

ПОБИТОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

ЧТО ТАКОЕ ПОБИТОВЫЕ ОПЕРАЦИИ И ЗАЧЕМ ОНИ НУЖНЫ

Побитовые операторы манипулируют отдельными битами в пределах переменной.

В далёком прошлом компьютерной памяти было очень мало и ею сильно дорожили. Это было стимулом максимально разумно использовать каждый доступный бит.

Например, в [логическом типе данных bool](#) есть всего лишь два возможных значения (true и false), которые могут быть представлены одним битом, но по факту занимают целый байт памяти! А это, в свою очередь, из-за того, что переменные используют уникальные адреса памяти, а они выделяются только в байтах. Переменная bool занимает 1 бит, а другие 7 тратятся впустую.

Используя побитовые операторы, можно создавать функции, которые позволят уместить 8 значений типа bool в переменной размером 1 байт, что значительно сэкономит потребление памяти. В прошлом такой трюк был очень популярен. Но сегодня, по крайней мере, в прикладном программировании, это не так.

ЧТО ТАКОЕ ПОБИТОВЫЕ ОПЕРАЦИИ И ЗАЧЕМ ОНИ НУЖНЫ

С поддерживает все существующие битовые операторы. Поскольку С создавался, чтобы заменить ассемблер, то была необходимость поддержки всех (или по крайней мере большинства) операций, которые может выполнить ассемблер.

Битовые операции — это тестирование, установка или сдвиг битов в байте или слове, которые соответствуют стандартным типам языка С **char** и **int**.

Битовые операторы не могут использоваться с **float**, **double**, **long double**, **void** и другими сложными типами.

При работе с побитовыми операторами используйте целочисленные типы данных **unsigned.**

ПОБИТОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Оператор	Символ	Пример	Операция
Побитовый сдвиг влево	<<	$x \ll y$	Все биты в x смещаются влево на y бит
Побитовый сдвиг вправо	>>	$x \gg y$	Все биты в x смещаются вправо на y бит
Побитовое НЕ	~	$\sim x$	Все биты в x меняются на противоположные
Побитовое И	&	$x \& y$	Каждый бит в x И каждый бит в y
Побитовое ИЛИ		$x y$	Каждый бит в x ИЛИ каждый бит в y
Побитовое исключающее ИЛИ (XOR)	^	$x \wedge y$	Каждый бит в x XOR каждый бит в y

Правило: При работе с побитовыми операторами используйте целочисленные типы данных **unsigned**.

&: ПОРАЗРЯДНАЯ КОНЪЮНКЦИЯ

(операция «И» или поразрядное умножение).
Возвращает 1, если оба из соответствующих разрядов обоих чисел равны 1.

Рассмотрим выражение $14 \& 5$:

1 1 1 0 // 14

0 1 0 1 // 5

0 1 0 0 // 4

| : ПОРАЗРЯДНАЯ ДИЗЪЮНКЦИЯ

(операция «ИЛИ» или поразрядное сложение).
Возвращает 1, если хотя бы один из
соответствующих разрядов обоих чисел равен 1.
Рассмотрим выражение $10 | 7$:

1 0 1 0 // 10

0 1 1 1 // 7

1 1 1 1 // 15

^ : ИСКЛЮЧАЮЩЕЕ “ИЛИ”

Побитовое исключающее ИЛИ (^) (англ. «XOR» от «eXclusive OR»). При обработке двух операндов, исключающее ИЛИ возвращает true (1), только если **один и только один** из операндов является истинным (1). Если таких нет или все операнды равны 1, то результатом будет false (0).

Рассмотрим выражение $6 \wedge 3$:

0 1 1 0 // 6

0 0 1 1 // 3

0 1 0 1 // 5

~ : ПОРАЗРЯДНОЕ ОТРИЦАНИЕ ИЛИ ИНВЕРСИЯ.

Инвертирует все разряды операнда. Если разряд равен 1, то он становится равен 0, а если он равен 0, то он получает значение 1.

Рассмотрим выражение ~ 9 :

1 0 0 1 // 9

0 1 1 0 // 6

ОПЕРАЦИИ АРИФМЕТИЧЕСКОГО СДВИГА

Операции битового сдвига могут быть полезны при декодировании информации от внешних устройств и для чтения информации о статусе.

Операторы битового сдвига могут также использоваться для выполнения быстрого умножения и деления целых чисел.

ОПЕРАТОР ПОБИТОВОГО АРИФМЕТИЧЕСКОГО СДВИГА ВПРАВО \gg : $A \gg B$

Оператор \gg сдвигает вправо биты выражения A на количество битов, указанных в выражении B .

