



Title	2005年度 情報理論講義ノート
Author(s)	井上, 純一
Issue Date	2005-11-18T09:19:52Z
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/772
Rights(URL)	http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	learningobject
Note(URL)	http://www005.upp.so-net.ne.jp/j_inoue/index.html ; http://chaosweb.complex.eng.hokudai.ac.jp/~j_inoue/
Additional Information	There are other files related to this item in HUSCAP. Check the above URL.
File Information	InfoTheory05_slide10.pdf (第10回講義スライド)



[Instructions for use](#)



情報理論 #10

第10回講義 6月27日

情報科学研究科 井上純一

http://chaosweb.complex.eng.hokudai.ac.jp/~j_inoue/

既約多項式

$f(x) = x^3 + x + 1$ $f(x)=0$ は $x=0,1$ の解を持たない $f(x)$ はGF(2)上での既約多項式

$f(a) = a^3 + a + 1 = 0$ を用いて、 a^0, a^1, a^2, \dots を書き直すと

$$a^0 = 1$$

$$a^1 = a$$

$$a^2 = a^2$$

$$a^3 = -(a+1) = a+1$$

$$a^4 = a^3 \cdot a = (a+1) \cdot a = a^2 + a$$

$$a^5 = a^4 \cdot a = (a^2 + a) \cdot a = a^3 + a^2 = a^2 + a + 1$$

$$a^6 = \dots = a^2 + 1$$

$$a^7 = \dots = a^0 = 1$$

$f(x) = 0$ の解を a としたとき、 a^0, a, \dots, a^6 の中に
 a の a^2 以下の全ての多項式が含まれる
 $\Rightarrow f(x)$ は原始既約多項式である

巡回ハミング符号

$f(x) = x^3 + x + 1 = 0$ の解 a の冪を書き下す

$$a^0 = 1 + 0 \cdot a + 0 \cdot a^2$$

$$a^1 = 0 + 1 \cdot a + 0 \cdot a^2$$

$$a^2 = 0 + 0 \cdot a + 1 \cdot a^2$$

$$a^3 = 1 + 1 \cdot a + 0 \cdot a^2$$

$$a^4 = 0 + 1 \cdot a + 1 \cdot a^2$$

$$a^5 = 1 + 1 \cdot a + 1 \cdot a^2$$

$$a^6 = 1 + 0 \cdot a + 1 \cdot a^2$$

係数ベクトル各列にとり 7×3 の
行列を作り、それをパリティ検査行列とする

$$H(a^0 \cdots a^6) =$$

$$\begin{pmatrix} 1001011 \\ 0101110 \\ 0010111 \end{pmatrix}$$

(7, 4, 3)-線形符号

ハミング不等式とハミング符号

(7, 4, 3) 線形符号の最小距離は3であることから
t ビットまでの誤りを訂正できるためには

$$3 \geq 2t + 1 \Rightarrow t \leq 1$$

1ビットまでの訂正が可能

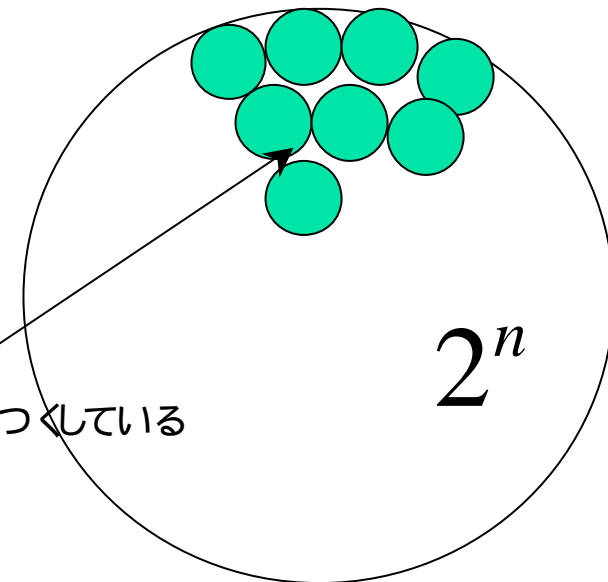
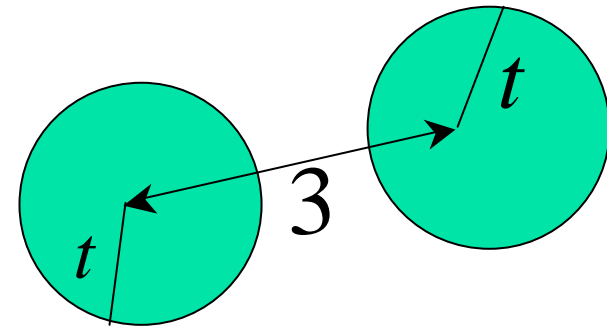
このとき、ハミング不等式は

