МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГООБРАЗОВАНИЯ

РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования   
**«Национальный исследовательский   
Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»**

**(ННГУ)**

**Институт информационных технологий, математики и механики**

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА

на тему:

**«БИТОВЫЕ ПОЛЯ И МНОЖЕСТВА»**

**Выполнил(а):** студент(ка) группы

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / Чистов А.Д. /

Подпись

**Проверил:** к.т.н., доцент каф. ВВиСП

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / Кустикова В.Д. /

Подпись

Нижний Новгород  
2023

**Содержание**

[Введение 3](#_Toc148510500)

[1 Постановка задачи 4](#_Toc148510501)

[2 Руководство пользователя 5](#_Toc148510502)

[2.1 Приложение для демонстрации работы битовых полей 5](#_Toc148510503)

[2.2 Приложение для демонстрации работы множеств 6](#_Toc148510504)

[2.3 Приложение «решето Эратосфена» 8](#_Toc148510505)

[3 Руководство программиста 9](#_Toc148510506)

[3.1 Использованные алгоритмы 9](#_Toc148510507)

[3.1.1 Битовые поля 9](#_Toc148510508)

[3.1.2 Множества 10](#_Toc148510509)

[3.1.3 Алгоритм «решето Эратосфена» 12](#_Toc148510510)

[3.2 Описание классов 13](#_Toc148510511)

[3.2.1 Класс TbitField 13](#_Toc148510512)

[3.2.2 Класс TSet 16](#_Toc148510513)

[Заключение 21](#_Toc148510514)

[Литературы 22](#_Toc148510515)

[Приложения 23](#_Toc148510516)

[Приложение А. Реализация класса TBitField 23](#_Toc148510517)

[Приложение Б. Реализация класса TSet 25](#_Toc148510518)

# Введение

**Битовое поле** — в программировании число, занимающее некоторый набор битов, напрямую не адресуемый процессором. Битовые поля часто используются для управления флагами или настроек [1].

Активное применение аппарата теории множеств в современной науке приводит к

необходимости создания соответствующих программных решений. Они позволяют получать доступ до отдельных битов или групп битов. Доступ до отдельных битов можно осуществлять и с помощью битовых операций, но использование битовых полей часто упрощает понимание программы [2]. Важным преимуществом использования битовых операций является тот факт, что позволяют выполнять различные манипуляции с битами, такие как установка, сброс или инвертирование конкретных битов. Это может быть полезно, например, при работе с масками или фильтрами.

**Множества** поддерживают базовые операции, такие как объединение, пересечение и разность, что может быть очень удобным при работе с данными. Например, можно объединить два множества, чтобы получить новое множество, содержащее все элементы из обоих исходных множеств.

В целом можно сказать, что битовые поля и множества имеют широкое применение в различных областях, особенно в программировании и компьютерных системах. Они позволяют эффективно использовать память и упрощают работу с большим количеством данных.

# Постановка задачи

**Цель** – разработать класс TBitField и класс TSet для работы с битовыми полями и множествами на их основе.

**Задачи:**

1. Исследовать тематическую литературу.
2. Реализовать класс TBitField.
3. Реализовать класс TSet.
4. Провести тестирование разработанных классов для проверки их корректной работы.
5. Сделать выводы о проделанной работе.

# Руководство пользователя

## Приложение для демонстрации работы битовых полей

1. Запустить sample\_bitfield.exe. В результате появится следующее окно, где вам будет необходимо ввести размерность битового поля (Рис.1).



* 1. Основное окно приложения битовых полей

1. Дальше вам необходимо ввести 2 битовое поле длины 5 (Рис.2).



* 1. Ввод битовых полей

1. После вы получите результат работы программы с введенными битовыми полями(Рис.3).



