

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
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»

**Выполнила:** студентка группы  
3822Б1ФИ2

\_\_\_\_\_ / Резанцева А.А.  
Подпись

**Проверил:** к.т.н, доцент каф. ВВиСП  
\_\_\_\_\_ / Кустикова В.Д./

Подпись

Нижний Новгород  
2023

# Содержание

Введение .....	3
1 Постановка задачи .....	4
2 Руководство пользователя .....	5
2.1 Приложение для демонстрации работы битовых полей .....	5
2.2 Приложение для демонстрации работы множеств .....	6
2.3 «Решето Эратосфена» .....	8
3 Руководство программиста .....	10
3.1 Описание алгоритмов .....	10
3.1.1 Битовые поля .....	10
3.1.2 Множества .....	11
3.1.3 «Решето Эратосфена» .....	11
3.2 Описание программной реализации .....	12
3.2.1 Описание класса TBitField .....	12
3.2.2 Описание класса TSet .....	14
Заключение .....	17
Литература .....	19
Приложения .....	20
Приложение А. Реализация класса TBitField .....	20
Приложение Б. Реализация класса TSet .....	23

## Введение

Нужны ли в программировании на C++ множества? Да, они нужны для решения многих задач. Например, множество фильмов в «фильмотеке» конкретного пользователя, купленных в онлайн-кинотеатре или начертание символов в текстовых редакторах: Ж, К, Ч, З, ВИ, НИ, ... Таким образом возникает необходимость информации об объекте, в формате состояний, представляющих из себя 0 и 1. Проект «Множества» использует интерфейс битовых полей для работы с теоретико-множественными операциями. Данный вариант решения задачи дает нам возможность использовать только часть предоставляемой типом данных памяти. Обращение к биту с определенным индексом позволяет нам узнать его состояние. Например, относится ли элемент к данному множеству. Любое множество описывается характеристическим вектором, а наиболее эффективный способ его представить/хранить – битовое поле (битовая строка).

# 1 Постановка задачи

Цель – реализовать класс битовое поле TBitField и класс множество TSet.

Задачи при реализации класса TBitField:

1. Описать и реализовать конструктор, конструктор копирования, деструктор.
2. Описать и реализовать операции доступа к битам: установить бит в 1, установить бит в 0, получить значение бита, получить количество доступных битов.
3. Описать и реализовать вспомогательные методы: получение индекса элемента, получение маски бита.
4. Перегрузить битовые операции: присваивание ( $=$ ), сравнение ( $==$ ,  $!=$ ), побитовое ИЛИ ( $|$ ), побитовое И ( $\&$ ), побитовое отрицание ( $\sim$ ).
5. Перегрузить операции ввода и вывода.

Задачи при реализации класса TSet:

1. Описать и реализовать конструктор, конструктор копирования, конструктор преобразования типа, оператор преобразования типа к битовому полю.
2. Описать и реализовать операции доступа к битам: включить элемент в множество, удалить элемент из множества, проверить наличие элемента в множестве, получить максимальной мощности множества.
3. Перегрузить теоретико-множественные операции: присваивание ( $=$ ), сравнение ( $==$ ,  $!=$ ), объединение ( $+$ ), пересечение ( $*$ ), объединение с элементом из множества ( $+$ ), разность с элементом из множества ( $-$ ), дополнение ( $\sim$ ).
4. Перегрузить операции ввода и вывода.

## 2 Руководство пользователя

### 2.1 Приложение для демонстрации работы битовых полей

1. Запустите приложение с названием sample\_tbitfield.exe. В результате появится окно, показанное ниже (рис. 1).

```
C:\Users\ITMM-230042\Desktop\mp2-practice\RezantsevaAA\01_lab\sln\bin>sample_tbitfield.exe
TBitField
bf1 = 0 0 1 0 1 1
bf2 = 1 1 0 1 0 1

bf1.SetBit(0): 1 0 1 0 1 1
bf1.ClrBit(0): 0 0 1 0 1 1
~bf1: 1 1 0 1 0 0

bf1.GetBit(0): 0
bf1.GetBit(5): 1

operator==: 0
operator!=: 1
operator|: 1 1 1 1 1 1
operator&: 0 0 0 0 0 1

C:\Users\ITMM-230042\Desktop\mp2-practice\RezantsevaAA\01_lab\sln\bin>_
```