Для заполнения позиций слева **используется бит знака** значения A .

Цифры, сдвинутые за пределы диапазона, удаляются.

Тип данных, возвращаемых данным оператором, определяется типом данных выражения A .

Например:

```
short int temp  
temp = -14 >> 2
```

после вычисления этого кода переменная **temp** имеет значение **-4**, поскольку при сдвиге значения **-14 (11110010** в двоичном выражении) на два бита в право получается значение **-4 (11111100** в двоичном выражении).

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

код	Знак	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	
Прям.	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	

Получили дополнительный код отрицательного числа. Прделаем обратную процедуру, чтобы получить прямой код числа и применим позиционную формулу для получения десятичного числа

Обратный код: 1'111111111111011: Прямой код: 1'00000000000100 = - 4₁₀

ОПЕРАТОР ПОБИТОВОГО АРИФМЕТИЧЕСКОГО СДВИГА ВЛЕВО \ll : $A \ll B$

Оператор \ll сдвигает влево биты выражения A на количество битов, указанных в выражении B .

“Выталкиваемые наружу” биты пропадают, **освобождающиеся биты заполняются нулями.**

Тип данных, возвращаемых данным оператором, определяется типом данных выражения A .

Например:

```
short int temp  
temp = -14 << 2
```

после вычисления этого кода переменная **temp** имеет значение **-56**, поскольку при сдвиге значения **-14 (11110010** в двоичном выражении) на два бита влево получается значение **-56 (10111000** в двоичном выражении).

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ СДВИГИ

Операторы битового сдвига могут также использоваться для выполнения быстрого умножения и деления целых чисел. Сдвиг влево равносителен умножению на 2, а сдвиг вправо - делению на 2 (четных чисел).

Сдвинутые биты теряются, а с другого конца появляются нули. В том случае, если вправо сдвигается отрицательное число, слева появляются единицы (поддерживается знаковый бит).

ПРИМЕР

	Битовое представление x после выполнения каждого оператора	Значение x
char x;		
x = 7;	00000111	7
x = x << 1;	00001110	14
x = x << 3;	01110000	112
x = x << 2;	11000000	192
x = x >> 1;	01100000	96
x = x >> 2;	00011000	24

Каждый сдвиг влево приводит к умножению на 2. Обратим внимание, что после сдвига $x \ll 2$ информация теряется, поскольку биты сдвигаются за конец байта.

Каждый сдвиг вправо приводит к делению на 2. Обратим внимание, что деление не вернуло потерянные при умножении биты.

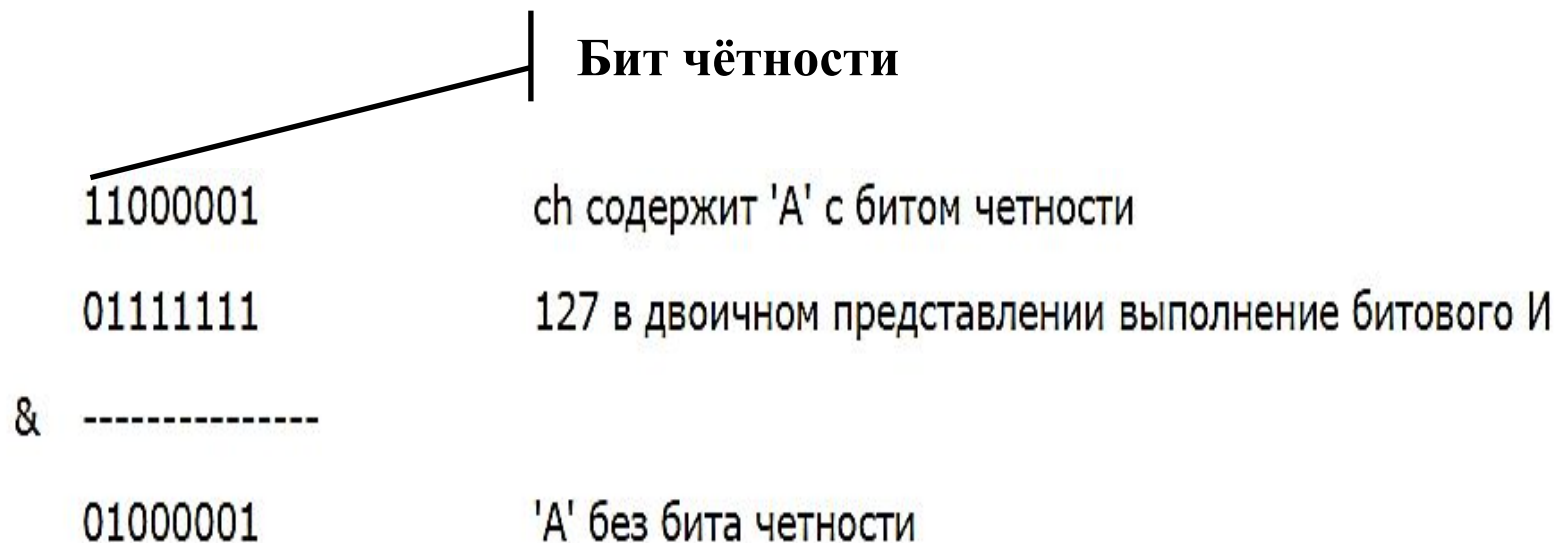
ДЛЯ ЧЕГО ПРИМЕНЯЮТСЯ БИТОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Битовое «И» чаще всего используется для **выключения битов**: любой бит, установленный в 0, вызывает установку соответствующего бита в другом операнде также в 0. Например, следующий фрагмент программы читает символы, вводимые с консоли, и **сбрасывает бит четности** в 0:

```
char ch, ch1;  
cin >> ch;  
ch1 = ch & 127;  
cout << ch1<<endl;
```

