

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»

Выполнил(а): студент(ка) группы  
3822Б1ФИ2

\_\_\_\_\_ / Холин К.И./  
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.....	7
2.3 «Решето Эратосфена» .....	9
3 Руководство программиста .....	11
3.1 Описание алгоритмов .....	11
3.1.1 Битовые поля .....	11
3.1.2 Множества .....	14
3.1.3 «Решето Эратосфена» .....	20
3.2 Описание программной реализации .....	20
3.2.1 Описание класса TBitField .....	20
3.2.2 Описание класса TSet .....	25
Заключение .....	32
Литература .....	33
Приложения .....	34
Приложение А. Реализация класса TBitField .....	34
Приложение Б. Реализация класса TSet.....	38

## **Введение**

В C++ иногда возникают такие ситуации, когда информацию об объекте достаточно хранить в формате состояний (статусов), представляющих из себя 0 и 1. На этом основывается представление множества в виде характеристического массива. Это оптимальный вариант, поскольку формально обеспечивает хранение признака наличия или отсутствия элемента универса во множестве, а не прямое хранение элементов. Обращение к определённым битам позволяет нам узнать его состояние для выполнения конкретной задачи. Битовые поля в этом случае играют важную роль.

# 1 Постановка задачи

Цель – реализовать классы для представления битовых полей TBitField и множеств TSet.

Задачи:

1. Разработать класс TBitField. Написать следующие операции для работы с битовыми полями: установить бит в 1, установить бит в 0, получить значение бита, сравнить два битовых поля, сложить и инвертировать, вывести битовое поле требуемого формата и ввести битовое поле. Добавить вспомогательные операции получения бита, маски бита, длины битового поля.
2. Разработать класс TSet. Написать следующие операции для работы с множествами: вставка элемента, удаление, проверка наличия, сравнение множеств, объединение множеств, пересечение, разность, копирование, вычисление мощности множества, вывод элементов множества требуемого формата и ввод. Добавить вспомогательные операции для получения мощности множества.

## 2 Руководство пользователя

### 2.1 Приложение для демонстрации работы битовых полей

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

```
Создание битовых полей...

Битовое поле bf:      0000000000000000000000
Битовое поле copy_bf: 0000000000000000000000
Битовое поле bf2:     0000000000000000000000

Длина битового поля bf = 21

Заполните битовое поле bf:
0110101010
Установка битового поля bf...
Битовое поле bf: 0110101010000000000000

Заполните битовое поле bf2:
00010100111
Установка битового поля bf2...
Битовое поле bf2: 000101001110000000

Очистка 4-ого бита битового поля bf...
Состояние 4-ого бита bf: 0
Битовое поле bf: 0110001010000000000000

Битовые поля bf и bf2 различны
Битовые поля bf и bf2 различны

Выполнение операций над битовыми полями:

operator &: bf и bf2
00000000010000000000

operator | bf2 или bf
01110110111000000000

operator ~ не bf
100111010111111111

Результаты операций:
Битовое поле res1: 00000000010000000000
Битовое поле res2: 01110110111000000000
Битовое поле res3: 100111010111111111
```

Рис. 1. Основное окно программы

2. Сначала создаются 3 битовых поля: bf, copy\_bf и bf2 (рис. 2).

```
Битовое поле bf:      0000000000000000000000
Битовое поле copy_bf: 0000000000000000000000
Битовое поле bf2:     0000000000000000000000
```

Рис. 2. Создание битовых полей.

3. На следующем шаге заполняется битовое поле bf и выводится на экран(рис. 3).

```
Заполните битовое поле bf:
0110101010
Установка битового поля bf...
Битовое поле bf: 0110101010000000000000
```

Рис. 3. Установка битового поля bf с выводом длины

4. После заполнения битового поля bf заполняется битовое поле bf2(рис. 4)

```
Заполните битовое поле bf2:
00010100111
Установка битового поля bf2...
Битовое поле bf2: 000101001110000000
```

Рис. 4. Установка битового поля bf2

5. На 5 этапе удаляется бит с номером 4 из битового поля bf(рис. 5)

```
Очистка 4-ого бита битового поля bf...
Состояние 4-ого бита bf: 0
Битовое поле bf: 0110001010000000000000
```

Рис. 5. Удаление 4-го бита битового поля bf2

6. В первой строке проверяется операция проверки на равенство битовых полей bf и bf2, а во второй- операция на неравенство(рис.6)

```
Битовые поля bf и bf2 различны
Битовые поля bf и bf2 различны
```

Рис. 6. Сравнение битовых полей

7. Выполняются различные операции с битовыми полями, как показано на (рис. 7)

```
operator &: bf и bf2
000000001000000000

operator | bf2 или bf
011101101110000000

operator ~ не bf
100111010111111111
```

Рис. 7. Операции над битовыми полями

8. И в завершение выводятся все результаты вычислений(рис. 8)

```

Результаты операций:
Битовое поле res1: 000000001000000000
Битовое поле res2: 011101101110000000
Битовое поле res3: 100111010111111111