* 1. Результат работы программы

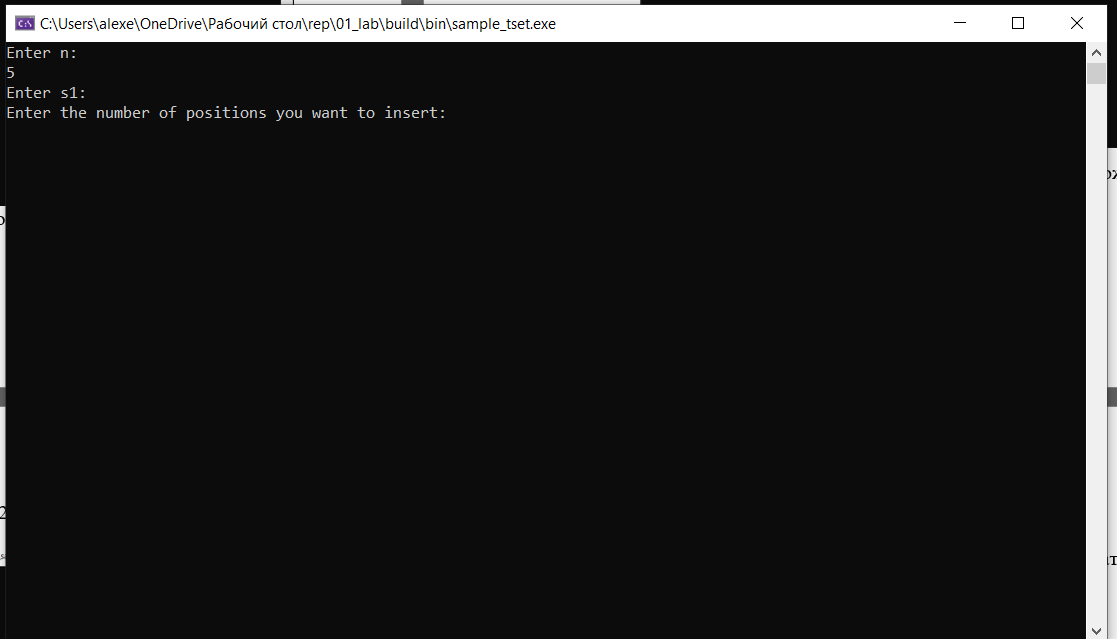
## Приложение для демонстрации работы множеств

1. Запустить sample\_bitfield.exe.В результате появится следующее окно, где вам будет необходимо ввести размерность множества (Рис.4).



* 1. Основное окно работы множеств

1. Дальше вам необходимо ввести 2 множества длины 5 (Рис.5).



* 1. Ввод множеств

1. После вы получите результат работы программы с введенными множествами(Рис.6).



* 1. Результат работы программы

## Приложение «решето Эратосфена»

1. Запустите sample\_primenumbers.exe. В результате появится следующее окно(Рис.7).



* 1. Основное окно приложения

1. Далее необходимо ввести целое положительное число для того, чтобы получить все простые числа до введенного (Рис.8).



* 1. Результат работы приложения решето Эратосфена

# Руководство программиста

## Использованные алгоритмы

### Битовые поля

Класс TBitField содержит в себе длину битового поля, память и количество элементов, содержащемся в нем, где каждый элемент может быть равны 0 или 1.

Пример:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |

В классе TBitField реализуются следующие операции:

* **Операция объединения:**

Входные данные: битовое поле.

Выходные данные: битовое поле, каждый бит которого равен 1, если он есть хотя бы в 1 битовом поле, которые объединяем, и 0 в противном случае.

Пример:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| B | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| A|B | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |

* **Операция пересечения:**

Входные данные: битовое поле.

Выходные данные: битовое поле, каждый бит которого равен 1, если он есть в обоих в 1 битовом поле, которые объединяем, и 0 в противном случае.

Пример:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| B | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| A&B | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |

* **Операция дополнения:**

Входные данные: отсутствуют.

Выходные данные: битовое поле каждый бит которого равен 0, если он есть исходном классе, и 1 в противном случае.

Пример:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| ~A | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |

* **Добавление и удаление бита:**

Входные данные: индекс (номер) бита.

Выходные данные: битовое поле, с добавленным (удаленным) битом. Добавление и удаление бита ставит 1 и 0 соответственно на указанную позицию.

Пример:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |

Результат добавления 3 бита:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |

Результат удаления 2 бита:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |

* **Операции сравнения:**

Операция равенства выведет 1, если два битовых поля равны, или каждые их биты совпадают, 0 в противном случае. Операция, обратная операции равенства, выведет 0, если хотя бы два бита совпадают, 1 в противном случае.

