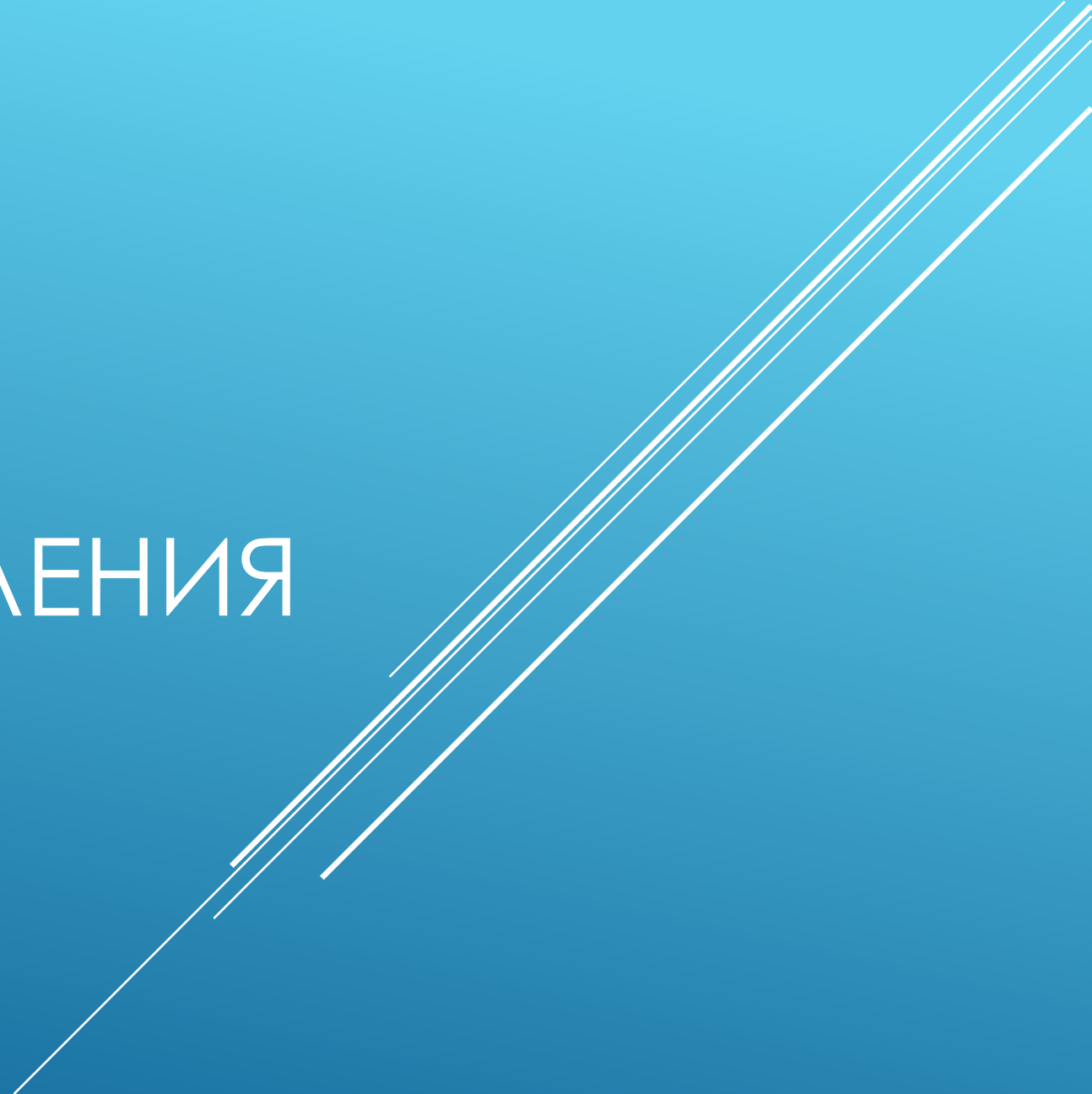