Рис. 1. Основное окно программы

2. На первом шаге создаются два битовых поля (Рис. 2).

```
bf1 = 0 0 1 0 1 1
bf2 = 1 1 0 1 0 1
```

Рис. 2. Создание битовых полей

3. На следующем шаге нулевой бит битового поля bf1 устанавливается в 1 (Рис. 3).

```
bf1.SetBit(0): 1 0 1 0 1 1
```

Рис. 3. Установка нулевого бита в 1

4. Далее очищаем нулевой бит битового поля bf1, то есть устанавливаем в 0 (Рис. 4).

```
bf1.ClrBit(0): 0 0 1 0 1 1
```

Рис. 4. Установка нулевого бита в 0

5. На четвертом шаге выполняем операцию отрицания битового поля bf1 (Рис. 5).

```
~bf1: 1 1 0 1 0 0
```

Рис. 5. Отрицание битового поля

6. Далее получаем значение нулевого и пятого бита битового поля bf1 (Рис. 6).

```
bf1.GetBit(0): 0  
bf1.GetBit(5): 1
```

Рис. 6. Получение значение битов на позиции 0 и 5

7. На шестом шаге сравниваем битовые поля bf1 и bf2 (Рис. 7).

```
operator==: 0  
operator!=: 1
```

Рис. 7. Операции равенства и неравенства битовых полей

8. Далее выполняются операция «или» и операция «и» для битовых полей bf1 и bf2 (Рис. 8).

```
operator |: 1 1 1 1 1 1  
operator&: 0 0 0 0 0 1
```

Рис. 8. Операторы «или», «и»

## 2.2 Приложение для демонстрации работы множеств

1. Запустите приложение с названием sample\_tset.exe. В результате появится окно, показанное ниже (Рис. 9).

```

TSet
s1 = 2 4 5

s2 = 0 1 3 5

s1.InsElem(0): 0 2 4 5

s1.DelElem(0): 2 4 5

~s1: 0 1 3

s1.IsMember(0): 0
s1.IsMember(5): 1

operator==: 0
operator!=: 1
operator+: 0 1 2 3 4 5

operator*: 5

operator+ (elem = 0): 0 2 4 5

operator- (elem = 5): 2 4

```

Рис. 9. Основное окно программы

2. На первом шаге создаются множества  $s1 = \{2, 4, 5\}$  и  $s2 = \{0, 1, 3, 5\}$  (Рис. 10).

```

s1 = 2 4 5
s2 = 0 1 3 5

```

Рис. 10. Множества  $s1$  и  $s2$

3. На втором шаге включаем элемент 0 в множество  $s1$  (Рис. 11).

```

s1.InsElem(0): 0 2 4 5

```

Рис. 11. Включение элемента в множество

4. Далее удаляем элемент 0 из множества  $s1$  (Рис. 12).

```

s1.DelElem(0): 2 4 5

```

Рис. 12. Удаление элемента из множества

5. На следующем шаге выводим дополнение множества  $s1$  (Рис. 13).

```

~s1: 0 1 3

```

Рис. 13. Дополнение множества

6. Далее проверяем наличие элементов 0 и 5 в множестве s1, где 0 – не является элементом множества, 1 – является (Рис. 14).

```
s1.IsMember(0): 0  
s1.IsMember(5): 1
```

Рис. 14. Наличие элементов в множестве

7. На шестом шаге сравниваем множества s1 и s2 (Рис. 15).

```
operator==: 0  
operator!=: 1
```

Рис. 15. Операции равенства и неравенства множеств

8. Далее идут операции объединения и пересечения множеств s1 и s2 (Рис. 16).

```
operator+: 0 1 2 3 4 5  
operator*: 5
```

Рис. 16. Операции объединения и пересечения множеств

9. На последнем этапе выполняются операция объединения элемента 0 с множеством s1 и операция удаления элемента 5 из множества s1 (Рис. 17).

```
operator+ (elem = 0): 0 2 4 5  
operator- (elem = 5): 2 4
```

Рис. 17. Операции объединение элемента с множеством и удаления элемента из множества.