В последовательной передаче данных часто используется формат 7 бит данных, **бит чётности, один или два стоповых бита**. Такой формат аккуратно размещает все 7-битные ASCII символы в удобный 8-битный байт.

В следующем примере показано, как работает данный фрагмент программы с битами. В нём предполагается, что **ch** имеет символ **'A'** и имеет бит четности:



В результате работы программы **чётность**, **отображаемая восьмым битом**, устанавливается в 0 с помощью битового «И», поскольку биты с номерами от 1 до 7 установлены в 1, а бит с номером 8 — в 0. Выражение **ch & 127** означает, что выполняется битовая операция «И» между битами переменной ch и битами числа 127.

В результате получим ch со сброшенным старшим битом.

ДЛЯ ЧЕГО ПРИМЕНЯЮТСЯ БИТОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Битовое «ИЛИ» может использоваться **для установки битов**: любой бит, установленный в любом операнде, вызывает установку соответствующего бита в другом операнде. Например, в результате операции $128 \mid 3$ получаем:

10000000

128 в двоичном представлении

00000011

3 в двоичном представлении

| -----

битовое ИЛИ

10000011

результат

ДЛЯ ЧЕГО ПРИМЕНЯЮТСЯ БИТОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Исключающее ИЛИ (XOR) устанавливает бит, если соответствующие биты в операндах отличаются. Например, в результате операции $127 \wedge 120$ получаем:

01111111	127 в двоичном представлении
01111000	120 в двоичном представлении
\wedge -----	битовое исключающее ИЛИ
00000111	результат

ОПЕРАЦИИ

Оператор *битового дополнения* \sim инвертирует состояние каждого бита указанной переменной, то есть 1 устанавливается в 0, а 0 — в 1.

Битовые операторы часто используются в процедурах шифрования. Если есть желание сделать дисковый файл нечитабельным, можно выполнить над ним битовую операцию.

Одним из простейших методов является использование битового дополнения для инверсии каждого бита в байте, как показано ниже:

Исходный байт	00101100
После первого дополнения	11010011
После второго дополнения	00101100

Следует обратить внимание, что в результате выполнения двух битовых дополнений получаем исходное число. Следовательно, первое дополнение будет создавать кодированную версию байта, а второе будет декодировать.

ПОБИТОВЫЕ ОПЕРАТОРЫ ПРИСВАИВАНИЯ

Оператор	Символ	Пример	Операция
Присваивание с побитовым сдвигом влево	<code><<=</code>	<code>x <<= y</code>	Сдвигаем биты в x влево на y бит
Присваивание с побитовым сдвигом вправо	<code>>>=</code>	<code>x >>= y</code>	Сдвигаем биты в x вправо на y бит
Присваивание с побитовой операцией ИЛИ	<code> =</code>	<code>x = y</code>	Присваивание результата выражения <code>x y</code> переменной x
Присваивание с побитовой операцией И	<code>&=</code>	<code>x &= y</code>	Присваивание результата выражения <code>x & y</code> переменной x
Присваивание с побитовой операцией исключающего ИЛИ	<code>^=</code>	<code>x ^= y</code>	Присваивание результата выражения <code>x ^ y</code> переменной x

Все битовые операции выполняются слева направо. В следующей строке приведены битовые операции в порядке уменьшения их приоритета.

