di pixel cercando i bordi dove il colore cambia
 - cerca di identificare le *caratteristiche* peculiari
 - un *classificatore* le confronta con quelle delle lettere dell'alfabeto

Tecnologia OCR

- Permette al computer di "leggere" caratteri stampati
 - applicazioni commerciali: le poste e le banche

Ingannare i sensi: la realtà virtuale

- Creazione di un intero mondo alternativo
- Applica quest'idea a tutti i sensi e cerca di eliminare gli indizi che ci tengono legati alla realtà
- *Dispositivi aptici*
 - una tecnologia di input/output per il senso del tatto
 - un guanto aptico permette al computer di determinare la posizione delle nostre dita. Quando avviciniamo abbastanza le dita, il guanto le blocca dandoci la sensazione di aver afferrato un oggetto

Il problema della latenza

- Uno dei problemi è che il sistema deve operare con velocità e precisione per sembrare naturale
- La *latenza* è il tempo impiegato dall'informazione per essere trasmessa
- Una latenza troppo lunga rovina l'illusione

Il problema della banda passante

- La quantità di dati trasmessi per unità di tempo
- un aumento della banda passante significa una diminuzione della latenza

I bit possono rappresentare diverse tipologie di informazione.

- Principio del mezzo universale:
 - per mezzo dei bit si può rappresentare ogni sorta di informazione discreta; i bit non hanno un significato intrinseco.
- I bit sono un mezzo universale
 - tutte le cose che possono essere rappresentate possono anche essere manipolate
- I bit non hanno preferenze
 - il significato dei bit deriva interamente dall'*interpretazione* che ne dà il computer attraverso il programma
- I bit non rappresentano necessariamente numeri
 - i bit possono essere interpretati come numeri, oppure no