```

Рис. 8. Результаты вычислений операций над битовыми полями

## 2.2 Приложение для демонстрации работы множеств

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

```

Создание множеств...
Представление мощностей множеств:
Мощность множества A = 11
Мощность множества B = 21
Мощность множества копии B = 21
Мощность множества C = 16

Ввод элементов множества A:
Введите элементы множества A
How many element do you want enter?
8
2 3 4 5 9 10 0 1
Continue?(1/0)0

Ввод элементов множества B:
Введите элементы множества B
How many element do you want enter?
5
5 1 9 0 4
Continue?(1/0)0

Ввод элементов множества C:
Введите элементы множества C
How many element do you want enter?
3
2 4 6
Continue?(1/0)0

Сравнение множеств A и B:

Проверка на равенство:
Множества A и B разной мощности

Проверка на неравенство:
Множества A и B разной мощности

Выполнение теоретико-множественных операций над множествами:

Объединение множества A с элементом 9
A= {0,1,2,3,4,5,9,10,}

Разность множества B с элементом 14
B= {0,1,4,5,9,}

Объединение множества A с множеством B
res1= {0,1,2,3,4,5,9,10,}

Пересечение множества A с множеством C
res2= {2,4,}

Дополнение к множеству C
res3= {0,1,3,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15,}

Разность множеств A и C
res4= {0,1,3,5,9,10,}

Множества A,B,C
A= {0,1,2,3,4,5,9,10,}
B= {0,1,4,5,9,}
C= {2,4,6,}

```

Рис. 1. Окно основной программы

2. По началу множества пустые, так как в них не содержится никаких элементов. Максимальные мощности множеств представлены на (рис. 2)

```
Представление мощностей множеств:  
Мощность множества A = 11  
Мощность множества B = 21  
Мощность множества копии B = 21  
Мощность множества C = 16
```

Рис. 2. Мощности множеств A,B,C

3. На третьем этапе идёт заполнение множеств с предварительным вводом количества элементов. (рис. 3)

```
Ввод элементов множества A:  
Введите элементы множества A  
How many element do you want enter?  
8  
2 3 4 5 9 10 0 1  
Continue?(1/0)0  
  
Ввод элементов множества B:  
Введите элементы множества B  
How many element do you want enter?  
5  
5 1 9 0 4  
Continue?(1/0)0  
  
Ввод элементов множества C:  
Введите элементы множества C  
How many element do you want enter?  
3  
2 4 6  
Continue?(1/0)0
```

Рис. 3. Заполнение множеств A,B,C

4. В первом случае множества A и B проверяются на равенство, а во втором – на неравенство. (рис. 4)

```
Сравнение множеств A и B:  
  
Проверка на равенство:  
Множества A и B разной мощности  
  
Проверка на неравенство:  
Множества A и B разной мощности
```

Рис. 4. Сравнение множеств A и B

5. На рисунке ниже приведены основные операции с множествами (рис. 5)



```

Объединение множества А с элементом 9
A= {0,1,2,3,4,5,9,10,}

Разность множества В с элементом 14
B= {0,1,4,5,9,}

Объединение множества А с множеством В
res1= {0,1,2,3,4,5,9,10,}

Пересечение множества А с множеством С
res2= {2,4,}

Дополнение к множеству С
res3= {0,1,3,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15,}

Разность множеств А и С
res4= {0,1,3,5,9,10,}

```

Рис. 5. Основные операции с множествами А,В,С

- Для удобства сравнения результатов на экран выводятся множества А,В,С (рис. 6)

```

Множества А,В,С
A= {0,1,2,3,4,5,9,10,}
B= {0,1,4,5,9,}
C= {2,4,6,}

```

Рис. 6. Вывод множеств А,В,С

## 2.3 «Решето Эратосфена»

- Откройте приложение sample\_primenumbers.exe. В результате появится окно ниже (рис. 1).

```

Prime numbers
Решето Эратосфена
Введите максимально целое число:
_

```

Рис. 1. Окно основной программы

- Вам будет необходимо ввести число ,до которого будут выведены все простые числа на экран. Для примера введём число 30 и посмотрим на результат(рис. 2)

```
Prime numbers
Решето Эратосфена
Введите максимально целое число:
30
Простые числа{2,3,5,7,11,13,17,19,23,29,}
```

Рис. 2. Все простые числа от 2 до 30

## 3 Руководство программиста

### 3.1 Описание алгоритмов

#### 3.1.1 Битовые поля

Битовые поля представляют из себя последовательность нулей и единиц, которая хранится в характеристическом массиве. Элемент битового поля может находиться в двух состояниях: 1 и 0. 1- элемент содержится в множестве, а 0 – элемент не содержится в множестве. Приведём пример.

Допустим. у нас есть характеристический массив, который интерпретирует работу битового поля. Длина битового поля равна 8. В строке index указаны номера элементов от 0 до 7, которые могут содержаться в битовом поле. В строке bits определяются состояния битов. Например, элемент с индексом 1 имеет состояние бита равным 0, а элемент с индексом 4 – состояние бита со значением 1.

index	0	1	2	3	4	5	6	7
bits	1	0	1	1	1	0	1	0

Рассмотрим базовые операции для работы с битовыми полями.