### Множества

Класс множества (TSet) основ на классе битовых полей (TBitField). На нем основаны теоретико-множественные операции (объединение, пересечение и т.д.), получение максимальной длины, а также добавление и удаление элементов, сравнение на равенство и ввод, вывод. TSet содержит в себя битовое поле, а также максимальную длину множества.

Множество можно представить в виде битового поля.

Пример множества длины 4 с его битовом полем:

A = {1, 2, 4}

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 |

Множество поддерживает операции объединения, пересечения, дополнение (отрицание), добавление и удаление элементов, сравнения, ввода и вывода.

* **Операция объединения с множеством:**

Входные данные: множество.

Выходные данные: множество, равное объединению множеств, содержащее все уникальные элементы из двух множеств.

Пример:

A = {0,1, 2, 3}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |

B = {5}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |

Результат объединения множеств A|B:

A+B = {0,1, 2, 3, 5}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A+B | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |

* **Операция пересечения с множеством:**

Операция пересечения множеств, содержащее все уникальные элементы, содержащиеся в обоих множествах.

Входные данные: множество.

Выходные данные: множество, равное пересечению множеств, содержащее все уникальные элементы из двух множеств.

A = {1, 2, 3}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |

B = {1,3,5}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| B | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |

Результат пересечения множеств A|B:

A&B = {1, 3}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A&B | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |

* **Операция дополнения:**

Входные данные: отсутствуют.

Выходные данные: множество, равное дополнению исходного множества.

Пример:

A = {1, 2, 3}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |

Результат объединения множеств ~A:

~A = {0, 4, 5}

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |

* **Операция сравнения:**

Операция равенства выведет 1, если два множества равны, или каждые их биты совпадают, 0 в противном случае. Операция, обратная операции равенства, выведет 0, если хотя бы два бита совпадают, 1 в противном случае.

### Алгоритм «решето Эратосфена»

Алгоритм «решето Эратосфена» предназначен для поиска всех простые числа в отрезке от 2 до целого положительного числа.

Входные данные: целое положительное число (Далее N).

Выходные данные: множество простых чисел.

Алгоритм выполнения состоит в следующем:

1. У пользователя запрашивается целое положительное число
2. Заполнение множества
3. Проверка до квадратного корня и удаление кратных членов(данный шаг повторяется несколько раз пока остаются кратные числа)
4. Полученные элементы будут простыми числами

Ниже представлен код этого алгоритма на основе битовых полей:

TBitField s(n + 1);

for (m = 2; m <= n; m++)

s.SetBit(m);

for (m = 2; m \* m <= n; m++)

if (s.GetBit(m))

for (k = 2 \* m; k <= n; k += m)

if (s.GetBit(k))

s.ClrBit(k);

count = 0;

k = 1;

for (m = 2; m <= n; m++)

if (s.GetBit(m))

{

count++;

cout << setw(3) << m << " ";

if (k++ % 10 == 0)

cout << endl;

}

cout << endl;

cout << "Count of prime digits: " << count << endl;

}

## Описание классов

### Класс TBitField

Объявление класса:

class TBitField

{

private:

int BitLen;

TELEM \*pMem;

int MemLen;

int GetMemIndex(const int n) const;

TELEM GetMemMask (const int n) const;

public:

TBitField(int len);

TBitField(const TBitField &bf);

~TBitField();

// доступ к битам

int GetLength(void) const; // получить длину (к-во битов)

void SetBit(const int n); // установить бит

void ClrBit(const int n); // очистить бит

int GetBit(const int n) const; // получить значение бита

// битовые операции

int operator==(const TBitField &bf) const; // сравнение

int operator!=(const TBitField &bf) const; // сравнение

TBitField& operator=(const TBitField &bf); // присваивание

TBitField operator|(const TBitField &bf); // операция "или"

TBitField operator&(const TBitField &bf); // операция "и"

TBitField operator~(void); // отрицание

friend istream &operator>>(istream &istr, TBitField &bf);

friend ostream &operator<<(ostream &ostr, const TBitField &bf);

};

Поля:

BitLen – длина битового поля.

pMem – память для представления битового поля.

MemLen – количество элементов Мем для представления битового поля.