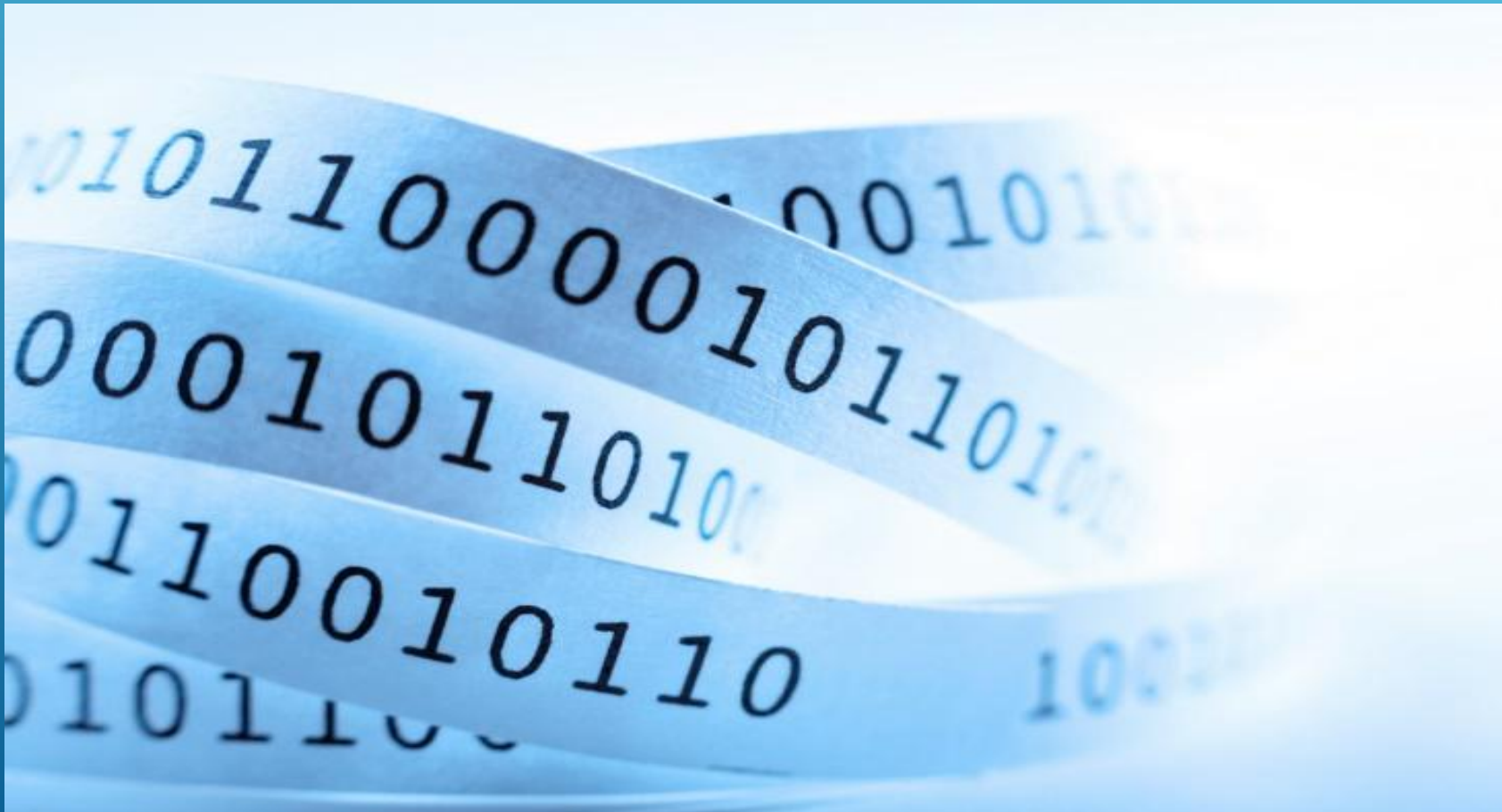


