

Bases numéricas

Como "pensa" um computador?

Nós utilizamos normalmente números como: 7, 25, 100, 2026...

Mas um computador trabalha internamente sobretudo com dois estados: **0 e 1**

Porquê? Porque é relativamente simples construir circuitos eletrónicos capazes de distinguir entre **dois estados**.

Podemos imaginar:

Estado	Valor
Desligado	0
Ligado	1



Uma máquina de 0 e 1

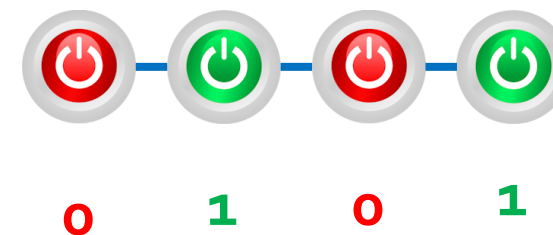
Imagina quatro interruptores: OFF — ON — OFF — ON

Podemos representá-los por: 0 — 1 — 0 — 1

Ou simplesmente: 0101

É desta ideia muito simples que surge a representação **binária**.

Cada posição pode ter apenas um de dois valores: **0** ou **1**.



O que é um bit?

Cada **0** ou **1** chama-se um **bit**.

bit = **b**inary **dig**it = dígito binário

Exemplos:

0 → 1 bit

10 → 2 bits

1011 → 4 bits

10110110 → 8 bits

Um conjunto de **8 bits** é normalmente designado por **byte**.

Múltiplos do byte

Como um byte é uma unidade muito pequena, utilizam-se múltiplos maiores.

Principais unidades

Unidade	Símbolo	Valor
Byte	B	8 bits
Kilobyte	KB	1024 bytes
Megabyte	MB	1024 KB
Gigabyte	GB	1024 MB
Terabyte	TB	1024 GB

bit → byte → KB → MB → GB → TB



Cada unidade é **1024 vezes maior** do que a anterior.

Quantas combinações conseguimos fazer?

Com **1 bit**:

0	}	Temos 2 possibilidades.
1		

Com **2 bits**:

00	}	Temos 4 possibilidades.
01		
10		
11		

E com **3 bits**?

000	}	Temos 8 possibilidades.
001		
010		
011		
100		
101		
110		
111		

Bases numéricas

O que são bases numéricas?

Uma *base numérica* é um sistema que usamos para representar números.

Cada base define **quantos símbolos diferentes** podemos usar

Base 10 – Sistema decimal – 10 algarismos: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Sistema posicional – o mesmo algarismo tem valores diferentes consoante a posição que ocupa



As bases mais comuns

- Base 10 (decimal)

É a que usamos naturalmente.

- Tem 10 símbolos: **0–9**
- Cada posição representa potências de 10:

	Valor	Posição	Potência de 10
Uma unidade	1	0	10^0
Uma dezena	10	1	10^1
Uma centena	100	2	10^2
Um milhar	1000	3	10^3
...	...	...	...

Exemplo: $537 = 5 \times 10^2 + 3 \times 10^1 + 7 \times 10^0$

- Base 2 (binária)

Usada em informática, porque os computadores trabalham com dois estados: **0** e **1**.

- Símbolos: **0** e **1**
- Cada posição representa potências de 2

Exemplo:

- $1010 \text{ (binário)} = 1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 0 \times 2^0 = \mathbf{10 \text{ em decimal}}$

Nota: para dar contexto e evitar confusão, costuma-se indicar a base em índice a seguir ao número:

- 10_2 ou 10_b significa o número binário 10
- 10_{10} significa o número decimal 10

Posição	Potência de 10	Valor
0	2^0	1
1	2^1	2
2	2^2	4
3	2^3	8
...	...	...

- Base 16 (hexadecimal)

Usada em informática, porque é mais compacta que a binária e porque a conversão para base 2 é quase imediata.

- Tem 16 símbolos: **0–9** e **A, B, C, D, E, F** (onde A=10, B=11, ..., F=15)
- Cada posição representa potências de 16

Exemplo:

- $1A_{16} = 1 \times 16^1 + 10 \times 16^0 = 26_{10}$

Posição	Potência de 10	Valor
0	16^0	1
1	16^1	16
2	16^2	256
3	16^3	4096
...	...	...

