

Логические и побитовые операции

№ урока: 5 Курс: C# Starter

Средства обучения: Компьютер с установленной Visual Studio

Обзор, цель и назначение урока

Рассмотрение логических функций: конъюнкция, дизъюнкция, отрицание, исключающее ИЛИ.
Использование побитовых логических операций.
Рассмотрение логических операций.
Рассмотрение операторов сдвига.
Короткозамкнутые вычисления.
Теоремы Де Моргана.

Изучив материал данного занятия, учащийся сможет:

- Понимать работу логических операторов.
- Понимать работу битовых логических операторов.
- Понимать работу операторов сдвига.
- Использовать короткозамкнутые вычисления и теоремы Де Моргана.

Содержание урока

1. Рассмотрение логических функций: конъюнкция, дизъюнкция, отрицание, исключающее ИЛИ.
2. Рассмотрение побитовых логических операций.
3. Рассмотрение примера: Побитовые логические операции.
4. Рассмотрение примера: Использование побитовых логических операций, для установки и сброса флагов.
5. Рассмотрение примера: Использование XOR для шифрования данных.
6. Рассмотрение логических операций (пропозициональная логика).
7. Рассмотрение примера: Комбинация логических операций с операциями сравнения.
8. Понятие сдвига: Логический, Арифметический и Циклический сдвиги.
9. Рассмотрение примера: Логический сдвиг.
10. Рассмотрение примера: Получение текущего уровня визуализации с использованием логического сдвига.
11. Рассмотрение примеров: Короткозамкнутые вычисления.
12. Теоремы Де Моргана (Laws of dualization).
13. Рассмотрение примера: Теоремы Де Моргана.

Резюме

- **Конъюнкция** (от лат. conjunctio союз, связь) – логическая операция, по своему применению максимально приближённая к союзу "и". Синонимы: логическое "И", логическое умножение, иногда просто "И".
- **Дизъюнкция** (лат. disjunctio – разобщение) – логическая операция, по своему применению максимально приближённая к союзу «или» в смысле «или то, или это, или оба сразу». Синонимы: логическое «ИЛИ», включающее «ИЛИ», логическое сложение, иногда просто «ИЛИ».
- **Исключающее ИЛИ** (логическое сложение, строгая дизъюнкция) – булева функция и логическая операция. Результат выполнения операции является истинным только при условии, если является истинным в точности один из аргументов.
- **Отрицание в логике** – унарная операция над суждениями, результатом которой является суждение (в известном смысле) «противоположное» исходному. Обозначается знаком ~ перед или чертой над суждением. Синоним: логическое "НЕ".