$$M \leq \frac{2^n}{n+1}$$

$M = 2^4, n = 7$ を代入すると

$$2^4 \leq \frac{2^7}{7+1} = 2^4$$

ハミング不等式をぎりぎり満たす ハミング符号



半径が1ビットの
ハミング球が
空間全体を覆いつくしている
(イメージ図)

パリティ検査方程式

符号語ベクトル $\mathbf{x} = (x_0, x_1, \dots, x_6)$ に対し、パリティ検査方程式 :
 $H\mathbf{x}' = \mathbf{0}$ を書き出してみると

$$\begin{array}{l} \text{パリティ検査ビット} \\ \left. \begin{array}{l} x_0 = x_3 + x_5 + x_6 \\ x_1 = x_3 + x_4 + x_5 \\ x_2 = x_4 + x_5 + x_6 \end{array} \right\} \text{情報ビット} \end{array}$$

具体的に $M = 2^4 = 16$ 個の符号語を求めると

$$C = \left\{ \begin{array}{l} (000000), (1010001), (1110010), (0100011), \\ (0110100), (1100101), (1000110), (0010111), \\ (1101000), (0111001), (0011010), (1001011), \\ (1011100), (0001101), (0101110), (1111111) \end{array} \right\}$$

なぜ巡回符号か？

$H = (a^0, a, \dots, a^6)$ とすると、パリティ検査方程式は

$$(a^0, a, \dots, a^6) \cdot \begin{pmatrix} x_0 \\ x_1 \\ \vdots \\ x_6 \end{pmatrix} = 0, \text{ つまり } 0 = x_0 a^0 + \dots + x_6 a^6$$

この両辺から a をかけると

$$0 = x_0 a + x_1 a^2 + \dots + x_6 a^7 = \underline{x_6 a^0 + x_0 a + \dots + x_5 a^6}$$

$\mathbf{x} = (x_6, x_0, \dots, x_5)$ もパリティ検査方程式の解である

この手続きを進めることにより

$$(x_5, x_6, x_0, \dots, x_4), (x_4, x_5, x_6, x_0, \dots, x_3), \dots$$

\mathbf{x} の巡回ベクトル

もパリティ検査方程式の解であることがわかる



巡回符号の多項式表現

符号語 $\mathbf{a} = (a_0, \dots, a_{n-1}) \in C$ に多項式: $f(x) = a_0 + a_1x + \dots + a_{n-1}x^{n-1}$
を対応させ、 $f(x)$ を符号語と呼ぶことにする

すると

$$\begin{aligned}xf(x) &= a_0x + a_1x^2 + \dots + a_{n-1}x^n \\ &= a_0x + a_1x^2 + \dots + a_{n-2}x^{n-1} + a_{n-1}(x^n - 1) + a_{n-1} \\ &= a_{n-1} + a_0x + \dots + a_{n-2}x^{n-1} \pmod{(x^n - 1)}\end{aligned}$$