## 2.3 «Решето Эратосфена»

1. Запустите приложение с названием sample\_primenumbers.exe. В результате появится окно, показанное ниже (Рис. 18).

```
C:\Users\ITMM-230042\Desktop\mp2-practice\RezantsevaAA\01_lab\sln\bin>sample_primenumbers.exe  
Prime numbers  
Enter the count of numbers: _
```

Рис. 18. Запрос программы

2. Введите число, до которого будут выведены все простые числа на экран. Для примера возьмем число 56. Результат появился в окне, показанном ниже (Рис. 19).

```
Enter the count of numbers: 56  
Prime numbers under 56:  
2 3 5 7 11 13 17 19 23 29 31 37 41 43 47 53
```



Рис. 19. Простые числа от 2 до 56

## 3 Руководство программиста

### 3.1 Описание алгоритмов

#### 3.1.1 Битовые поля

Битовые поля представляют собой набор чисел, каждый бит которых интерпретируется элементом, равным индексом бита. Битовые поля обеспечивают удобный доступ к отдельным битам данных. Они позволяют формировать объекты с длиной, не кратной байту, что в свою очередь позволяет экономить память, более плотно размещая данные.

Битовое поле хранится в виде класса с полями: массив без знаковых целых чисел, каждое из которых имеет размер 32 бита, максимальный элемент (количество битов), количество без знаковых целых чисел, которые образуют битовое поле.

Битовое поле поддерживает операции объединения, пересечения, дополнение (отрицание), сравнения, ввода и вывода.

##### **Операция объединения:**

Операция возвращает экземпляр класса, каждый бит которого равен 1, если он есть хотя бы в 1 классе, которые объединяем, и 0 в противном случае.

##### **Операция пересечения:**

Операция возвращает экземпляр класса, каждый бит которого равен 1, если он есть в каждом классе, и 0 в противном случае.

##### **Операция дополнения (отрицания):**

Операция возвращает экземпляр класса, каждый бит которого равен 0, если он есть исходном классе, и 1 в противном случае.

##### **Операция ввода битового поля:**

Операция позволяет ввести битовое поле из консоли. Для этого необходимо в консоль ввести 1 или 0 столько раз, какова длина вводимого битового поля.

##### **Операция вывода битового поля:**

Операция вывода позволяет вывести битовое поле в консоль

Также в битовом поле можно установить или отчистить бит.

##### **Операции сравнения**

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

##### **Операция сравнения на неравенство**

Операция сравнения на неравенство выведет 0, если хотя бы два бита совпадают, 1 в противном случае.

### 3.1.2 Множества

Множества представляют собой набор целых положительных чисел. В данной лабораторной работе множество реализовано при помощи битового поля, соответственно каждый бит которых интерпретируется элементом, равным индексом бита. Битовые поля обеспечивают удобный доступ к отдельным битам данных. Они позволяют формировать объекты с длинной, не кратной байту, что в свою очередь позволяет экономить память, более плотно размещая данные. Создание множества через битовые поля может сильно сократить использование памяти.

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

#### **Операция объединения с множеством:**

Операция возвращает экземпляр класса, содержащий все уникальные элементы из двух классов.

#### **Операция объединения с множеством:**

Операция возвращает экземпляр класса, содержащий все уникальные элементы, которые находятся в каждом классе.

#### **Операция дополнения (отрицания):**

Операция возвращает экземпляр, класса содержащий элементы, которых нет в исходном классе, не большие максимальному элементу.

#### **Операция ввода множества:**

Операция позволяет ввести множество из консоли. Для этого необходимо в консоль ввести сначала количество элементов в множестве, а дальше сами элементы, причём элементы не могут превышать максимального элемента множества.

#### **Операция вывода множества:**

Операция вывода позволяет вывести множество в консоль

Также в множестве можно добавить или убрать элемент.

### 3.1.3 «Решето Эратосфена»

Решето Эратосфена – это алгоритм, позволяющий найти все простые числа до заданного числа  $n$ . Алгоритм:

1. Выписать подряд все числа от 2 до  $n$
2. Пусть переменная  $p$  изначально равна двум – первому простому числу
3. Зачеркнуть в списке числа от  $2p$  до  $n$ , считая шагами по  $p$  (то есть удаляем числа, кратные  $p$ ).