# СИСТЕМА СЧИСЛЕНИЯ



Система счисления — это совокупность правил записи чисел посредством конечного набора символов (цифр).



# Непозиционные системы

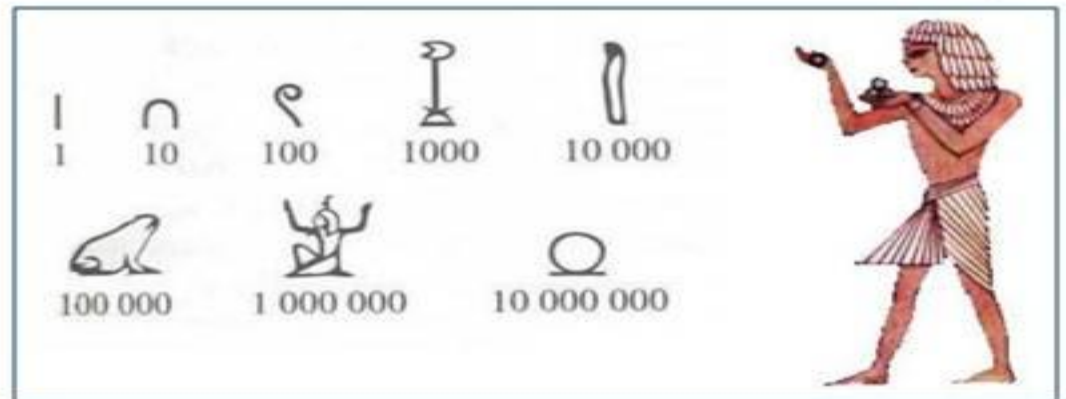
- системы счисления, в которых каждой цифре соответствует величина, не зависящая от её места в записи числа.

Египетская

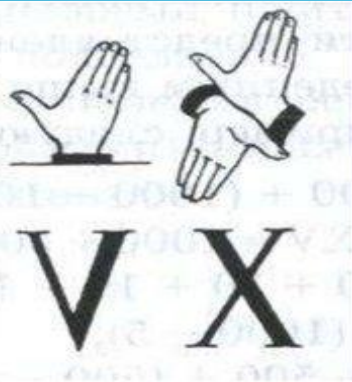
Римская

Древнегреческая

Славянская







## Римская система счисления

Единицы	Десятки	Сотни	Тысячи
1 I	10 X	100 C	1000 M
2 II	20 XX	200 CC	2000 MM
3 III	30 XXX	300 CCC	3000 MMM
4 IV	40 XL	400 CD	
5 V	50 L	500 D	
6 VI	60 LX	600 DC	
7 VII	70 LXX	700 DCC	
8 VIII	80 LXXX	800 DCCC	
9 IX	90 XC	900 CM	

# Древнегреческая (ионийская) система счисления

1 – I

2 – II

3 – III

4 – IIII

5 – Γ

6 – ΓI

7 – ΓII

8 – ΓIII

9 – ΓIIII

10 – 

100 – Η

1000 – Χ

10000 – Μ

ΗΗΓΓI – 256

ΗΗΗΓΔΔΔII – 382

ΧΧΓI – 2051

ΓΧΧΓΗΗΗ – 7800

# Славянская система счисления

А	В	Г	Д	Е	З	И	Ѡ	
<i>аз</i>	<i>веди</i>	<i>глаголь</i>	<i>добро</i>	<i>есть</i>	<i>зело</i>	<i>земля</i>	<i>иже</i>	<i>фита</i>
1	2	3	4	5	6	7	8	9
І	К	Л	М	Н	Ѣ	О	П	Ч
<i>и</i>	<i>како</i>	<i>люди</i>	<i>мыслете</i>	<i>наш</i>	<i>кси</i>	<i>он</i>	<i>покой</i>	<i>червь</i>
10	20	30	40	50	60	70	80	90
Р	С	Т	У	Ф	Х	Ѩ	Ѧ	Ц
<i>рцы</i>	<i>слово</i>	<i>твердь</i>	<i>ук</i>	<i>ферт</i>	<i>жа</i>	<i>пси</i>	<i>о</i>	<i>цы</i>
100	200	300	400	500	600	700	800	900

	Тысяча	1000
	Тьма	10 000
	Лепион	100 000
	Леодр	1 000 000
	Ворон	10 000 000
	Колода	100 000 000

# Позиционные системы счисления

**Основание** системы равно количеству цифр (знаков) в ее алфавите

Система счисления	Основани е	Алфавит цифр
Десятичная	10	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Двоичная	2	0, 1
Восьмеричная	8	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Шестнадцатерична я	16	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F

Позиция цифры в числе называется **разрядом**



Десятичная	Двоичная	Восьмеричная	Шестнадцатеричная
1	001	1	1
2	010	2	2
3	011	3	3
4	100	4	4
5	101	5	5
6	110	6	6
7	111	7	7
8	1000	10	8
9	1001	11	9
10	1010	12	A
11	1011	13	B
12	1100	14	C
13	1101	15	D
14	1110	16	E
15	1111	17	F
16	10000	20	10