つまり

$$f(x) \in C \Rightarrow xf(x) \in C \pmod{(x^n - 1)}$$

さらに

$$f(x) \in C \Rightarrow xf(x), x^2f(x), x^3f(x), \dots \in C$$

$$f_1(x), f_2(x) \in C \Rightarrow f_1(x) + f_2(x) \in C$$

線形符号の性質より

従って、一般に

$$C = \{b(x)g(x) \mid b(x) \text{は} \{0, 1\} \text{上の} k-1 \text{次以下の多項式}\}$$

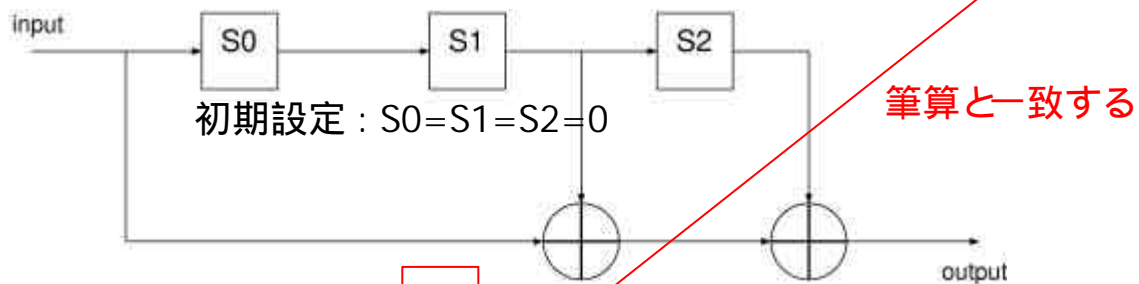
生成多項式

シフトレジスタでの復号器

生成多項式 $g(x) = x^3 + x + 1$ として、 $b(x) = a_0x^2 + a_1x + a_2$

($a_0 = a_1 = 1, a_2 = 0$)の符号器を作る

予め、手計算で出力の確認をしておく $b(x)g(x) = 1 \cdot x^5 + 1 \cdot x^4 + 1 \cdot x^3 + 0 \cdot x^2 + 1 \cdot x + 0$



具体的な復号器
の出力

$$x_0 = a_0 + S_1 + S_2 = 1 \quad (S_0 = a_0 = 1, S_1 = S_2 = 0)$$

$$x_1 = a_1 + S_1 + S_2 = 1 \quad (S_0 = a_1 = 1, S_1 = a_0 = 1, S_2 = 0)$$

$$x_2 = a_2 + S_1 + S_2 = 1 \quad (S_0 = a_2 = 0, S_1 = a_1 = 1, S_2 = a_0 = 1)$$

$$x_3 = 0 + S_1 + S_2 = 0 \quad (S_0 = 0, S_1 = a_2 = 0, S_2 = a_1 = 1)$$

$$x_4 = 0 + S_1 + S_2 = 1 \quad (S_0 = 0, S_1 = S_0 = 0, S_2 = a_2 = 0)$$

$$x_5 = 0 + S_1 + S_2 = 0 \quad (S_0 = 0, S_1 = S_0 = 0, S_2 = S_0 = 0)$$

シンδροーム多項式

$\{0,1\}$ 上で $x^{15} - 1$ は次の積に因数分解される

$$m_1(x) = x + 1$$

$$m_2(x) = x^2 + x + 1$$

$$m_3(x) = x^4 + x^3 + x^2 + x + 1$$

$$m_4(x) = x^4 + x + 1$$

$$m_5(x) = x^4 + x^3 + 1$$

生成多項式

3, 8ビット目に誤りを起こすノイズ多項式

符号語 $c(x) = b(x) m_3(x) m_4(x)$ を送信したとき、 $e(x) = x^3 + x^8$ が加わった

受信語は

$$\bar{c}(x) = c(x) + e(x) = 1 + x^3 + x^4 + x^6 + x^7 \pmod{g(x)}$$

シンδροーム多項式

受信ベクトルから送信ベクトルを復号するためには、受信多項式を生成多項式で割ればよい

具体的には **例題 10** を見てみよう