4. Найти первое не зачеркнутое число в списке, большее чем *p*, и присвоить значению переменной *p* это число
5. Повторять шаги 3 и 4, пока возможно

## 3.2 Описание программной реализации

### 3.2.1 Описание класса TBitField

```
class TBitField
{
private:
    int BitLen;
    TELEM *pMem;
    int MemLen;
    const tint bitsInElem = 32;
    cons tint shiftSize = 5;

    int GetMemIndex(const int n) const;
    TELEM GetMemMask (const int n) const;
public:
    TBitField(int len);
    TBitField(const TBitField &bf);
    ~TBitField();

    int GetLength(void) const;
    void SetBit(const int n);
    void ClrBit(const int n);
    int GetBit(const int n) const;

    int operator==(const TBitField &bf) const;
    int operator!=(const TBitField &bf) const;
    const TBitField& operator=(const TBitField &bf);
    TBitField operator|(const TBitField &bf);
    TBitField operator&(const TBitField &bf);
    TBitField operator~(void);
    friend istream &operator>>(istream &istr, TBitField &bf);
    friend ostream &operator<<(ostream &ostr, const TBitField &bf);
};
```

Назначение: представление битового поля.

Поля:

**BitLen** – длина битового поля – максимальное количество битов.

**pMem** – память для представления битового поля.

**MemLen** – количество элементов для представления битового поля.

**bitsInElem** – количество битов в элементе памяти.

**shiftSize** – вспомогательное значение для битового целочисленного деления.

Конструкторы:

```
TBitField(int len);
```

Назначение: выделение и инициализация памяти объекта.

Входные параметры: **len** – количество доступных битов.

```
TBitField(const TBitField &bf);
```

Назначение: выделение памяти и копирование данных.

Входные параметры: **const TBitField &bf** – константная ссылка на битовое поле.

Деструктор:

**~TBitField() ;**

Назначение: освобождение выделенной памяти.

Методы:

**int GetMemIndex(const int n) const;**

Назначение: получение индекса элемента в памяти.

Входные параметры: **n** – номер бита.

Выходные параметры: индекс элемента в памяти.

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

Назначение: получение маски бита.

Входные параметры: **n** – номер бита.

Выходные параметры: маска бита.

**int GetLength(void) const;**

Назначение: получение количества доступных битов.

Выходные параметры: **BitLen** – количество доступных битов.

**void SetBit(const int n);**

Назначение: установить бит в 1.

Входные параметры: **n** – номер бита.

**void ClrBit(const int n);**

Назначение: установить бит в 0.

Входные параметры: **n** – номер бита.

**int GetBit(const int n) const;**

Назначение: получение значения бита.

Входные параметры: **n** – номер бита.

Выходные параметры: значение бита (0 или 1).

Операции:

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

Назначение: перегрузка операции сравнения на равенство объектов.

Входные параметры: **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: целое число (0 или 1).

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

Назначение: перегрузка операции сравнения на неравенство объектов.

Входные параметры: **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: целое число (0 или 1).

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

Назначение: присвоение значение полей одного битового поля другому.

Входные параметры: **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: константная ссылка на объект класса **TBitField**.

```
TBitField operator+(const TBitField &bf);
```

Назначение: сложение двух битовых полей.

Входные параметры: **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: результирующее битовое поле.

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

Назначение: умножение двух битовых полей.

Входные параметры: **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: результирующее битовое поле.

```
TBitField operator~(void);
```

Назначение: инвертирование значений битов битового поля.

Входные параметры: **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: результирующее битовое поле.

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

Назначение: ввод данных.

Входные параметры: **istr** – поток ввода, **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: поток ввода.

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

Назначение: вывод данных.

Входные параметры: **ostr** – поток вывода, **bf** – битовое поле – объект класса **TBitField**.

Выходные параметры: поток вывода.

### 3.2.2 Описание класса TSet

```
class TSet
{
private:
    int MaxPower;
    TBitField BitField;
public:
    TSet(int mp);
    TSet(const TSet &s);
    TSet(const TBitField &bf);
    operator TBitField();

    int GetMaxPower(void) const;
    void InsElem(const int Elem);
    void DelElem(const int Elem);
    int IsMember(const int Elem) const;
```

```

int operator== (const TSet &s) const;
int operator!= (const TSet &s) const;
const TSet& operator=(const TSet &s);
TSet operator+ (const int Elem);

TSet operator- (const int Elem);

TSet operator+ (const TSet &s);
TSet operator* (const TSet &s);
TSet operator~ (void);

friend istream &operator>>(istream &istr, TSet &bf);
friend ostream &operator<<(ostream &ostr, const TSet &bf);
};

```

Назначение: представление множества.