Nota: a base hexadecimal pode indicar-se com o índice 16 ou h. Ex: $1A_{16}$ ou $1A_h$

- Base 8 (octal)

Usada em informática (pouco).

- Símbolos: **0 a 7**
- Cada posição representa potências de 8

Exemplo:

- $321_8 = 3 \times 8^2 + 2 \times 8^1 + 1 \times 8^0 = 209_{10}$

Posição	Potência de 10	Valor
0	8^0	1
1	8^1	8
2	8^2	64
3	8^3	512
...	...	...

Nota: a base octal pode indicar-se com o índice 8 ou o. Ex: 321_8 ou 321_o

Outras bases

Base 3 → Utiliza 3 algarismos: 0, 1, 2

Base 7 → Utiliza 7 algarismos: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6

Genericamente:

Base b → Utiliza b símbolos (algarismos)

Conversão de bases

Quanto vale o binário **1011** em decimal?

Colocamos cada algarismo na posição correspondente:

8	4	2	1
1	0	1	1

Agora basta verificar as posições que estão **ligadas (1)**:

$$8 + 2 + 1 = 11$$

Portanto: **1011₂ = 11₁₀**

Podemos pensar no 1 como:
"Utiliza este valor."

e no 0 como:
"Ignora este valor."

Outro exemplo:

Qual é o valor de: **1101** ?

8	4	2	1
1	1	0	1

As posições ativas são:

$$8 + 4 + 1$$

Logo: **1101**₂ = **13**₁₀

Se precisarmos de mais posições, continuamos sempre a **duplicar**:

128	64	32	16	8	4	2	1
-----	----	----	----	---	---	---	---

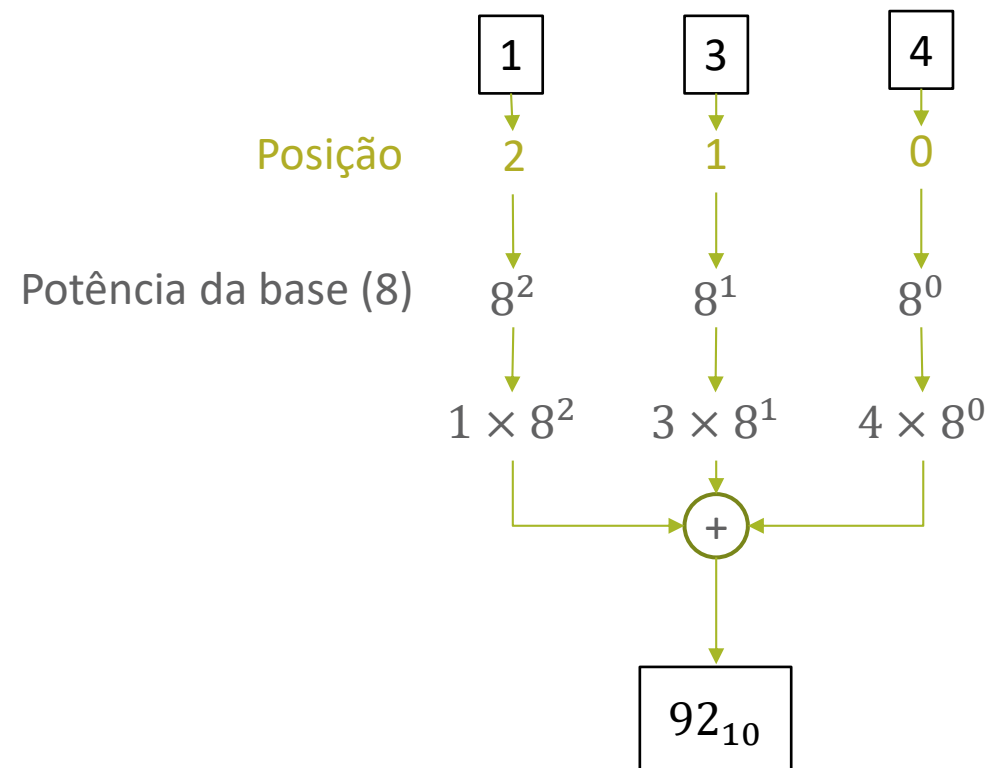
Regra: Da direita para a esquerda, começamos em 1 e vamos sempre multiplicando por 2.