Конструкторы:

* TBitField(int len);

Назначение: конструктор с параметром, выделение памяти.

Входные параметры:

len – длина битового поля.

Выходные параметры:

Отсутствуют.

* TBitField(const TBitField &bf);

Назначение: конструктор копирования. Создание экземпляра класса на основе другого экземпляра.

Входные параметры:

&bf – ссылка, адрес экземпляра класса, на основе которого будет создан другой.

Выходные параметры:

Отсутствуют.

Деструктор:

~TBitField();

Назначение: деструктор. Отчистка выделенной памяти.

Входные и выходные параметры отсутствуют.

Методы:

* int GetMemIndex(const int n) const;

Назначение: получение индекса элемента, где хранится бит.

Входные данные:

n – номер бита.

Выходные данные:

Индекс элемента, где хранится бит с номером n.

* **TELEM GetMemMask(const n) const;**

Назначение: получение битовой маски.

Входные данные:

n – номер бита.

Выходные данные:

Элемент под номером n.

* **int GetLength(void) const;**

Назначение: получение длинны битового поля.

Входные параметры отсутствуют.

Выходные параметры: длинна битового поля.

* void SetBit(const int n)

Назначение: установить бит=1.

Входные параметры:

n - номер бита, который нужно установить.

Выходные параметры отсутствуют.

* void ClrBit(const int n);

Назначение: отчистить бит (установить бит = 0).

Входные параметры:

n - номер бита, который нужно отчистить.

Выходные параметры отсутствуют

* int GetBit(const int n) const;

Назначение: вывести бит (узнать бит).

Входные параметры:

n - номер бита, который нужно вывести (узнать).

Выходные параметры: бит (1 или 0, в зависимости есть установлен он, или нет).

Операторы:

* int operator== (const TBitField &bf) const;

Назначение: оператор сравнения. Сравнить на равенство 2 битовых поля.

Входные параметры:

&bf – битовое поле, с которым мы сравниваем.

Выходные параметры: 1 или 0, в зависимости равны они, или нет соответственно.

* int operator! =(const TBitField &bf) const;

Назначение: оператор сравнения. Сравнить на равенство 2 битовых поля.

Входные параметры:

&bf – битовое поле, с которым мы сравниваем.

Выходные параметры: 1 или 0, в зависимости равны они, или нет соответственно.

* const TBitField& operator= (const TBitField &bf);

Назначение: оператор присваивания. Присвоить экземпляру \*this экземпляр &bf

Входные параметры:

&bf – битовое поле, которое мы присваиваем.

Выходные параметры: ссылка на экземпляр класса TBitField, \*this.

* TBitField operator| (const TBitField &bf);

Назначение: оператор побитового «ИЛИ».

Входные параметры:

&bf – битовое поле.

Выходные параметры: экземпляр класса , который равен { \*this | bf }.

* TBitField operator&(const TBitField &bf);

Назначение: оператор побитового «И».

Входные параметры:

&bf – битовое поле, с которым мы сравниваем.

Выходные параметры: Экземпляр класса, который равен { \*this & bf }.

* TBitField operator~(void);

Назначение: оператор инверсии.

Входные параметры отсутствуют.

Выходные параметры: Экземпляр класса, каждый элемент которого равен{~\*this}.

* friend istream &operator>>(istream &istr, TBitField &bf);

Назначение: оператор ввода из консоли.

Входные параметры:

&istr – буфер консоли

&bf – класс, который нужно ввести из консоли.

Выходные параметры: Ссылка на буфер (поток) &istr.

* friend ostream &operator<<(ostream &ostr, const TBitField &bf);

Назначение: оператор вывода из консоли.

Входные параметры:

&istr – буфер консоли.

&bf – класс, который нужно вывести в консоль.

Выходные параметры: Ссылка на буфер (поток) &istr.