Поля:

**Max Power** – мощность множества.

**BitField** – характеристический вектор, битовое поле.

Конструкторы:

```
TSet(int mp);
```

Назначение: инициализация битового поля.

Входные параметры: **mp** – количество элементов в универсе, мощность множества.

```
TSet(const TSet &s);
```

Назначение: копирование данных из другого множества.

Входные параметры: **s** – множество, объект класса **TSet**.

```
TSet(const TBitField &bf);
```

Назначение: преобразование из **TBitField** в **TSet**.

Входные параметры: **bf** – битовое поле, объект класса **TBitField**.

```
operator TBitField();
```

Назначение: преобразование из **TSet** в **TBitField**.

Выходные параметры: объект класса **TBitField**.

Методы:

```
int GetMaxPower(void) const;
```

Назначение: получение мощности множества.

Выходные параметры: **MaxPower** – мощность множества.

```
void InsElem(const int Elem);
```

Назначение: добавление элемента в множество.

Входные параметры **Elem** – добавляемый элемент.

```
void DelElem(const int Elem);
```

Назначение: удаление элемента из множества.

Входные параметры **Elem** – удаляемый элемент.

**int IsMember(const int Elem) const;**

Назначение: проверка на принадлежность элемента множеству.

Входные параметры **Elem** – проверяемый элемент.

Выходные параметры: значение бита (0 или 1).

Операции:

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

Назначение: перегрузка операции сравнения, проверка на равенство двух множеств.

Входные параметры: **s** – множество – объект класса **TSet**.

Выходные параметры: целое число (0 или 1).

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

Назначение: перегрузка операции сравнения, проверка на неравенство двух множеств.

Входные параметры: **s** – множество – объект класса **TSet**.

Выходные параметры: целое число (0 или 1).

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

Назначение: присвоение значений полей одного объекта класса другому.

Входные параметры: **s** – множество – объект класса **TSet**.

Выходные параметры: ссылка на объект своего класса **TSet**.

**TSet operator+ (const int Elem) ;**

Назначение: добавление элемента в множество.

Входные параметры: **Elem** – индекс элемента .

Выходные параметры: результирующее множество, объект класса **TSet**.

**TSet operator- (const int Elem) ;**

Назначение: удаление элемента из множества.

Входные параметры: **Elem** – индекс элемента .

Выходные параметры: результирующее множество, объект класса **TSet**.

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

Назначение: объединение двух множеств.

Входные параметры: **s** – объект класса **TSet**.

Выходные параметры: результирующее множество, объект класса **TSet**.

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

Назначение: пересечение двух множеств.

Входные параметры: **s** – объект класса **TSet**.

Выходные параметры: результирующее множество, объект класса **TSet**.

**TSet operator~ (void) ;**

Назначение: получение дополнения к множеству.



Выходные параметры: результирующее множество, объект класса TSet.

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

Назначение: ввод данных.

Входные параметры: **istr** – поток ввода, **bf** – объект класса **TSet**.

Выходные параметры: поток ввода.

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

Назначение: вывод данных.

Входные параметры: **ostr** – поток вывода, **bf** – объект класса **TSet**.

Выходные параметры: поток вывода.

## Заключение

Были реализованы классы: TBitField и TSet:

1. Выполнены задачи при реализации класса TBitField:

- Описать и реализовать конструктор, конструктор копирования, деструктор.
- Описать и реализовать операции доступа к битам: установить бит в 1, установить бит в 0, получить значение бита, получить количество доступных битов.
- Описать и реализовать вспомогательные методы: получение индекса элемента, получение маски бита.
- Перегрузить битовые операции: присваивание (=), сравнение (==, !=), побитовое ИЛИ (|), побитовое И (&), побитовое отрицание(~).
- Перегрузить операции ввода и вывода.

2. Выполнены задачи при реализации класса TSet:

- Описать и реализовать конструктор, конструктор копирования, конструктор преобразования типа, оператор преобразования типа к битовому полю.
- Описать и реализовать операции доступа к битам: включить элемент в множество, удалить элемент из множества, проверить наличие элемента в множестве, получить максимальной мощности множества.

- Перегрузить теоретико-множественные операции: присваивание ( $=$ ), сравнение ( $=$ ,  $\neq$ ), объединение ( $+$ ), пересечение ( $*$ ), объединение с элементом из множества ( $+$ ), разность с элементом из множества ( $-$ ), дополнение ( $\sim$ ).
- Перегрузить операции ввода и вывода.

