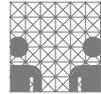


64-041 Übung Rechnerstrukturen



Aufgabenblatt 6 Ausgabe: 23.11., Abgabe: 30.11. 12:00

Gruppe	
Name(n)	Matrikelnummer(n)

Aufgabe 6.1 (Punkte 20)

Codierung: Auf dem letzten Aufgabenblatt sollten Sie einen einen zyklisch-einschrittigen Binär-code für 24 Winkelstellungen einer Codierscheibe entwickeln. Erläutern Sie, warum es immer eine gerade Anzahl von Codewörtern sein muss und es keinen zyklisch-einschrittigen Binär-code mit ungerader Zahl von Codewörtern geben kann.

Aufgabe 6.2 (Punkte 10+10+10+10)

2D-Paritätscode: Wir betrachten den in der Vorlesung vorgestellten zweidimensionalen Paritätscode. Jeweils 64 Datenbits werden als Matrix mit 8×8 Zeilen und Spalten notiert, und zu jeder Zeile und Spalte wird ein ungerades Paritätsbit hinzugefügt. Außerdem wird noch ein weiteres Bit ganz unten rechts bestimmt, dass sich als Paritätsbit der Spalten-Paritätsbits berechnet:

$d_{0,0}$	$d_{0,1}$	$d_{0,2}$	$d_{0,3}$	$d_{0,4}$	$d_{0,5}$	$d_{0,6}$	$d_{0,7}$	$p_{0,8}$
$d_{1,0}$	$d_{1,1}$	$d_{1,2}$	$d_{1,3}$	$d_{1,4}$	$d_{1,5}$	$d_{1,6}$	$d_{1,7}$	$p_{1,8}$
$d_{2,0}$	$d_{2,1}$	$d_{2,2}$	$d_{2,3}$	$d_{2,4}$	$d_{2,5}$	$d_{2,6}$	$d_{2,7}$	$p_{2,8}$
$d_{3,0}$	$d_{3,1}$	$d_{3,2}$	$d_{3,3}$	$d_{3,4}$	$d_{3,5}$	$d_{3,6}$	$d_{3,7}$	$p_{3,8}$
$d_{4,0}$	$d_{4,1}$	$d_{4,2}$	$d_{4,3}$	$d_{4,4}$	$d_{4,5}$	$d_{4,6}$	$d_{4,7}$	$p_{4,8}$
$d_{5,0}$	$d_{5,1}$	$d_{5,2}$	$d_{5,3}$	$d_{5,4}$	$d_{5,5}$	$d_{5,6}$	$d_{5,7}$	$p_{5,8}$
$d_{6,0}$	$d_{6,1}$	$d_{6,2}$	$d_{6,3}$	$d_{6,4}$	$d_{6,5}$	$d_{6,6}$	$d_{6,7}$	$p_{6,8}$
$d_{7,0}$	$d_{7,1}$	$d_{7,2}$	$d_{7,3}$	$d_{7,4}$	$d_{7,5}$	$d_{7,6}$	$d_{7,7}$	$p_{7,8}$
$p_{8,0}$	$p_{8,1}$	$p_{8,2}$	$p_{8,3}$	$p_{8,4}$	$p_{8,5}$	$p_{8,6}$	$p_{8,7}$	$p_{8,8}$

- Wie groß ist die Minimaldistanz d dieses Codes? Begründen Sie Ihre Antwort.
- Können mit diesem Code alle Einbitfehler, Zweibitfehler, und Dreibitfehler erkannt und korrigiert werden? Warum?
- Geben Sie ein Beispiel für einen Vierbitfehler, der vom Code nicht erkannt wird.
- Wie viele verschiedene Vierbitfehler der in (c) ermittelten Art gibt es? Wie groß ist der Anteil dieser Fehler in Relation zur Gesamtanzahl der möglichen Vierbitfehler?

