20. 位运算

- 为什么需要位运算?→ 机器里的数字表示方式和存储格式就是二进制
- 十进制与二进制的转换

4(d):0100

8 (d):01000

• 5(d):0101

• 6(d):0110

位运算符

• 左移 (<<): 0011 → 0110

• 右移(>>): 0110 → 0011

- 取反(~):~0011 → 1100
- 或 OR (|): 0011 | 1011 → 1011
- 与 AND(&):0011&1011 → 0011
- 异或 XOR (^): 0011 ^ 1011 → 1000 (相同为 0 , 不同为 1)

XOR - 异或 ^

- 异或:相同为0,不同为1,即,"不进位加法".
- 操作特点:
 - $x \wedge 0 = x$
 - x ^ 1s = ~x 1s = ~0, 即, 全 1
 - $x \wedge (\sim x) = 0$
 - $x \wedge x = 0$
 - c=a^b→a^c=b,b^c=a交换两个数
 - $a \wedge b \wedge c = a \wedge (b \wedge c) = (a \wedge b) \wedge c$ associative

指定位置的位运算

- 1. 将x最右边的 n 位清零: x & (~0 << n);
- 2. 获取 x 的 第 n 位值(0 或者 1):(x >> n)& 1;
- 3. 获取 x 的 第 n 位的 幂值: x & (1 << n);
- 4. 仅将第 n 位置为 1:x | (1 << n);
- 5. 仅将第 n 位置为 0:x & (~(1<<n);
- 6. 将 x 最高位至第 n 位 (含)清零: x&((1<<n)-1).

实战位运算要点(重要)

- 判断奇偶:
 - x % 2 == 1 → (x & 1) == 1
 - $x \% 2 == 0 \Rightarrow (x \& 1) == 0$
- 除以2:
 - $x \gg 1 \Rightarrow x/2$
 - mid = (left + right) >> 1; → mid = (left + right) / 2
- 清零最低位的 1:
 - x = x & (x 1)
- 得到最低位的 1:
 - x & -x
- 零0:
 - x & ~x → 0

#Algorithm/Part II : Theory/Algorithm#