##### 1. Побитовое сложение

Операция сложения битовых полей реализуется по следующему принципу:

Если один из соответствующих битов битовых полей имеет состояние 1, то результирующее значение равно 1. В противном случае 0.

index	0	1	2	3	4	5	6	7
Bits1	1	0	1	1	1	0	1	0
Bits2	0	0	1	1	0	0	0	1

result	1	0	1	1	1	0	1	1
--------	---	---	---	---	---	---	---	---

##### 2. Побитовое умножение

Операция умножения битовых полей реализуется по следующему принципу:

Если один из соответствующих битов битовых полей имеет состояние 0, то результирующее значение равно 0. Если оба бита равны 1, то результирующее значение 1.

index	0	1	2	3	4	5	6	7
Bits1	1	0	1	1	1	0	1	0
Bits2	0	0	1	1	0	0	0	1

result	0	0	1	1	0	0	0	0
--------	---	---	---	---	---	---	---	---

### 3. Инвертирование

Операция инвертирования битовых полей реализуется по следующему принципу:

Каждый бит из универса битов меняет своё состояние на противоположное, то есть если бит имел значение 1, то теперь 0. В противном случае состояние бита изменится с 0 на 1.

Length = 8

index	0	1	2	3	4	5	6	7
Bits1	1	0	1	1	1	0	1	0

result	0	1	0	0	0	1	0	1
--------	---	---	---	---	---	---	---	---

### 4. Получение битовой маски

Битовая маска получается путём сдвига 1 на k бит влево.

index	0	1	2	3	4	5	6	7
bits	1	0	1	1	1	0	1	0

Бит с номером 3 будет иметь битовую маску, указанную ниже.

Bit_mask	0	0	0	1	0	0	0	0
----------	---	---	---	---	---	---	---	---

### 5. Установить бит в 1

Установить бит в 1 означает изменение текущего значения бита на 1. Для этого необходимо получить битовую маску того бита, у которого мы хотим поменять состояние, и выполнить побитовое сложение с характеристическим массивом.

index	0	1	2	3	4	5	6	7
bits	1	0	1	1	1	0	1	0

Bit_mask	0	1	0	0	0	0	0	0
----------	---	---	---	---	---	---	---	---

result	1	1	1	1	1	0	1	0
--------	---	---	---	---	---	---	---	---

#### 6. Установить бит в 0

Установить бит в 1 означает изменение текущего значения бита на 0. Для этого необходимо получить битовую маску того бита, у которого мы хотим поменять состояние, инвертировать её и выполнить побитовое умножение с характеристическим массивом.

index	0	1	2	3	4	5	6	7
bits	1	1	1	1	1	0	1	0

Bit_mask	0	1	0	0	0	0	0	0
~Bit_mask	1	0	1	1	1	1	1	1

result	1	0	1	1	1	0	1	0
--------	---	---	---	---	---	---	---	---

#### 7. Получить состояние бита

Для получения состояния бита необходимо выполнить побитовое умножение битовой маски с битовым полем и полученный результат сдвинуть на количество бит, равное номеру бита, для которого создавалась битовая маска.

index	0	1	2	3	4	5	6	7
bits	1	1	1	1	1	0	1	0

Bit_mask	0	1	0	0	0	0	0	0
----------	---	---	---	---	---	---	---	---

result	0	0	0	0	0	0	0	1
--------	---	---	---	---	---	---	---	---

## 8. Получение номера элемента в памяти

В случае с длинными битовыми полями возникает потребность определить номер элемента в памяти. Для этого проделать побитовый сдвиг вправо на количество бит, которое определяется размером фундаментального типа элементов характеристического массива, с номером бита.

### Множества

Множества по идее наследуются от класса TBitField. Множество – это класс TSet, реализованный на основе класса TBitField. Работа TSet заключается в том, что он использует класс TBitField как инструмент для создания множеств и осуществления теоретико-множественных операций

Описания методов:

Конструктор инициализатор.

Входные параметры: mp- максимальная мощность множества

Выходные параметры: отсутствуют

Алгоритм:

1. Поле MaxPower инициализируется значением mp.
2. Присваивание полю BitField значения bf..

Конструктор копирования.

Входные значения: константная ссылка на объект типа TSet

Выходные значения: отсутствуют

Алгоритм:

Выполняется копирование значений полей переданного объекта в текущий объект.

Конструктор преобразования:

Входные данные: константная ссылка на объект типа TBitField

Выходные данные: отсутствуют

Алгоритм:

1. MaxPower инициализируется значением len.
2. Присваивание TBitField и bf.

Operator TBitField()

Входные параметры: отсутствуют

Выходные параметры: объект типа TBitField

Алгоритм:

1. Создаётся новый объект типа TBitField с вызовом конструктора копирования.
2. Возвращается новый объект типа TBitField.

GetMaxPower

Входные данные: отсутствуют

Выходные данные: MaxPower- максимальная мощность множества.

Алгоритм:

Возвращается максимальная мощность множества.

InsElem

Входные данные: elem- элемент включения во множество

Выходные данные: отсутствуют

Алгоритм:

Вызывает метод Setbit с переданным параметром elem.

DelElem

Входные параметры: elem – элемент для исключения из множества

Выходные параметры: отсутствуют

Алгоритм:

Вызывается метод ClrBit с переданным параметром elem.

IsMember

Входные параметры: elem- элемент для проверки на принадлежность множеству

Выходные параметры: число: 0 или 1

Алгоритм:

1. Вызывает метод GetBit с переданным параметром elem.
2. Возвращает результат вызова метода GetBit. 1 – элемент принадлежит множеству, 0 – не принадлежит.