### Класс TSet

Объявление класса:

**class TSet**

**{**

**private:**

**int MaxPower; // максимальная мощность множества**

**TBitField BitField; // битовое поле для хранения хар-го вектора**

**public:**

**TSet(int mp);**

**TSet(const TSet &s); // конструктор копирования**

**TSet(const TBitField &bf); // конструктор преобразования типа**

**operator TBitField(); // преобразование типа к битовому полю**

**// доступ к битам**

**int GetMaxPower(void) const; // максимальная мощность множества**

**void InsElem(const int n); // включить элемент в множество**

**void DelElem(const int n); // удалить элемент из множества**

**int IsMember(const int n) const; // проверить наличие элемента в**

**// множестве**

**// теоретико-множественные операции**

**int operator== (const TSet &s); // сравнение**

**TSet& operator=(const TSet &s); // присваивание**

**TSet operator+ (const int n); // включение элемента в множество**

**TSet operator- (const int n); // удаление элемента из множества**

**TSet operator+ (const TSet &s); // объединение**

**TSet operator\* (const TSet &s); // пересечение**

**TSet operator~ (void); // дополнение**

**friend istream &operator>>(istream &istr, TSet &bf);**

friend ostream &operator<<(ostream &ostr, const TSet &bf);

Назначение: представление множества чисел.

Поля:

MaxPower – максимальный элемент множества.

BitField – экземпляр битового поля, на котором реализуется множество.

Конструкторы:

* TSet(int mp);

Назначение: конструктор с параметром, выделение памяти.

Входные параметры:

mp – максимальный элемент множества.

Выходные параметры: Отсутствуют

* TSet(const TSet &s);

Назначение: конструктор копирования. Создание экземпляра класса на основе другого экземпляра.

Входные параметры:

&s – ссылка, адрес экземпляра класса, на основе которого будет создан другой.

Выходные параметры: Отсутствуют.

Деструктор:

~TSet();

Назначение: деструктор. Отчистка выделенной памяти.

Входные и выходные параметры отсутствуют.

Методы:

* int GetMaxPower(void) const;

Назначение: получение максимального элемента множества.

Входные параметры отсутствуют.

Выходные параметры: максимальный элемент множества.

* void InsElem(const int Elem)

Назначение: добавить элемент в множество.

Входные параметры: Elem - добавляемый элемент.

Выходные параметры отсутствуют.

* void DelElem(const int Elem)

Назначение: удалить элемент из множества.

Входные параметры:Elem - удаляемый элемент.

Выходные параметры отсутствуют.

* int IsMember(const int Elem) const;

Назначение: узнать, есть ли элемент в множестве.

Входные параметры:

Elem - элемент, который нужно проверить на наличие.

Выходные параметры: 1 или 0, в зависимости есть элемент в множестве, или нет.

Операторы:

* int operator==(const TSet &s) const;

Назначение: оператор сравнения. Сравнить на равенство 2 множества.

Входные параметры: &s – битовое поле, с которым мы сравниваем.

Выходные параметры: 1 или 0, в зависимости равны они, или нет соответственно.

* int operator!=(const TSet &s) const;

Назначение: оператор сравнения. Сравнить на равенство 2 множества.

Входные параметры: &s – битовое поле, с которым мы сравниваем .

Выходные параметры: 0 или 1, в зависимости равны они, или нет соответственно.

* const TSet& operator=(const TSet &s);

Назначение: оператор присваивания. Присвоить экземпляру \*this экземпляр &s.

Входные параметры:

&s – множество , которое мы присваиваем .

Выходные параметры: ссылка на экземпляр класса TSet, \*this.

* TSet operator+(const TSet &bf);

Назначение: оператор объединения множеств.

Входные параметры: &s - множество;

Выходные параметры: Экземпляр класса , который равен { \*this | s }.

* TSet operator\*(const TSet &bf);

Назначение: оператор пересечения множеств.

Входные параметры: &s - множество;

Выходные параметры: Экземпляр класса , который равен { \*this & s }.

* TBitField operator~(void);

Назначение: оператор дополнение до Универса.

Входные параметры: отсутствуют.

Выходные параметры: Экземпляр класса, каждый элемент которого равен {~\*this}, т.е. если i элемент исходного экземпляра будет равен будет находится в множестве, то на выходе его не будет, и наоборот.

* friend istream &operator>>(istream &istr, TSet &s);

Назначение: оператор ввода из консоли.

Входные параметры:

&istr – буфер консоли.

&s – класс, который нужно ввести из консоли.