## Литература

1. Лекция «Множества и поля» Сысоев А.В  
[<https://cloud.unn.ru/s/DLRHnt54ircG2WL>].

# Приложения

## Приложение А. Реализация класса TBitField

```
#include "tbitfield.h"

TBitField::TBitField(int len)
{
    if (len <= 0)
        throw "len_is_equal_zero!";
    BitLen = len;
    MemLen = ((len + bitsInElem - 1) >> shiftSize);
    pMem = new TELEM[MemLen];

    for (int i = 0; i < MemLen; ++i)
    {
        pMem[i] = 0;
    }
}

TBitField::TBitField(const TBitField &bf) // конструктор копирования
{
    BitLen = bf.BitLen;
    MemLen = bf.MemLen;
    pMem = new TELEM[MemLen];
    for (int i = 0; i < MemLen; ++i)
    {
        pMem[i] = bf.pMem[i];
    }
}

TBitField::~TBitField()
{
    delete[] pMem;
}

int TBitField::GetMemIndex(const int n) const // индекс Мем для бита n
{
    if (n < 0)
        throw "n_is_below_zero";
    return n >> shiftSize; //сдвиг n вправо на shiftSize бит
}

TELEM TBitField::GetMemMask(const int n) const // битовая маска для бита n
{
    if (n > BitLen)
        throw "overload_n";
    if (n < 0)
        throw "n_is_below_zero";
    return 1 << (n & (bitsInElem - 1)); //сдвиг 1 влево на (n & (bitsInElem -
1)) бит
}

// доступ к битам битового поля

int TBitField::GetLength(void) const // получить длину (к-во битов)
{
    return BitLen;
}

void TBitField::SetBit(const int n) // установить бит
{

```

```

        if (n > BitLen)
            throw "overload_n";
        if (n < 0)
            throw "n_is_below_zero";

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

void TBitField::ClrBit(const int n) // очистить бит
{
    if (n > BitLen)
        throw "overload_n";
    if (n < 0)
        throw "n_is_below_zero";
    pMem[GetMemIndex(n)] &= ~GetMemMask(n);
}

int TBitField::GetBit(const int n) const // получить значение бита
{
    if (n > BitLen)
        throw "overload_n";
    if (n < 0)
        throw "n_is_below_zero";
    return ((pMem[GetMemIndex(n)] & GetMemMask(n)) >> (n & (bitsInElem - 1)));
}

// битовые операции

const TBitField& TBitField::operator=(const TBitField &bf) // присваивание
{
    if (this == &bf)
    {
        return *this;
    }

    if (MemLen != bf.MemLen)
    {
        if (MemLen > 0)
        {
            delete[] pMem;
            MemLen = bf.MemLen;
            pMem = new TELEM[MemLen];
        }
    }
    BitLen = bf.BitLen;
    for (int i = 0; i < MemLen; ++i)
    {
        pMem[i] = bf.pMem[i];
    }
    return *this;
}

int TBitField::operator==(const TBitField &bf) const // сравнение
{
    if (BitLen != bf.GetLength())
        return 0;
    else
    {
        for (int i = 0; i < BitLen; ++i)
        {
            if (GetBit(i) != bf.GetBit(i))
                return 0;
        }
    }
}

```

```

    }
    return 1;
}

int TBitField::operator!=(const TBitField &bf) const // сравнение
{
    return !(*this == bf);
}

TBitField TBitField::operator|(const TBitField &bf) // операция "или"
{
    int maxlen = max(GetLength(), bf.GetLength());
    int minlen = min(GetLength(), bf.GetLength());
    TBitField tmp(1);
    if (GetLength() > bf.GetLength())
        tmp = *this;
    else
        tmp = bf;
    int i = 0;
    for (; i < minlen; ++i)
    {
        if (GetBit(i) || bf.GetBit(i))
            tmp.SetBit(i);
    }
    return tmp;
}

TBitField TBitField::operator&(const TBitField& bf) // операция "и"
{
    int maxlen = max(GetLength(), bf.GetLength());
    int minlen = min(GetLength(), bf.GetLength());
    TBitField tmp(maxlen);
    int i = 0;
    for (; i < minlen; ++i)
    {
        if (GetBit(i) && bf.GetBit(i))
            tmp.SetBit(i);
    }
    return tmp;
}

TBitField TBitField::operator~(void) // отрицание
{
    TBitField tmp(GetLength());
    for (int i = 0; i <= GetMemIndex(GetLength()); ++i)
    {
        tmp.pMem[i] = ~pMem[i];
    }
    return tmp;
}

// ввод/вывод

istream &operator>>(istream &istr, TBitField &bf) // ввод
{
    for (int i = 0; i < bf.GetLength(); ++i)
    {
        int val;
        istr >> val;
        if (val) bf.SetBit(i);
    }
    return istr;
}