Operator==

Входные параметры: константная ссылка на объект типа TSet

Выходные параметры: число: 0 или 1

Алгоритм:

1. Выполняется сравнение битовых полей двух множеств.
2. Возвращается 0 – множества равны, 0 – не равны

Operator!=

Входные параметры: константная ссылка на объект типа TSet

Выходные параметры: число: 0 или 1

Алгоритм:

1. Выполняется сравнение битовых полей двух множеств.
2. Возвращается 0 – множества не не равны. 1 – не равны

Operator=

Входные параметры: константная ссылка на объект типа TSet

Выходные параметры: \*this – ссылка на объект себя.

Алгоритм:

1. Проверка на самоприсваивание.
2. Присваивание BitField и bf.
3. Возвращается \*this

Operator+

Входные параметры: elem – элемент для объединения с множеством

Выходные параметры: новый объект TSet с объединённым элементом

Алгоритм:

1. Создаётся новый объект TBitField – копия BitField Вызывается метод SetBit с переданным параметром elem.
2. Возвращается конструктор преобразования с результирующим объектом.

$A = \{ 1, 2, 3 \}$  MaxPower = 6, elem = 5

$A' = \{ 1, 2, 3, 5 \}$



A	0	1	1	3	0	0
A+elem	0	1	1	1	0	1

Operator-

Входные параметры: elem – элемент для вычитания из множества

Выходные параметры: новый объект TSet с удалённым элементом

Алгоритм:

1. Создаётся новый объект TBitField – копия BitField
2. Вызывается метод ClrBit с переданным параметром elem.
3. Возвращается конструктор преобразования TSet с результирующим объектом.

$A = \{0, 1, 2, 4, 5\}$  MaxPower = 6, elem = 5

$A' = \{0, 1, 2, 4\}$

A	1	1	1	0	1	1
A- elem	1	1	1	0	1	0

Operator+

Входные параметры: константная ссылка на объект типа TSet

Выходные данные: новый объект TSet с результатом объединения множеств.

Алгоритм:

1. Создаётся новый объект TBitField – копия BitField
2. Выполняется побитовое сложение двух битовых полей.
3. Возвращается конструктор преобразования TSet с результирующим объектом.

$A = \{1, 2, 4, 5\}$ , MaxPower = 6

$B = \{0, 3\}$  MaxPower = 6

$A \cup B = \{0, 1, 2, 3, 4, 5\}$

A	0	1	1	0	1	1
B	1	0	0	1	0	0
A B	1	1	1	1	1	1

### Operator~

Входные данные: отсутствуют

Выходные данные: новый объект типа TSet

Алгоритм:

1. Создаётся новый объект типа TBitField – копия BitField
2. Применяется операция ~ для битового поля.
3. Возвращается конструктор преобразования TSet с результирующим объектом.

$A = \{1, 4, 5\}$  MaxPower = 6

$\sim A = \{0, 2, 3\}$

A	0	1	1	0	1	1
$\sim A$	1	0	0	1	0	0

### Operator&

Входные параметры: константная ссылка на объект типа TSet

Выходные параметры: новый объект типа TBitField с объединением множеств.

Алгоритм:

1. Создаётся новый объект типа TBitField – копия BitField.
2. Выполняет побитовое умножение битовых полей.
3. Возвращается конструктор преобразования TSet с результирующим объектом.

$A = \{1, 2, 4, 5, 0\}$ , MaxPower = 6

$B = \{0, 3, 1\}$  MaxPower = 6

A	0	1	1	0	1	1
B	1	1	0	1	0	0
A B	0	1	0	0	0	0

### Operator-

Входные данные: константная ссылка на объект типа TSet

Выходные параметры: новый объект типа TBitField с исключёнными элементами.

Алгоритм:

1. Создаётся новый объект 1 типа TBitField – копия BitField.
2. Создаётся новый объект 2 типа TBitField – копия переданного объекта.
3. Выполняется побитовое умножение объекта 1 и инвертированного объекта 2.
4. Возвращается конструктор преобразования TSet с результирующим объектом.

$A = \{1, 2, 3, 5\}, \text{MaxPower} = 6$

$B = \{2, 3, 4, 0\} \text{MaxPower} = 6$

A	0	1	1	1	0	1
B	1	0	1	1	1	0
~B	0	1	0	0	0	1
A-B	0	1	0	0	0	1

Operator>>

Входные данные: : istr - ссылка на стандартный поток ввода, неконстантная ссылка на объект типа TBitField.

Выходные данные: ссылка на стандартный поток ввода

Алгоритм:

1. Вводится кол-во элементов, которое необходимо добавить в множество.
2. Вводятся последовательно некоторые числа(элементы множества)
3. Вызывается метод InsElem.
4. Возвращается ссылка на стандартный поток ввода

Operator<<

Входные данные:

Выходные данные:

Алгоритм:

1. Открывается фигурная скобка {
2. Получаем размер множества.
3. В цикле делаем проверку на принадлежность i-того элемента множеству.
4. Если i-тый элемент принадлежит множеству, то выводится на экран i-тый элемент. Иначе следующая итерация.
5. Закрывается фигурная скобка.
6. Возвращается ссылка на стандартный поток вывода.

