

Naturalny kod binarny				
	8	4	2	1
	D	C	B	A
0	0	0	0	0
1	0	0	0	1
2	0	0	1	0
3	0	0	1	1
4	0	1	0	0
5	0	1	0	1
6	0	1	1	0
7	0	1	1	1
8	1	0	0	0
9	1	0	0	1
10	1	0	1	0
11	1	0	1	1
12	1	1	0	0
13	1	1	0	1
14	1	1	1	0
15	1	1	1	1

	Kod znak-moduł				
			4	2	1
		D	C	B	A
dodatnie	7	0	1	1	1
	6	0	1	1	0
	5	0	1	0	1
	4	0	1	0	0
	3	0	0	1	1
	2	0	0	1	0
	1	0	0	0	1
	0	0	0	0	0
ujemne	-0	1	0	0	0
	-1	1	0	0	1
	-2	1	0	1	0
	-3	1	0	1	1
	-4	1	1	0	0
	-5	1	1	0	1
	-6	1	1	1	0
	-7	1	1	1	1

Kod U1				
	-7	4	2	1
	bz	C	B	A
7	0	1	1	1
6	0	1	1	0
5	0	1	0	1
4	0	1	0	0
3	0	0	1	1
2	0	0	1	0
1	0	0	0	1
0	0	0	0	0
-0	1	1	1	1
-1	1	1	1	0
-2	1	1	0	1
-3	1	1	0	0
-4	1	0	1	1
-5	1	0	1	0
-6	1	0	0	1
-7	1	0	0	0

Kod U2				
	-8	4	2	1
	zn	z	y	x
7	0	1	1	1
6	0	1	1	0
5	0	1	0	1
4	0	1	0	0
3	0	0	1	1
2	0	0	1	0
1	0	0	0	1
0	0	0	0	0
-1	1	1	1	1
-2	1	1	1	0
-3	1	1	0	1
-4	1	1	0	0
-5	1	0	1	1
-6	1	0	1	0
-7	1	0	0	1
-8	1	0	0	0

Ogólne zasady dodawania i odejmowania liczb w systemie binarnym.

A – dodajna B – dodajnik	Kod znak-moduł	Kod U1	Kod U2
$A > 0, B > 0$	•dodać liczby		
$A < 0, B < 0$	•dodać moduły •przepisać znak 1		
$AB < 0$ (różne znaki)	•do modułu dodajnej dodać moduł <i>uzupełnienia do 1</i> dodajnika •jeżeli wystąpi przeniesienie na najstarszej pozycji dodać je do wyniku i nadać mu znak dodajnej A •jeżeli przeniesienie na najstarszej pozycji nie wystąpi wyznaczyć <i>uzupełnienie do 1</i> sumy i wynikowi nadać znak dodajnika B		

Tabele dla transkodera kodu znak-moduł na U2.
Uwaga układ detekcji i korekcji zera „ujemnego” należy zbudować oddzielnie.

Kod znak-moduł						Kod U2					
dodatnie		zn	C	B	A		-8	4	2	1	
							zn	z	y	x	
	7	0	1	1	1	7	0	1	1	1	
	6	0	1	1	0	6	0	1	1	0	
	5	0	1	0	1	5	0	1	0	1	
	4	0	1	0	0	4	0	1	0	0	
	3	0	0	1	1	3	0	0	1	1	
	2	0	0	1	0	2	0	0	1	0	
ujemne	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	-0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	
	-1	1	0	0	1	-1	1	1	1	1	
	-2	1	0	1	0	-2	1	1	1	0	
	-3	1	0	1	1	-3	1	1	0	1	
	-4	1	1	0	0	-4	1	1	0	0	
	-5	1	1	0	1	-5	1	0	1	1	
	-6	1	1	1	0	-6	1	0	1	0	
	-7	1	1	1	1	-7	1	0	0	1	