Converter de binário, octal ou hexadecimal para base 10

Multiplicar cada algarismo pela potência da base correspondente à posição desse algarismo.

No caso hexadecimal, é necessário converter os símbolos A a F nos valores numéricos correspondentes.

Ex.: Converter 134_8 em decimal



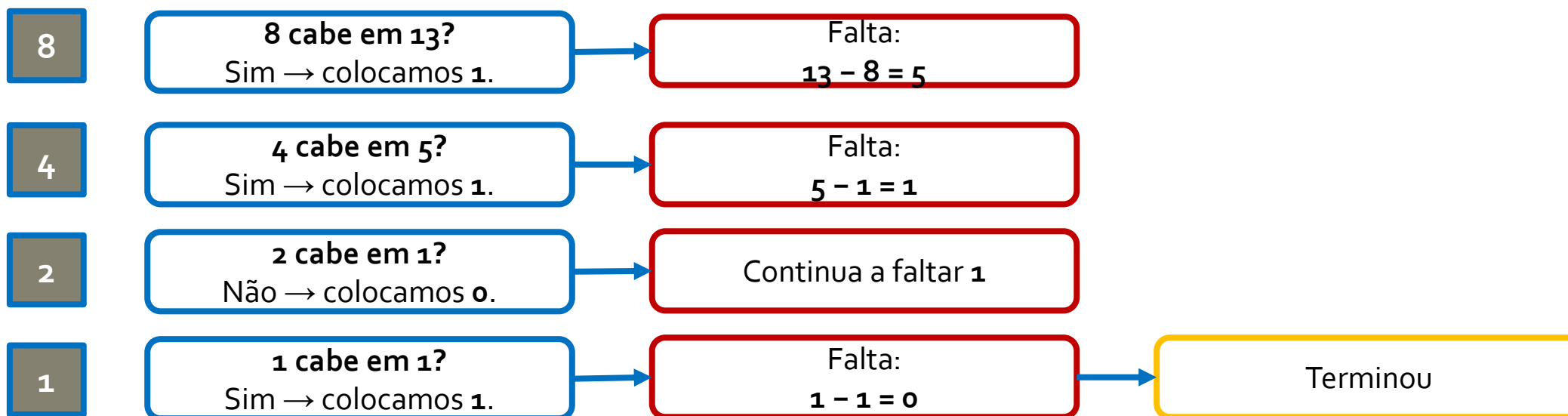
$$134_8 = 92_{10}$$

Conversão decimal → binário - Método das potências de 2

Vamos converter: 13_{10}

Temos: $8 - 4 - 2 - 1$

Começamos pelo maior valor que não ultrapassa 13.



8	4	2	1
1	1	0	1

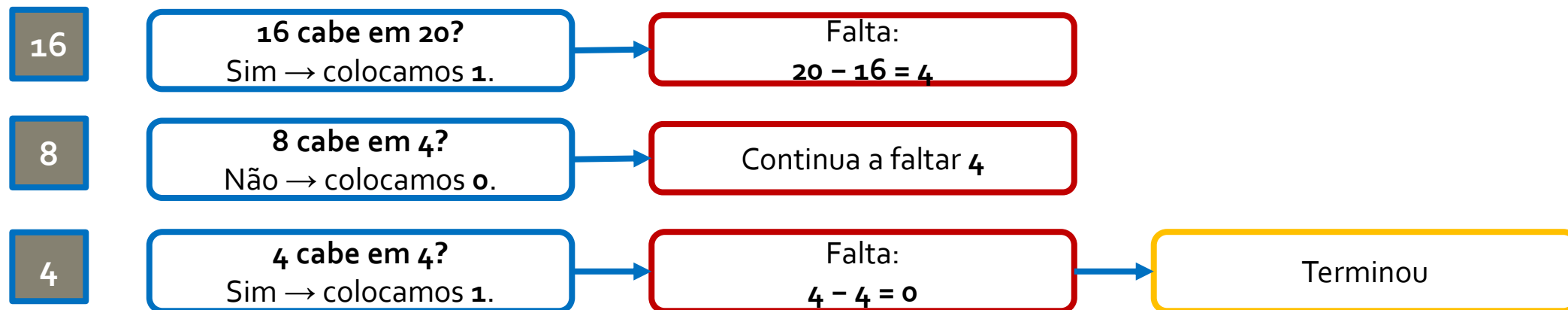
$$13_{10} = 1101_2$$

Outro exemplo

Converter: 20_{10}

Os valores necessários são:: $16 - 8 - 4 - 2 - 1$

Começamos pelo maior.