### 3.1.2 «Решето Эратосфена»

Решето Эратосфена – это алгоритм, позволяющий найти все простые числа до заданного числа  $n$ . Суть этого алгоритма заключается в следующем:

1. Выписать подряд все числа от 2 до  $n$
2. Пусть у нас есть переменная  $p=2$  – первое простое число
3. Зачёркиваем все числа, кратные  $2p, 3p, 4p, \dots$
4. Находим первое простое число в списке, большее  $p$ . Присваиваем его  $p$
5. Повторяем шаги 3 и 4.

Данный алгоритм позволяет легко и быстро найти все простые числа.

## 3.2 Описание программной реализации

### 3.2.1 Описание класса TBitField

```
class TBitField
{
private:
    int BitLen;
    TELEM *pMem;
    int MemLen;

    // методы реализации
    int GetMemIndex(const int n) const;
    TELEM GetMemMask (const int n) const;

    int BitsInMem = 16;
    int shiftsize = 4;

public:
    TBitField(int len);
    TBitField(const TBitField &bf);
    ~TBitField();

    // доступ к битам
    int GetLength(void) const;
    void SetBit(const int n);
    void ClrBit(const int n);
    int GetBit(const int n) const;
    // битовые операции
    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& obj);
    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.

Методы:

GetMemIndex

Назначение:

Получение индекса элемента памяти

Входные

Параметры-

n- Номер бита

Выходные параметры

Номер элемента памяти

GetMemMask

Назначение:

Получение битовой маски по номеру бита

Входные

Параметры-

n- Номер бита

Выходные

Параметры:

Битовая маска

GetLength

Назначение:

Получение длины  
битового поля

Входные

Параметры:

Отсутствуют

Выходные параметры:

Длина битового поля

SetBit

Назначение:

Установить бит в единицу

Входные

Параметры:

n- Номер бита

Выходные параметры:

отсутствуют

GetBit

Назначение:

Получение значения бита

Входные

Параметры:

n- Номер бита

Выходные параметры:

Получение значения бита

(0 или 1)

ClrBit

Назначение:

Установить бит в ноль

Входные

Параметры:

n- Номер бита

Выходные параметры:

отсутствуют

Вывод

Operator<<

Назначение:

Вывод битового поля

Входные параметры:

ostream& ostr-ссылка на стандартный поток вывода,  
const TBitField& bf - константная ссылка на битовое поле

Выходные параметры:

битовая строка формата 10101010 и т.д

Ввод

Operator>>

Назначение:

ввод битового поля

Входные параметры:

Istream& istr-Ссылка на стандартный поток ввода,  
TBitField& bf- неконстантная ссылка на битовое поле

Выходные параметры:

битовая строка формата 10011001 и т.д

## Конструкторы/деструктор

### Конструктор инициализатор

Назначение:

Создание битового поля

Входные параметры:

Len-Длина битового поля

Выходные параметры:

Отсутствуют

### Конструктор копирования

Назначение:

Копирование битовых полей

Входные параметры:

Const TBitField& bf – константная ссылка на битовое поле

Выходные параметры:

отсутствуют

### Деструктор

Назначение:

Освобождение памяти

Входные параметры:

отсутствуют

Выходные параметры:

отсутствуют



### 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();
    // доступ к битам
    int GetMaxPower(void) const;
    void InsElem(const int Elem);
    void DelElem(const int Elem);
    int IsMember(const int Elem) const;
    // теоретико-множественные операции
    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);
    TSet operator- (const TSet& obj);

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

Битовые поля:

MaxPower – максимальная мощность множества  
TBitField – битовое поле

Методы

GetMaxPower

Назначение:

Получение мощности множества

Входные параметры:

Отсутствуют

Выходные Параметры:

Мощность множества

InsElem

Назначение:

Добавление элемента в множество

Входные параметры:

Elem- добавляемый элемент

Выходные параметры:

отсутствуют

DelElem

Назначение:

Исключение элемента из множества

Входные

Параметры:

Elem– удаляемый элемент

Выходные параметры:

отсутствуют

IsMember

Назначение:

Проверка на принадлежность

Входные параметры:

Elem – элемент для проверки

Выходные параметры:

Значение бита

(0 или 1)

Равенство(==)

Operator==

Назначение:

Проверка на равенство двух множеств

Входные параметры:

s- множество

Выходные параметры:

Целое число

(0 или 1)

Неравенство(!=)

Operator!=

Назначение:

Проверка на неравенство двух множеств

Входные параметры:

s – множество

Выходные

параметры:

Целое число

(0 или 1)

Присваивание(=)

Назначение:

Присвоение значений полей одного объекта класса другому

Входные параметры:

s – множество

Выходные параметры:

Ссылка на объект своего класса TSet

Объединение с элементом

Operator+

Назначение:

Побитовое сложение элемента множества с элементом

Входные параметры:

Elem- добавляемый элемент

Выходные параметры:

Результирующее множество

Разность с элементом

operator–

Назначение:

Исключение соответствующего элемента множества

Входные параметры:

Elem – вычитаемый элемент

Выходные параметры:

Результирующее множество

Пересечение с элементом

operator&

Назначение:

Побитовое умножение соответствующего элемента множества с элементом

Входные параметры:

Elem– добавляемый элемент

Выходные параметры:

Результирующее множество

Дополнение к множеству

operator~

Назначение:

Инвертировать значения битов битового поля.

Входные

параметры:

отсутствуют

Выходные параметры:

Результирующее множество

Пересечение множеств

Operator&

Назначение:

Побитовое умножение элементов двух множеств

Входные параметры:

s – множество

Выходные параметры:

Результирующее множество

Вывод

Operator<<

Назначение:

Вывод элементов множества в формате( $\{e_1, e_2, \dots, e_n\}$ )

Входные параметры:

Ostream& ostr- ссылка на стандартный поток вывода,

Const TSet& s-константная ссылка на объект класса TSet

Выходные параметры:

Строка формата  $A=\{e_1, e_2, \dots, e_n\}$

Ввод

Operator>>

Назначение:

Заполнение множества элементами

Входные

параметры:

Istream& istr – ссылка на поток, TSet& s –ссылка на объект класса TSet

Выходные параметры:

Последовательность введённых элементов множества.

Конструктор инициализатор

Назначение:

Создание множеств

Входные параметры:

$M_p$  – мощность множества

Выходные параметры:

Отсутствуют

Оператор преобразования

Operator TBitField()

Назначение:

Преобразование из TSet в TBitField

Входные параметры:

Отсутствуют

Выходные параметры:

Объект класса TBitField

### Конструктор Копирования

Назначение:

Копирование множеств

Входные параметры:

s – множество

Выходные параметры:

Отсутствуют

Конструктор преобразования типа:

Назначение:

Преобразование из TBitField в TSet

Входные параметры:

Bf – Битовое поле

Выходные параметры:

Отсутствуют

## **Заключение**

По результатам лабораторной работы были реализованы классы TSet и TBitField, а также написаны приложения и тесты для проверки работоспособности реализации классов.



## Литература

1. Битовые поля и операции над ними [с.33](#)
2. Битовые поля. [Урок 32](#)
3. Битовые поля [раздел Битовые поля](#)

# Приложения

## Приложение А. Реализация класса TSet

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

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

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

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

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

int TSet::IsMember(const int Elem) const // элемент множества?
{
    return BitField.GetBit(Elem);
}

void TSet::InsElem(const int Elem) // включение элемента множества
{
    if (Elem < 0 || Elem >= MaxPower) {
        throw "element not exist";
    }
    BitField.SetBit(Elem);
}

void TSet::DelElem(const int Elem) // исключение элемента множества
{
    if (Elem < 0 || Elem >= MaxPower) {
        throw "element not exist";
    }
    BitField.ClrBit(Elem);
}
```

```

// теоретико-множественные операции

const TSet& TSet::operator=(const TSet &s) // присваивание
{
    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 !(BitField == s.BitField);
}

TSet TSet::operator+(const TSet &s) // объединение
{
    if (*this == s) {
        return *this;
    }
    TBitField res(1);
    res = BitField | s.BitField;
    return TSet(res);
}

TSet TSet::operator+(const int Elem) // объединение с элементом
{
    if (Elem < 0 || Elem >= MaxPower) {
        throw "element not exist";
    }
    if (IsMember(Elem)) {
        return TSet(*this);
    }
    TBitField res(BitField);
    res.SetBit(Elem);
    return TSet(res);
}

TSet TSet::operator-(const int Elem) // разность с элементом
{
    if (Elem < 0 || Elem >= MaxPower) {
        throw "element not exist";
    }
    if (!IsMember(Elem)) {
        return TSet(*this);
    }
    TBitField res(BitField);
    res.ClrBit(Elem);
    return TSet(res);
}

TSet TSet::operator-(const TSet& obj) {
    TBitField res(1);
    TBitField inv(obj.BitField);
    res = BitField & (~inv);
    return TSet(res);
}