```

```
ostream &operator<<(ostream &ostr, const TBitField &bf) // вывод
{
    for (int i = 0; i < bf.GetLength(); ++i)
    {
        ostr << bf.GetBit(i) << " ";
    }
    ostr << "\n";
    return ostr;
}
```

## Приложение Б. Реализация класса TSet

```
#include "tset.h"

TSet::TSet(int mp) : BitField(mp)
{
    MaxPower = mp;
}

// конструктор копирования
TSet::TSet(const TSet &s) : BitField(s.BitField)
{
    MaxPower = s.GetMaxPower();
}

// конструктор преобразования типа
TSet::TSet(const TBitField &bf) : BitField(bf)
{
    MaxPower = bf.GetLength();
}

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

int TSet::GetMaxPower(void) const // получить макс. к-во эл-тов
{
    return MaxPower;
}

int TSet::IsMember(const int Elem) const // элемент множества?
{
    if ((Elem < 0) && (Elem >= MaxPower))
        throw "Out of Range";
    return BitField.GetBit(Elem);
}

void TSet::InsElem(const int Elem) // включение элемента множества
{
    if ((Elem < 0) && (Elem >= MaxPower))
        throw "Out of Range";
    return BitField.SetBit(Elem);
}

void TSet::DelElem(const int Elem) // исключение элемента множества
{
    if ((Elem < 0) && (Elem >= MaxPower))
        throw "Out of Range";
    return BitField.ClrBit(Elem);
}
```

```

// теоретико-множественные операции

const TSet& TSet::operator=(const TSet &s) // присваивание
{
    if (this == &s)
    {
        return *this;
    }
    MaxPower = s.MaxPower;
    BitField = s.BitField;
    return *this;
}

int TSet::operator==(const TSet &s) const // сравнение
{
    return (BitField == s.BitField);
}

int TSet::operator!=(const TSet &s) const // сравнение
{
    return !(*this == s);
}

TSet TSet::operator+(const TSet &s) // объединение
{
    TSet tmp(max(MaxPower, s.GetMaxPower()));
    tmp.BitField = BitField | s.BitField;
    return tmp;
}

TSet TSet::operator+(const int Elem) // объединение с элементом
{
    if ((Elem<0) && (Elem>MaxPower))
        throw "Out of Range";
    TSet tmp(*this);
    tmp.BitField.SetBit(Elem);
    return tmp;
}

TSet TSet::operator-(const int Elem) // разность с элементом
{
    if ((Elem<0) && (Elem>MaxPower))
        throw "Out of Range";
    TSet tmp(*this);
    tmp.BitField.ClrBit(Elem);
    return tmp;
}

TSet TSet::operator*(const TSet &s) // пересечение
{
    TSet tmp(max(MaxPower, s.GetMaxPower()));
    tmp.BitField = BitField & s.BitField;
    return tmp;
}

TSet TSet::operator~(void) // дополнение
{
    TSet tmp(MaxPower);
    tmp.BitField = ~BitField;
    return tmp;
}

// перегрузка ввода/вывода

```



```

istream& operator>>(istream& istr, TSet& s) // ввод
{
    cout << "Input max power of your set" << endl;
    int power;
    cin >> power;

    cout << "Input  your set" << endl;

    for (int i = 0; i < power; i++)
    {
        if ((i < 0) || (i > s.MaxPower)) {
            throw "Out of Range";
        }
        s.InsElem(i);
    }
}

ostream& operator<<(ostream& ostr, const TSet& s) // вывод
{
    for (int i = 0; i < s.MaxPower; i++) {
        if (s.BitField.GetBit(i)) {
            ostr << i << ' ';
        }
    }
    ostr << endl;
    return ostr;
}

```