16	8	4	2	1
1	0	1	0	0

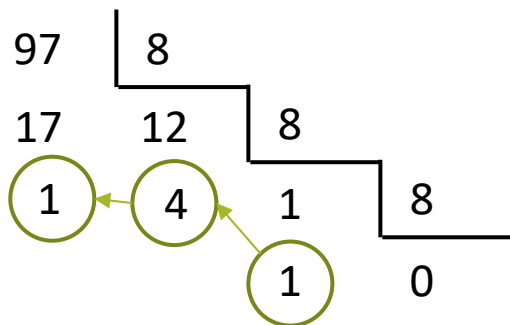
$$20_{10} = 10100_2$$

Converter base 10 em base x (binária, octal, hexadecimal, etc.)

Método das divisões sucessivas

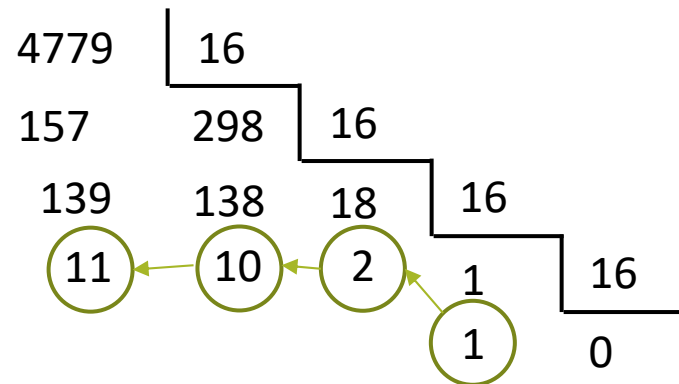
Dividir sucessivamente pelo valor da base x até obter zero no quociente. Depois, considerar os restos das divisões por ordem inversa.

Exemplo: converter 97_{10} para base 8



$$97_{10} = 141_8$$

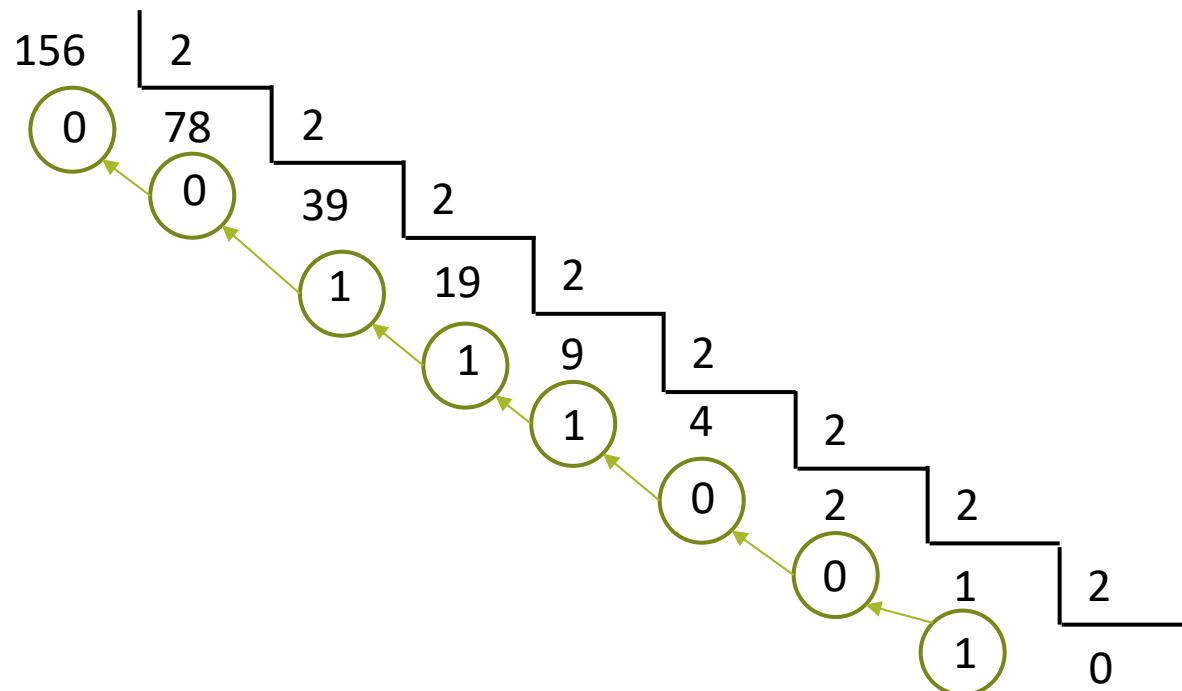
Exemplo: converter 4779_{10} para base hexadecimal