```

```

TSet TSet::operator*(const TSet &s) // пересечение
{
    if (*this == s) {
        return *this;
    }
    TBitField res(1);
    res = BitField &s.BitField;
    return TSet(res);
}

TSet TSet::operator~(void) // дополнение
{
    TBitField tmp(*this);
    tmp = ~tmp;
    return TSet(tmp);
}

// перегрузка ввода/вывода

istream& operator>>(istream& istr, TSet& bf) {
    unsigned int e = 1;
    size_t count;
    cout << "How many element do you want enter?" << endl;
    cin >> count;
    int i = 0;
    while (i < count) {
        istr >> e;
        bf.InsElem(e);
        i++;
    }
    return istr;
}

ostream& operator<<(ostream &stream, const TSet &obj) // вывод
{
    size_t i, n;
    stream << "{";
    n = obj.MaxPower;
    for (i = 0; i < n; i++) {
        if (obj.IsMember(i)) {

            stream << i << ",";

        }
    }
    stream << "}";
    return stream;
}

```

Пример:

```

int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "rus");
    cout << "Создание множеств..." << endl;
    //создание множеств
    TSet A(10 + 1);
    TSet B(20 + 1);
    TSet C(15 + 1);
    TSet copy_B(B);
    TSet res1(1), res2(1), res3(1), res4(1);
    cout << endl;
}