`~, << >>, &, ^, |`

ЦЕЛОЧИСЛЕННЫЕ КОНСТАНТЫ НА C++

Целочисленные данные в языке Си могут быть представлены в одной из следующих систем счисления:

<i>Десятичные</i>	Последовательность цифр (0 – 9), которая начинаются с цифры, отличной от нуля. Пример: 1, -29, 385. Исключение — число 0.
<i>Восьмеричные</i>	Последовательность цифр (0 – 7), которая всегда начинается с 0. Пример: 00, 071, -052, -03.
<i>Шестнадцатеричные</i>	Последовательность шестнадцатеричных цифр (0 – 9 и A – F), которой предшествует присутствует 0x или 0X. Пример: <u>0x0</u> , 0x1, -0x2AF, 0x17.

По умолчанию целочисленные константы имеют тип int.

ПРИМЕР ЗАДАЧИ НА УСТАНОВКУ НЕОБХОДИМЫХ БИТОВ.

Написать программу, которая позволит ввести два числа типа `unsigned int` с клавиатуры, найти и вывести на консоль их сумму, далее, используя битовые операции сделать в ней, чтобы 2-й и 1-й биты были равны 0, 3-й бит - равен 1, а остальные сохранили свои значения, вывести результат.

Наша задача – подобрать такие двоичные константы, которые позволят сделать необходимые операции с указанными битами.

ПОМНИМ: нумерация битов начинается слева и с нуля!

```

int main() // главная функция программы
{
    unsigned int a, b, sum; /* описание типов переменных */

    setlocale(LC_ALL, "rus"); // для вывода русского шрифта в консоль
    printf("\nВведите a\n");
    scanf_s("%u", &a); /* ВВОДИМ a */
    printf("\nВведите b\n");
    scanf_s("%u", &b); /* ВВОДИМ a */

    sum = a + b; /* нашли сумму */
    printf("\nСумма равна a и b =%u", sum); /* вывели сумму на
    монитор */
    sum = sum & 0xffff9; /* установили 2 и 1 биты в 0
    fff9, в двоичной системе
    1111 1111 1111 1111 1111 1111 1111 1001*/
    sum |= 0x8; /* установили 3 бит в 1
    8, в двоичной системе
    0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 1000 */
    printf("\nПосле преобразования sum=%u\n", sum);
    system("pause");
    return 0; // вернулись в среду разработки
}

```


РЕЗУЛЬТАТЫ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

Введите a
20

Введите b
2

Сумма равна a и b =22

После преобразования sum=24

Для продолжения нажмите любую клавишу . . .

0000 0000 0001 0000 -1-й и 2-й биты выставлены в 0.

Побитовое ИЛИ полученного числа с числом 0x8 даст следующий

результат:

0000 0000 0001 0000

0000 0000 0000 1000

0000 0000 0001 1000 -3-й бит выставлены в 1.

Полученное число 0000 0000 0001 1000₂ = 24₁₀. Это соответствует

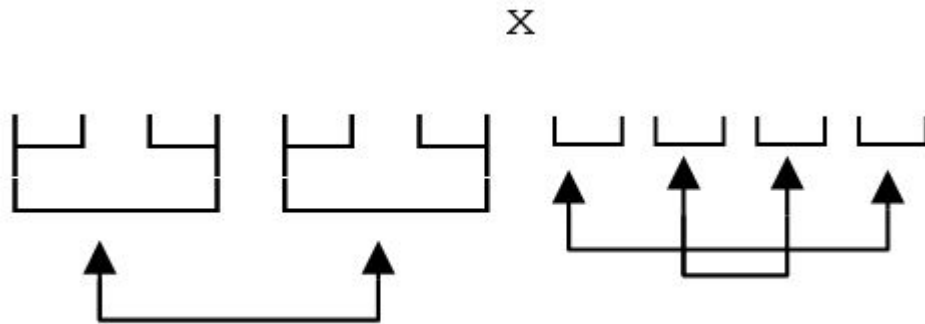
результатам работы программы.