$$4779_{10} = 12AB_h$$

Valor	10	11	12	13	14	15
Algarismo	A	B	C	D	E	F

Exemplo: converter 156_{10} em binário



$$156_{10} = 10011100_2$$

Converter base b_1 para base b_2

Se b_1 ou b_2 forem a base decimal, usar os métodos descritos anteriormente.

Caso contrário, converter de b_1 para base 10 e, depois, de base 10 para b_2

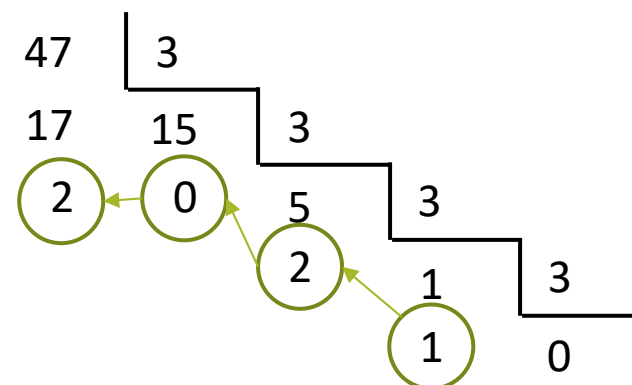
Exemplo Converter 65_7 para base 3

1) Converter 65_7 para base decimal

$$65_7 = 6 \times 7^1 + 5 \times 7^0 = 42 + 5 = 47_{10}$$

$$65_7 = 1202_3$$

2) Converter 47_{10} para base 3



$$47_{10} = 1202_3$$

Conversões diretas

Binário para octal

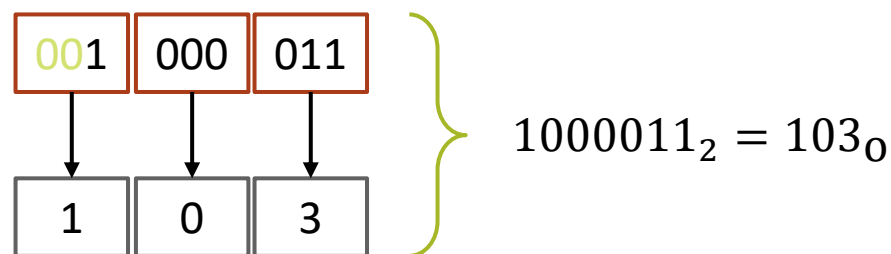
Agrupar os dígitos binários em grupos de 3 da direita para a esquerda. Converter cada grupo de 3 no algarismo octal correspondente da tabela. Acrescentar zeros à esquerda, se necessário.

Octal para binário

Converter cada algarismo em base 8 no corresponde grupo de 3 bits da tabela. Os zeros à esquerda do número obtido podem ser removidos.

