

- Definition der **leeren Menge** als Ganzzahl 0 (kein Bit gesetzt)

```
Set emptyset() {  
    return 0;  
}
```

```
Set se = emptyset();  
/* se == ... 00000000 */
```

- Definition der **einelementigen Menge** als Bitmaske

```
Set single(Element e) {  
    return 1 << e;  
}
```

```
Set s0 = single(0);  
/* s0 == ... 00000001 */  
Set s3 = single(3);  
/* s3 == ... 00001000 */
```

- Einfügen** eines Elementes in eine Menge

- Erzeugung einer einelementigen Menge (Bitmaske) für die einzufügende Zahl
- OR-Verknüpfung mit der bestehenden Menge (keine Änderung, wenn bereits enthalten)

```
Set insert(Set l, Element e) {  
    return l | (1 << e);  
}
```

```
Set s36 = insert( s3, 6 );  
/*          ... 00001000 */  
/*      |  ... 01000000 */  
/* s36    ... 01001000 */
```