Выходные параметры:Ссылка на буфер (поток) &istr

* friend ostream &operator<<(ostream &ostr, const TSet &s);

Назначение: оператор вывода из консоли.

Входные параметры:

&istr – буфер консоли .

&s – класс, который нужно вывести в консоль.

Выходные параметры: Ссылка на буфер (поток) &istr

* operator TBitField();

Назначение: вывод поля BitField.

Входные параметры отсутствуют.

Выходные данные: поле BitField.

* TSet operator+(const int Elem);

Назначение: оператор объединения множества и элемента. Данный оператор аналогичен метод добавления элемента в множество.

Входные параметры:

Elem - число

Выходные параметры: исходный экземпляр класса, содержащий Elem.

* TSet operator+ (const int Elem);

Назначение: оператор объединения множества и элемента. Данный оператор аналогичен методу удаления элемента из множества.

Входные параметры: Elem – число.

Выходные параметры: исходный экземпляр класса, не содержащий Elem.

# Заключение

В результате данной лабораторной работы были изучены основы битовых полей и множеств, а также принципы их использования в программировании. Были проведены эксперименты с различными наборами данных, чтобы проверить работу программы и изучить ее производительность. Проведенный анализ результатов показал, что использование битовых полей и множеств может быть очень полезным в решении определенных задач. В целом, лабораторная работа помогла понять основные принципы работы с битовыми полями и множествами.

# Литература

1. Битовое поле [<https://metanit.com/c/tutorial/6.7.php>].
2. Битовое поле [<https://en.wikipedia.org/wiki/Bit_field>].
3. Битовые поля [https://learn.microsoft.com/ru-ru/cpp/cpp/cpp-bit-fields?view=msvc-170].

# Приложения

## Приложение А. Реализация класса TBitField

TBitField::TBitField(int len)

{

if (len > 0) {

BitLen = len;

MemLen = ((len + bitsInElem - 1) >> shiftSize);

pMem = new TELEM[MemLen];

memset(pMem, 0, MemLen \* sizeof(TELEM));

}

else if (len == 0)

{

BitLen = 0;

MemLen = 0;

pMem = nullptr;

}

else {

throw ("Bitfield size less than 0");

}

}

TBitField::TBitField(const TBitField& bf)

{

BitLen = bf.BitLen;

MemLen = bf.MemLen;

if (MemLen) {

pMem = new TELEM[MemLen];

memcpy(pMem, bf.pMem, MemLen \* sizeof(TELEM));

}

else {

pMem = nullptr;

}

}

TBitField::~TBitField()

{

delete[] pMem;

}

int TBitField::GetMemIndex(const int n) const

{

return n >> shiftSize;

}

TELEM TBitField::GetMemMask(const int n) const

{

return 1 << (n & (bitsInElem - 1));

}

int TBitField::GetLength(void) const

{

return BitLen;

}

void TBitField::SetBit(const int n)

{

if (n >= BitLen || n < 0)

throw("bit position is out of range");

pMem[GetMemIndex(n)] |= GetMemMask(n);

}

void TBitField::ClrBit(const int n)

{

if (n >= BitLen || n < 0)

throw("bit position is out of range");

pMem[GetMemIndex(n)] &= ~GetMemMask(n);

}

int TBitField::GetBit(const int n) const {

if (n >= BitLen || n < 0)

throw("bit position is out of range");

return (pMem[GetMemIndex(n)] & GetMemMask(n)) ? 1 : 0;

}

const TBitField & TBitField::operator=(const TBitField & bf)

{

if (\*this == bf) return \*this;

if (BitLen != bf.BitLen)

{

delete[] pMem;

BitLen = bf.BitLen;

MemLen = bf.MemLen;

pMem = new TELEM[MemLen];

}

for (int i = 0; i < MemLen; ++i)

{

pMem[i] = bf.pMem[i];

}

return \*this;

}

int TBitField::operator==(const TBitField& bf) const

{

if (BitLen != bf.BitLen) return 0;

for (int i = 0; i < MemLen; i++) {

if (pMem[i] != bf.pMem[i]) {

return 0;

}

}

return 1;

}

int TBitField::operator!=(const TBitField& bf) const

{

return !((\*this) == bf);

}

TBitField TBitField::operator|(const TBitField& bf)