```

```

cout << "Представление мощностей множеств:" << endl;
//мощности множеств
cout << "Мощность множества A = " << A.GetMaxPower() << endl;
cout << "Мощность множества B = " << B.GetMaxPower() << endl;
cout << "Мощность множества копии B = " << copy_B.GetMaxPower() << endl;
cout << "Мощность множества C = " << C.GetMaxPower() << endl;
cout << endl;
int choice = 1;

//заполнение множеств
cout << "Ввод элементов множества A:" << endl;
cout << "Введите элементы множества A" << endl;
while (choice == 1) {
    cin >> A;
    cout << "Continue?(1/0)";
    cin >> choice;
}
choice = 1;
cout << endl;
cout << "Ввод элементов множества B:" << endl;
cout << "Введите элементы множества B" << endl;
while (choice == 1) {
    cin >> B;
    cout << "Continue?(1/0)";
    cin >> choice;
}
choice = 1;
cout << endl;
cout << "Ввод элементов множества C:" << endl;
cout << "Введите элементы множества C" << endl;
while (choice == 1) {
    cin >> C;
    cout << "Continue?(1/0)";
    cin >> choice;
}
//проверка тройного присваивания
/*A = B = copy_B;*/
/*A = copy_B = B;*/

//проверка на равенство множеств
cout << endl;
cout << "Сравнение множеств A и B: " << endl;
cout << endl;
cout << "Проверка на равенство:" << endl;
if (A == B) {
    cout << "Множества A и B равной мощности" << endl;
}
else {
    cout << "Множества A и B разной мощности" << endl;
}
cout << endl;
//проверка на неравенство множеств
cout << "Проверка на неравенство:" << endl;
if (A != B) {
    cout << "Множества A и B разной мощности" << endl;
}
else {
    cout << "Множества A и B равной мощности" << endl;
}
cout << endl;
//теоретико-множественные операции над множествами
cout << "Выполнение теоретико-множественных операций над множествами: "
<< endl;

```

```

cout << endl;
cout << "Объединение множества A с элементом 9" << endl;
A = A + 9;
cout << "A= " << A << endl;
cout << endl;
cout << "Разность множества B с элементом 14" << endl;
B = B - 14;
cout << "B= " << B << endl;
cout << endl;

cout << "Объединение множества A с множеством B" << endl;
res1 = A + B;
cout << "res1= " << res1 << endl;
cout << endl;

cout << "Пересечение множества A с множеством C" << endl;
res2 = A * C;
cout << "res2= " << res2 << endl;
cout << endl;

cout << "Дополнение к множеству C" << endl;
res3 = ~C;
cout << "res3= " << res3 << endl;
cout << endl;

cout << "Разность множеств A и C" << endl;
res4 = A - C;
cout << "res4= " << res4 << endl;
cout << endl;

//Множества A,B,C
cout << "Множества A,B,C" << endl;
cout << "A= " << A << endl;
cout << "B= " << B << endl;
cout << "C= " << C << endl;

return 0;
}

```

## Приложение Б. Реализация класса TBitField

```

TBitField::TBitField(int len)
{
    if (len < 0) {
        throw "Negative length";
    }
    BitLen = len;
    MemLen = ((len + BitsInMem - 1) >> shiftsize); //количество участков памяти под хранение
элементов 1-N
    pMem = new TELEM[MemLen]; //создать характеристический массив
    memset(pMem, 0, MemLen * sizeof(TELEM)); //заполнить MemLen кусков нулями
}

TBitField::TBitField(const TBitField &obj)
{
    BitLen = obj.BitLen;
    MemLen = obj.MemLen;
    pMem = new TELEM[MemLen];
    memcpy(pMem, obj.pMem, sizeof(TELEM) * MemLen);
}

```

```

TBitField::~TBitField()
{
    delete[] pMem;
    MemLen = 0;
    BitLen = 0;
}

int TBitField::GetMemIndex(const int n) const // индекс Мем для бита n
{
    return n >> shiftsize;
}

TELEM TBitField::GetMemMask(const int n) const // битовая маска для бита n
{
    return 1 << (n & (BitsInMem-1));
}

// 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 < 0 || n >= BitLen) {
        throw "Negative length";
    }
    pMem[GetMemIndex(n)] = pMem[GetMemIndex(n)] | GetMemMask(n);
}

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

int TBitField::GetBit(const int n) const // получить значение бита
{
    if (n < 0 || n >= BitLen) {
        throw "Negative length";
    }
    int test = pMem[GetMemIndex(n)] & GetMemMask(n);
    return (pMem[GetMemIndex(n)] & GetMemMask(n) );
}

// битовые операции

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

    BitLen = bf.BitLen;
    if (MemLen != bf.MemLen) {

```

```

        MemLen = bf.MemLen;
        TELEM* p = new TELEM[MemLen];
        delete[] pMem;
        pMem = p;
    }
    memcpy(pMem, bf.pMem, MemLen * sizeof(TELEM));
    return *this;
}

int TBitField::operator==(const TBitField &bf) const // сравнение
{
    if (BitLen != bf.BitLen) {
        return false;
    }
    for (size_t i = 0; i < MemLen; i++) {
        if (pMem[i] != bf.pMem[i]) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}