- **Побитовое отрицание** (или побитовое НЕ, или дополнение) – это унарная операция, действие которой эквивалентно применению логического отрицания к каждому биту двоичного представления операнда. Другими словами, на той позиции, где в двоичном представлении операнда был 0, в результате будет 1, и, наоборот, где была 1, там будет 0.
- **Побитовое И** – это бинарная операция, действие которой эквивалентно применению логического И к каждой паре битов, которые стоят на одинаковых позициях в двоичных представлениях операндов. Другими словами, если оба соответствующих бита операндов равны 1, результирующий двоичный разряд равен 1; если же хотя бы один бит из пары равен 0, результирующий двоичный разряд равен 0.
- **Побитовое ИЛИ** – это бинарная операция, действие которой эквивалентно применению логического ИЛИ к каждой паре битов, которые стоят на одинаковых позициях в двоичных представлениях операндов. Другими словами, если оба соответствующих бита операндов равны 0, двоичный разряд результата равен 0; если же хотя бы один бит из пары равен 1, двоичный разряд результата равен 1.
- **Побитовое исключающее ИЛИ** (или побитовое сложение по модулю два) – это бинарная операция, действие которой эквивалентно применению логического исключающего ИЛИ к каждой паре битов, которые стоят на одинаковых позициях в двоичных представлениях операндов. Другими словами, если соответствующие биты операндов различны, то двоичный разряд результата равен 1; если же биты совпадают, то двоичный разряд результата равен 0.
- Битовые сдвиги относят к битовым операциям. При сдвиге значения битов копируются в соседние по направлению сдвига. Различают несколько видов сдвигов – логический, арифметический и циклический, в зависимости от обработки крайних битов. Также, различают сдвиг влево (в направлении от младшего бита к старшему) и вправо (в направлении от старшего бита к младшему).
- Бинарные операторы & являются предопределенными для целых типов и `bool`. Для целых типов оператор & выполняет битовую операцию логического умножения операндов. Для операндов `bool` оператор & выполняет операцию логического умножения операндов, то есть, если оба оператора – `true`, результатом будет являться значение `true` иначе `false`.
- Оператор & вычисляет оба оператора независимо от значения первого из них.
- Для целочисленных типов | вычисляет результат битовой операции ИЛИ для своих операндов. Для операндов `bool` | выполняет операцию логического ИЛИ для своих операндов, то есть результатом будет значение `false` тогда и только тогда, когда оба операнда имеют значение `false`.
- Оператор ^ выполняет побитовую операцию исключающего OR его операндов. Для операндов `bool` оператор ^ выполняет операцию логического исключающего OR операндов, то есть результатом будет являться значение `true` только в том случае, если ровно один из его операндов имеет значение `true`.
- **Логический сдвиг.** При логическом сдвиге значение последнего бита по направлению сдвига теряется (копируясь в бит переноса), а первый приобретает нулевое значение. Логические сдвиги влево и вправо используются для быстрого умножения и деления на 2, соответственно.
- Оператор сдвига влево (<<) сдвигает первый операнд влево в соответствии с количеством бит, заданным вторым операндом. Тип второго операнда должен быть `int` или тип, имеющий предопределенное неявное числовое преобразование в `int`.
- Если тип первого операнда – `int` или `uint` (32-разрядное число), начало сдвига задается пятью младшими разрядами второго операнда. Фактический сдвиг от 0 до 31 бит.
- Если тип первого операнда – `long` или `ulong` (64-разрядное число), начало сдвига задается шестью младшими разрядами второго операнда. Фактический сдвиг от 0 до 63 бит.
- Старшие разряды, которые находятся не в диапазоне типа первого операнда, после смены отбрасываются, а пустые младшие разряды заполняются нулями. Операторы сдвига никогда не вызывают переполнений.
- Оператор сдвига вправо (>>) сдвигает первый операнд вправо в соответствии с количеством бит, заданным вторым операндом.
- Если тип первого операнда – `int` или `uint` (32-разрядное число), начало сдвига задается пятью младшими разрядами второго операнда (второй операнд & 0x1f).

- Если тип первого операнда – **long** или **ulong** (64-разрядное число), начало сдвига задается пятью младшими разрядами второго операнда (второй операнд & 0x3f).
- Если тип первого операнда – **int** или **long**, сдвиг вправо является арифметическим сдвигом (пустым старшим разрядом задан знаковый бит). Если тип первого операнда – **long** или **ulong** (64-разрядное число), начало сдвига задается шестью младшими разрядами второго операнда (второй операнд & 0x3f).
- Если тип первого операнда – **uint** или **ulong**, сдвиг вправо является логическим сдвигом
- **Арифметический сдвиг.** Арифметический сдвиг аналогичен логическому, но значение слова считается знаковым числом, представленным в дополнительном коде. Так, при правом сдвиге старший бит сохраняет свое значение. Левый арифметический сдвиг идентичен логическому. В языке C# арифметический сдвиг отсутствует.
- **Циклический сдвиг.** При циклическом сдвиге, значение последнего бита по направлению сдвига копируется в первый бит (и копируется в бит переноса). Также различают циклический сдвиг через бит переноса – при нём первый бит по направлению сдвига получает значение из бита переноса, а значение последнего бита сдвигается в бит переноса. В языке C# циклический сдвиг отсутствует.
- **Условный оператор AND (&&)** выполняет логическое AND своих операндов типа **bool**, но вычисляет только второй операнд при необходимости.
- **Условный оператор OR (||)** выполняет логическое OR своих операндов типа **bool**, но вычисляет только второй операнд при необходимости.
- **Короткозамкнутое вычисление** – техника, работающая по следующему принципу: Если значение первого операнда в операции AND (&&) ложно, то второй операнд не вычисляется, потому что полное выражение в любом случае будет ложным.
- Или если значение первого операнда в операции OR (||) истинно, то второй операнд не вычисляется, потому что полное выражение в любом случае будет истинным.
- Для применения теорем Де Моргана к логическому оператору AND или OR и паре операндов, требуется инвертировать оба операнда, заменить (AND на OR) или (OR на AND) и инвертировать все выражение полностью.