igned int

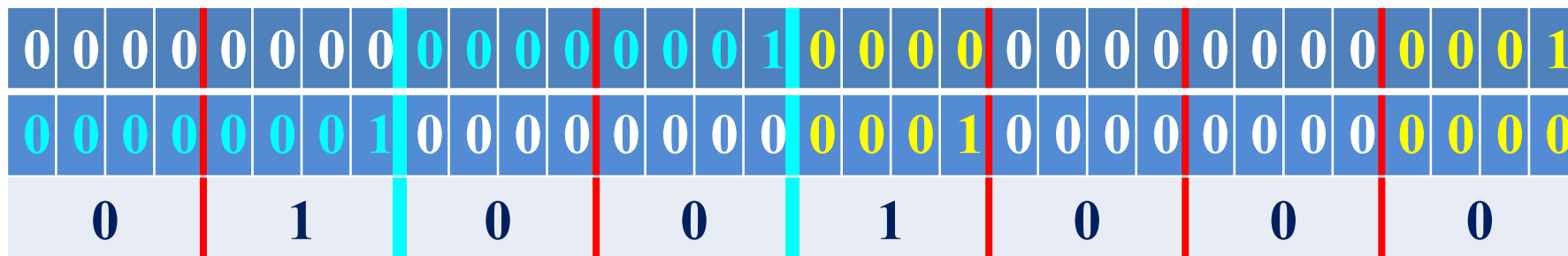
Ю эта константа
2 бита, но
п unsigned int и
1ВАТЬ.

ПРИМЕР ЗАДАЧИ НА ПРИМЕНЕНИЕ БИТОВЫХ ОПЕРАЦИЙ

Написать программу, которая позволит ввести число x типа `unsigned int` с клавиатуры, напечатать его и, используя битовые операции, поменять в нем четверки и восьмерки бит по схеме



КОНТРОЛЬНЫЙ ПРИМЕР ДЛЯ $65537_{10} = 10001_{16}$



ПОЛУЧИЛИ: $1001000_{16} = 16^6 + 16^3 = 16781312_{10}$

```

int main()
{unsigned int lx, 141, 142, 143, 144, 183;
setlocale(LC_ALL, "rus"); // для вывода русского шрифта в консоль
printf("\n Введите число : "); /* поясняющая надпись */
scanf_s("%ld", &lx); /* вводим число */
printf("\n Введено число lx = %ld ( 16-format:  %X) \n", lx, lx); /*
вывели число */
141 = lx & 0xf; /* нашли первую четверку */
142 = lx & 0xf0; /* нашли вторую четверку */
143 = lx & 0xf00; /* нашли третью четверку */
144 = lx & 0xf000; /* нашли четвертую четверку */
183 = lx & 0xff0000; /* нашли третью восьмерку */
/* поставили четвертую восьмерку на место третьей
и обнулили младшие шестнадцать и старшие 8 бит */
lx = (lx >> 8) & 0xff0000;
/* поставили все на место */
lx += (141 << 12) + (142 << 4) + (143 >> 4) + (144 >> 12) + (183 <<
8);
/* вывели полученное значение на монитор */
printf("\n После преобразования число равно %ld ( 16-format:  %X)\n",
lx, lx);

system("pause"); return 0; }

```

Введите число : 65537

Введено число 1x = 65537 (16-format: 10001)

После преобразования число равно 16781312 (16-format: 1001000)

Для продолжения нажмите любую клавишу . . .

ПОЛУЧИЛИ: $1001000_{16} = 16^6 + 16^3 = 16781312_{10}$

ПРИМЕР ЗАДАЧИ НА ПРИМЕНЕНИЕ БИТОВЫХ ОПЕРАЦИЙ

Дано число k , $0 \leq k \leq 31$. Не используя арифметические операторы сложения, умножения, вычитания, деления, взятия остатка, вычислить 2^k , применяя побитовые операторы $\&$, $|$, \sim , \wedge , \ll , \gg .

Контрольный пример:

$$2^0 = 1_{10} = 00000001_2$$

$$2^1 = 2_{10} = 00000010_2$$

$$2^2 = 4_{10} = 00000100_2$$

.....

Очевидно, что степень k позволяет сдвинуть 1 влево на k позиций

```

int main()
{
    unsigned int k, n=1,m; /* описание типов переменных */
    setlocale(LC_ALL, "rus"); // для вывода русского шрифта в консоль
    printf("\n Введите число k: "); /* поясняющая надпись */
    scanf_s("%ld", &k); /* ВВОДИМ ЧИСЛО */
    printf("\n Введено число k = %ld \n", k); /* вывели число */
    m = n << k;
    printf("\n 2^k = %ld ( 16-format:  %X)\n", m, m);

    system("pause"); return 0; // вернулись в операционную систему
}

```

<pre> Введите число k: 10 Введено число k = 10 2^k = 1024 (16-format: 400) Для продолжения нажмите любую клавишу . . . </pre>	<pre> Введите число k: 30 Введено число k = 30 2^k = 1073741824 (16-format: 40000000) Для продолжения нажмите любую клавишу . . . </pre>
---	--