```

```

int TBitField::operator!=(const TBitField &bf) const // сравнение
{
    if (BitLen != bf.BitLen) {
        return true;
    }
    for (size_t i = 0; i < MemLen; i++) {
        if (pMem[i] == bf.pMem[i]) {
            return false;
        }
    }
    return true;
}

```

```

TBitField TBitField::operator|(const TBitField &bf) // операция "или"
{
    if (BitLen != bf.BitLen) {
        TELEM* p = new TELEM[bf.MemLen];
        memset(p, 0, bf.MemLen * sizeof(TELEM));
        memcpy(p, pMem, MemLen * sizeof(TELEM));
        delete[] pMem;
        BitLen = bf.BitLen;
        MemLen = bf.MemLen;
        pMem = p;
    }
    TBitField tmp(*this);
    for (size_t i = 0; i < bf.MemLen; i++) {
        tmp.pMem[i] = tmp.pMem[i] | bf.pMem[i];
    }
    return tmp;
}

```

```

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

```



```

{
    if (BitLen != bf.BitLen) {
        TELEM* p = new TELEM[bf.MemLen];
        memset(p, 0, bf.MemLen * sizeof(TELEM));
        memcpy(p, pMem, bf.MemLen * sizeof(TELEM));
        delete[] pMem;
        BitLen = bf.BitLen;
        MemLen = bf.MemLen;
        pMem = p;
    }
    TBitField tmp(*this);
    for (size_t i = 0; i < bf.MemLen; i++) {
        tmp.pMem[i] = tmp.pMem[i] & bf.pMem[i];
    }

    return tmp;
}

TBitField TBitField::operator~(void) // отрицание
{
    TBitField tbf = (*this);
    for (int i = 0; i < BitLen; i++)
    {
        if (tbf.GetBit(i))
            tbf.ClrBit(i);
        else
            tbf.SetBit(i);
    }
    return tbf;
}

// вывод

ostream &operator<<(ostream &ostr, const TBitField &bf) // вывод
{
    for (int i = 0; i < bf.BitLen; i++) {
        if (bf.GetBit(i)) {
            ostr << "1";
        }
        else { ostr << "0"; }
    }
    return ostr;
}

//Ввод
istream& operator>>(istream& istr, TBitField& obj) {
    string BitField;
    istr >> BitField;

    for (int i = 0; i < BitField.length(); i++) {
        if (BitField[i] == '1') {
            obj.SetBit(i);
        }
        else {
            obj.ClrBit(i);
        }
    }
    return istr;
}

```

Пример:

```

int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "rus");
    cout << "Создание битовых полей..." << endl;
    TBitField bf(20 + 1); //оригинал
    TBitField copy_bf(bf); //копия
    TBitField bf2(17 + 1);
    TBitField res1(1), res2(2), res3(3);
    cout << endl;
    cout << "Битовое поле bf: " << bf << endl;
    cout << "Битовое поле copy_bf: " << copy_bf << endl;
    cout << "Битовое поле bf2: " << bf2 << endl;
    cout << endl;

    cout << "Длина битового поля bf = " << bf.GetLength() << endl;
    cout << endl;

    cout << "Заполните битовое поле bf: " << endl;
    cin >> bf;
    cout << "Установка битового поля bf..." << endl;
    cout << "Битовое поле bf: " << bf << endl;
    cout << endl;

    //проверка бита на принадлежность
    bool status_bit = bf.GetBit(16);
    cout << endl;

    cout << "Заполните битовое поле bf2: " << endl;
    cin >> bf2;
    cout << "Установка битового поля bf2..." << endl;
    cout << "Битовое поле bf2: " << bf2 << endl;
    cout << endl;

    cout << "Очистка 4-ого бита битового поля bf..." << endl;
    bf.ClrBit(4); //установить 4-ый бит в 0.
    cout << "Состояние 4-ого бита bf: " << bf.GetBit(4) << endl;
    cout << "Битовое поле bf: " << bf << endl;
    cout << endl;

    if (bf == bf2) {
        cout << "Битовые поля bf и bf2 одинаковы" << endl;
    }
    else {
        cout << "Битовые поля bf и bf2 различны" << endl;
    }

    if (bf != bf2) {
        cout << "Битовые поля bf и bf2 различны" << endl;
    }
    else {
        cout << "Битовые поля bf и bf2 одинаковы" << endl;
    }
    cout << endl;

    ///проверка на операции к себе
    //bf = bf | bf;
    //copy_bf = copy_bf & copy_bf;
    //bf2 = ~bf2;

    cout << "Выполнение операций над битовыми полями: " << endl;
    cout << endl;
    //проверка операций
    cout << "operator &: bf и bf2" << endl;
}

```

```

res1 = bf & bf2;
cout << res1 << endl;
cout << endl;
cout << "operator | bf2 или bf" << endl;
res2 = bf2 | bf;
cout << res2 << endl;
cout << endl;
cout << "operator ~ не bf" << endl;
res3 = ~bf;
cout << res3 << endl;

//проверка тройного присваивания
/*bf = bf2 = copy_bf;*/
cout << endl;
cout << "Результаты операций: " << endl;
//вывод на экран
cout << "Битовое поле res1: " << res1 << endl;
cout << "Битовое поле res2: " << res2 << endl;
cout << "Битовое поле res3: " << res3 << endl;

return 0;
}

```