

- $a == b == c$

- $(a == b) == c$: Berechnet **nicht**, ob die drei Werte identisch sind
- Wird nur aufgrund des schwachen Typsystems akzeptiert (Vergleich Boolean mit Ganzzahl)

```
int a = 1, b = 2, c == 0;  
if( a == b == c ) { ... }  
/* (a == b) == c  
=> (1 == 2) == 0  
=>          0 == 0  
=> 1 bzw. true */
```

- $! a || b$ bedeutet: $(!a) || b$, nicht $!(a || b)$
- $\&a \rightarrow b$ bedeutet: $\&(a \rightarrow b)$, d.h. Berechnung der Adresse der Komponente **b** des Strukturwertes **a** *↳ Pfeiloperator: a muss ein Zeiger sein*
- $*ps.elem$ bedeutet: $*(ps.elem)$, nicht $(*ps).elem$ *(ps kein Zeiger)*
- $a \ll 2 + b \gg 4$ bedeutet $a \ll (2 + b) \gg 4$

```
int a = 1, b = 63;          /* 1: 0000 0001, 63: 0011 1111 */  
(a << 2) + (b >> 4)        => 4 + 3 => 7  
(a << (2 + b)) >> 4        => (a << 65) >> 4 => 0 bzw. undefiniert */
```