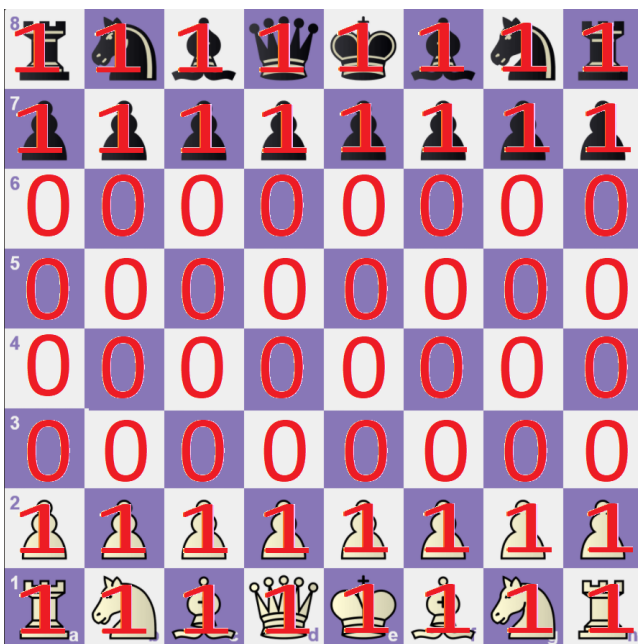


Guía de Operadores a Nivel de Bit

1) Un tablero de Ajedrez electrónico tiene una base de juegos muy amplia en donde se guardan distintas posiciones. En el mismo hay 8 filas y 8 columnas y sus filas están guardadas en memoria por medio de un vector de enteros de 8 bits. Teniendo en cuenta que cada casilla que tenga una pieza en su lugar se representa con un '1' y cuando no tiene se representa con un '0' realice operaciones a nivel de bit desde la posición inicial, es decir: {fila1 = 0xff; fila2 = 0xff; fila3 = 0x00; fila4 = 0x00; fila5 = 0x00; fila6 = 0x00, fila7 = 0xff, fila8 = 0xff}, para lograr la posición final de las siguientes partidas: (Utilizar código adjunto en el repositorio de GIT como ayuda)

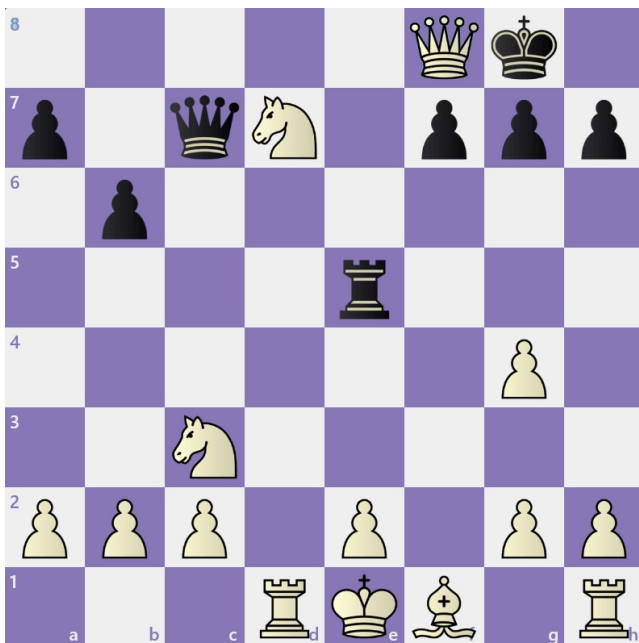
Posición inicial



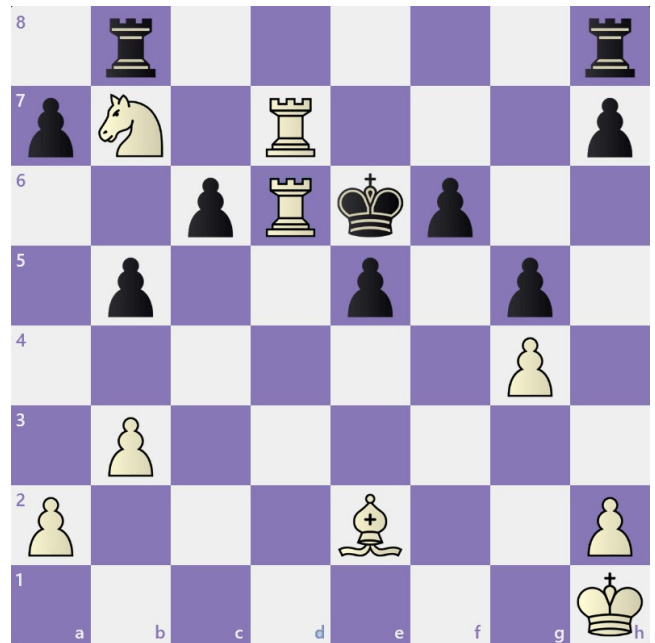
1)



2)



3)



2) Repita el ejercicio anterior de modo que se llegue a la posición final de las columnas 'D' y 'E' sin conocer cuál es la posición inicial. Para ello pueden elegir posiciones iniciales que contengan un valor arbitrario y sin importar cuál elijan el resultado deberá ser el mismo en esas columnas específicamente.

3) Realice nuevamente el 1)a) utilizando únicamente el operador XOR (^)

4) Realice una función que reciba una fila y una posición e imprima un mensaje de "Hay pieza" o "No hay pieza".