Закрепление материала

- Назовите основные логические функции.
- Расскажите таблицу истинности конъюнкции.
- Расскажите таблицу истинности дизъюнкции.
- Расскажите таблицу истинности исключающего ИЛИ.
- Где и для чего используются логические операции?
- Где и для чего используются побитовые логические операции?
- Где и для чего используются сдвиги?
- Что такое короткозамкнутые вычисления?
- Какие вы знаете короткозамкнутые вычисления?
- Дайте определение теорем Де Моргана.

Дополнительное задание

Задание 1

Известно, что у чисел, которые являются степенью двойки, только один бит имеет значение 1.

Используя Visual Studio, создайте проект по шаблону Console Application.

Напишите программу, которая будет выполнять проверку – является ли указанное число степенью двойки или нет.

Задание 2

Используя Visual Studio, создайте проект по шаблону Console Application.

Используя теорему Де Моргана, преобразуйте исходное выражение $A \mid B$, в эквивалентное выражение.

Самостоятельная деятельность учащегося

Задание 1

Выучите основные конструкции и понятия, рассмотренные на уроке.

Задание 2

Известно, что у четных чисел младший бит имеет значение 0.

Используя Visual Studio, создайте проект по шаблону ConsoleApplication.

Напишите программу, которая будет выполнять проверку чисел на четность.

Предложите два варианта решения поставленной задачи.

Задание 3

Имеется 3 переменные типа `int` `x = 5`, `y = 10`, и `z = 15`;

Выполните и рассчитайте результат следующих операций для этих переменных:

- `x += y >> x++ * z;`
- `z = ++x & y * 5;`
- `y /= x + 5 | z;`
- `z = x++ & y * 5;`
- `x = y << x++ ^ z;`

Задание 4

Используя Visual Studio, создайте проект по шаблону ConsoleApplication.

Напишите программу расчета начисления премий сотрудникам. Премии рассчитываются согласно выслуге лет.

Если выслуга до 5 лет, премия составляет 10% от заработной платы.

Если выслуга от 5 лет (включительно) до 10 лет, премия составляет 15% от заработной платы.

Если выслуга от 10 лет (включительно) до 15 лет, премия составляет 25% от заработной платы.

Если выслуга от 15 лет (включительно) до 20 лет, премия составляет 35% от заработной платы.

Если выслуга от 20 лет (включительно) до 25 лет, премия составляет 45% от заработной платы.

Если выслуга от 25 лет (включительно) и более, премия составляет 50% от заработной платы.

Результаты расчета, выведите на экран.

Задание 5

Зайдите на сайт MSDN.

Используя поисковые механизмы MSDN, найдите самостоятельно описание темы по каждому примеру, который был рассмотрен на уроке, так, как это представлено ниже, в разделе «Рекомендуемые ресурсы», описания данного урока. Сохраните ссылки и дайте им короткое описание.

Рекомендуемые ресурсы

MSDN: Операторы C#

<http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/6a71f45d.aspx>

MSDN: Оператор >>

<http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/xt18et0d.aspx>