{

int len = max(BitLen, bf.BitLen);

TBitField tmp(len);

for (int i = 0; i < tmp.MemLen; i++)

tmp.pMem[i] = pMem[i] | bf.pMem[i];

return tmp;

}

TBitField TBitField::operator&(const TBitField& bf)

{

int len = max(BitLen, bf.BitLen);

TBitField tmp(len);

for (int i = 0; i < tmp.MemLen; i++) {

tmp.pMem[i] = pMem[i] & bf.pMem[i];

}

return tmp;

}

TBitField TBitField::operator~(void)

{

TBitField tmp(BitLen);

for (int i = 0; i < BitLen; i++)

if (GetBit(i)==0)

tmp.SetBit(i);

return tmp;

}

istream& operator>>(std::istream& in, TBitField& bf) {

string answer;

in >> answer;

if (answer.length() > bf.BitLen) throw "out of range";

for (int i = 0; i < bf.BitLen; i++) {

if (answer[bf.BitLen - 1 - i] == '1') {

bf.SetBit(i);

}

}

return in;

}

ostream& operator<<(ostream& ostr, const TBitField& bf)

{

for (int i = 0; i < bf.GetLength(); ++i)

{

ostr << bf.GetBit(i) << " ";

}

return ostr;

}

## Приложение Б. Реализация класса TSet

#include "tset.h"

TSet::TSet(int mp) :MaxPower(mp), BitField(mp) {}

TSet::TSet(const TSet& s) : BitField(s.BitField),MaxPower(s.GetMaxPower()) {}

TSet::TSet(const TBitField& bf) :MaxPower(bf.GetLength()), BitField(bf) {}

int TSet::GetMaxPower(void) const { return MaxPower;}

TSet::operator TBitField(){ return BitField;}

int TSet::IsMember(const int Elem) const

{

if (Elem >= MaxPower || Elem < 0) throw ("Elemet is out of universe");

return BitField.GetBit(Elem);

}

void TSet::InsElem(const int Elem)

{

if (Elem >= MaxPower || Elem < 0) throw ("Elemet is out of universe");

return BitField.SetBit(Elem);

}

void TSet::DelElem(const int Elem)

{

if (Elem >= MaxPower || Elem < 0) throw ("Elemet is out of universe");

return BitField.ClrBit(Elem);

}

const TSet& TSet::operator=(const TSet& s)

{

if (\*this == s) return \*this;

MaxPower = s.MaxPower;

BitField = s.BitField;

return \*this;

}

int TSet::operator==(const TSet& s) const

{

if (MaxPower != s.GetMaxPower())

{ return 0;}

return (BitField == s.BitField);

}

int TSet::operator!=(const TSet& s) const {

return !(\*this == s);

}

TSet TSet::operator+(const TSet& s)

{

TSet tmp(max(MaxPower, s.GetMaxPower()));

tmp.BitField = BitField | s.BitField;

return tmp;

}

TSet TSet::operator+(const int Elem)

{

if (Elem >= MaxPower || Elem < 0) throw ("Elemet is out of universe");

TSet tmp(\*this);

tmp.InsElem(Elem);

return tmp;

}

TSet TSet::operator-(const int Elem)

{

if (Elem >= MaxPower || Elem < 0) throw ("Elemet is out of universe");

TSet tmp(\*this);

tmp.DelElem(Elem);

return tmp;

}

TSet TSet::operator\*(const TSet& s)

{

TSet tmp(max(MaxPower, s.GetMaxPower()));

tmp.BitField = BitField & s.BitField;

return tmp;

}

TSet TSet::operator~(void)

{

TSet tmp(MaxPower);

tmp.BitField = ~BitField;

return tmp;

}

ostream& operator<<(ostream& ostr, const TSet& s)

{

const int x = s.MaxPower - 1;

for (int i = 0; i <= x; ++i)

{

ostr << s.IsMember(i) << " ";

}

return ostr;

}

istream& operator>>(std::istream& istr, TSet& s) {

int elemt;

int n;

cout << "Enter the number of positions you want to insert:";

cin >> n;

for (int i = 0; i < n; i++)

{

istr>>elemt;

s.InsElem(elemt);

}

return istr;

}