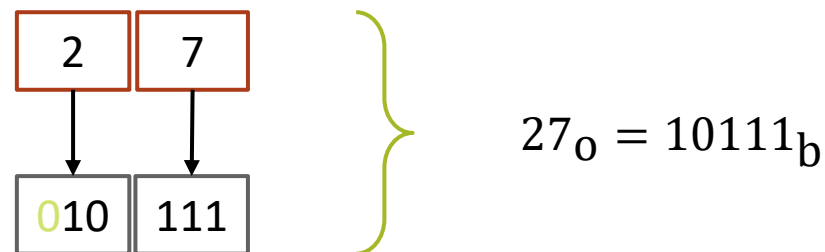
Exemplo

Converter 1000011_2 para octal



Exemplo

Converter 27_o para binário



Binário	Octal
000	0
001	1
010	2
011	3
100	4
101	5
110	6
111	7

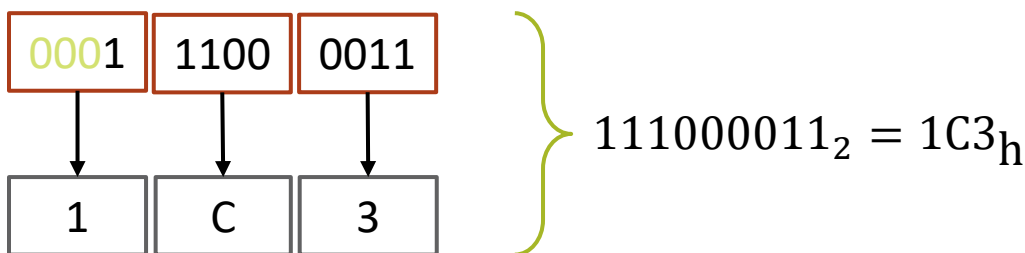
Binário para hexadecimal

Agrupar os dígitos binários em grupos de 4 da direita para a esquerda.

Converter cada grupo de 4 no algarismo hexadecimal correspondente da tabela. Acrescentar zeros à esquerda, se necessário.

Exemplo

Converter 111000011_2 para hexadecimal



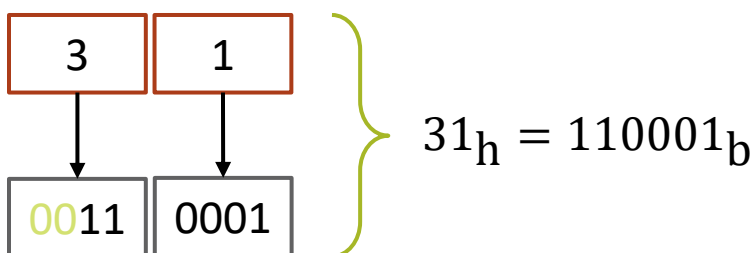
Hexadecimal para binário

Converter cada algarismo em base 16 no corresponde grupo de 4 bits da tabela.

Os zeros à esquerda do número obtido podem ser removidos.

Exemplo

Converter 31_h para binário



Binário	Hexa
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	A
1011	B
1100	C
1101	D
1110	E
1111	F

Caso de uso

- Utilização da notação hexadecimal para indicar cores no padrão RGB

Em HTML/CSS, a notação **hexadecimal** é uma forma de indicar a quantidade de **vermelho, verde e azul** (RGB) que uma cor tem.

Forma mais comum: #RRGGBB

- A cor é escrita assim: #RRGGBB
 - RR** = quantidade de vermelho (Red)
 - GG** = quantidade de verde (Green)
 - BB** = quantidade de azul (Blue)

Cada par (RR, GG, BB) é um número em **hexadecimal** entre 00 e FF:

- 00 = 0 (nenhuma intensidade)
- FF = 255 (intensidade máxima)

Exemplos:

- #000000 → preto (sem luz: R=0, G=0, B=0)
- #FFFFFF → branco (máximo de luz: R=255, G=255, B=255)
- #FF0000 → vermelho puro (R=255, G=0, B=0)
- #00FF00 → verde puro
- #0000FF → azul puro

Forma abreviada: #RGB

Quando os pares têm dígitos repetidos, dá para abreviar:

- #FFFFFF → #FFF
- #000000 → #000
- #FF9900 → #F90

O browser entende #F90 como #FF9900.

Exercícios

1. Converter de decimal para binário

- a) 37
- b) 59
- c) 101
- d) 255

2. Converter de binário para decimal

- a) 11001_2
- b) 111100_2
- c) 10000001_2
- d) 11111111_2

3. Converter de decimal para hexadecimal

- a) 126
- b) 255
- c) 4095
- d) 2024

4. Converter de hexadecimal para decimal

- a) FF_{16}
- b) $1C0_{16}$
- c) $7B_{16}$
- d) $3E8_{16}$

5. Converter entre binário, octal e hexadecimal (sem passar por decimal)

- a) $1110\ 1011_2$ para hexadecimal
- b) $0101\ 1100_2$ para hexadecimal
- c) $3F_h$ para binário
- d) $A7_h$ para binário
- e) $F0_h$ para binário
- f) 195_8 para binário
- g) $1100\ 1111_b$ para octal