

嵌入式C语言之- 位运算符

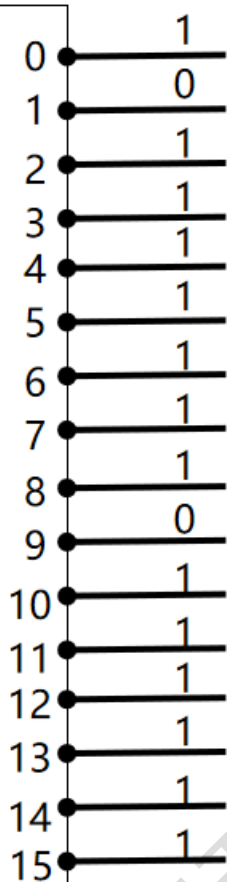
讲师：叶大鹏

助力你成为优秀的电子工程师！



应用场景

某组
IO口



- 单片机中会集成多组IO口，每一组通常又包含16个IO口，程序里通过寄存器（32位）来控制这组IO口，比如下面的寄存器控制IO口输出高低电平：

| 31 | 30 | 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 保留 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| OCTL15 | OCTL14 | OCTL13 | OCTL12 | OCTL11 | OCTL10 | OCTL9 | OCTL8 | OCTL7 | OCTL6 | OCTL5 | OCTL4 | OCTL3 | OCTL2 | OCTL1 | OCTL0 |
| rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW | rW |

| 位/位域 | 名称 | 描述 |
|-------|-------|--|
| 31:16 | 保留 | 必须保持复位值。 |
| 15:0 | OCTLy | 端口输出控制位（y=0..15） 这些位由软件置位和清除。 0：引脚输出低电平 1：引脚输出高电平 |

- 假如不知道当前IO口的状态，需要在不改变其他位IO口前提下，只改变第9位IO口，从输出低电平改变为高电平如何实现？

整体介绍

- C语言有一个重要特点就是可以直接对二进制位进行操作，运算符包括：

&, |, ^, ~, >>, <<

整体介绍

| 运算符（优先级从上往下） | 运算符说明及应用场景 | 结合性 |
|-----------------|--------------------------------------|------|
| () [] -> . | 括号（函数等），数组，结构体指针变量的成员访问，普通结构体变量的成员访问 | 由左向右 |
| ! ~ ++ -- + - | 逻辑非，按位取反，自增1，自减1，正号，负号 | 由右向左 |
| * & (类型) sizeof | 间接，取地址，强制类型转换，求占用空间大小 | |
| * / % | 乘，除，取模 | 由左向右 |
| + - | 加，减 | 由左向右 |
| << >> | 左移，右移 | 由左向右 |

整体介绍

| 运算符（优先级从上往下） | 运算符说明及应用场景 | 结合性 |
|---|----------------------------|------|
| < <= >= > | 是否小于, 是否小于等于, 是否大于等于, 是否大于 | 由左向右 |
| == != | 是否等于, 是否不等于 | 由左向右 |
| & | 按位与 | 由左向右 |
| ^ | 按位异或 | 由左向右 |
| | 按位或 | 由左向右 |
| && | 逻辑与 | 由左向右 |
| | 逻辑或 | 由左向右 |
| ?: | 条件 | 由右向左 |
| = += -= *= /= %= &= ^= = <<= >>= | 各种赋值运算符 | 由右向左 |
| , | 逗号（顺序） | 由左向右 |

位运算符 &

- 按位与，同1与，结果为原始数值，同0与，结果为 0:

| 原始数值a(bit) | b(bit) | a & b |
|------------|--------|-------|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 0 |
| 1 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| & | | | | | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | | | | | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |

位运算符 |

- 按位或，同1或，结果为1，同0或，结果为原始数值：

| 原始数值a(bit) | b(bit) | a b |
|------------|--------|-------|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 1 |

0 0 0 0 1 1 1 1

|

0 0 0 0 0 0 0 1

0 0 0 0 1 1 1 1

位运算符 ~

- 按位取反，是一元运算符；为0的位，结果是1，为1的位，结果是0：

| 原始数值a(bit) | $\sim a$ |
|------------|----------|
| 0 | 1 |
| 1 | 0 |

0 0 0 0 1 1 1 1

~

1 1 1 1 0 0 0 0

位运算符 ^

- 按位异或，同1异或，结果取反，同0异或，结果为原始数值：

| 原始数值a(bit) | b(bit) | $a \wedge b$ |
|------------|--------|--------------|
| 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 0 |

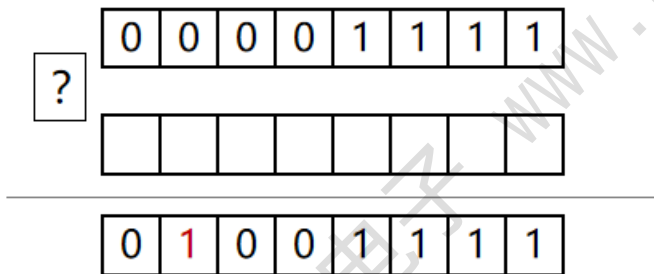
| | | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| \wedge | | | | | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| <hr/> | | | | | | | |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |

应用案例

- 给定一个变量a，不改变其它位的值，只将第6位置1。

解题思路

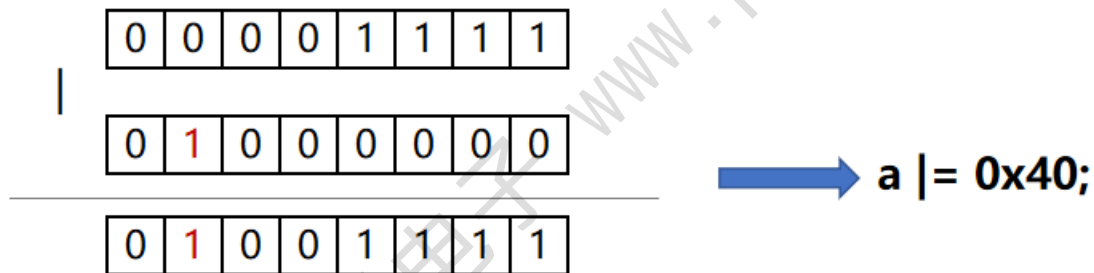
1. 我们假设a的原始值是0x0F;
2. 根据需求, 目标结果是0X4F;
3. 遍历思考各种位运算符;



解题思路

4. 只有 | 满足要求;

5. 构造出另一个操作数 0X40:



解题思路

6. 再进一步，0x40如何快速获得，它对应的二进制第6位为1；

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

7. 其实正是因为我们的需求为将第 6 位置1；

8. 将操作数再通用一些：

| | | | | | | | | | |
|------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|
| << 6 | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

9. 最终获得通用表达式，其中1是固定的，6代表需求里要设置的第几位：

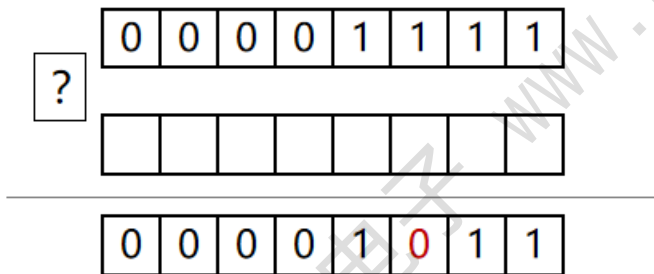
$$a \mid= (0x01 \ll 6);$$

应用案例

- 给定一个变量a，不改变其它位的值，只将第2位清零。

解题思路

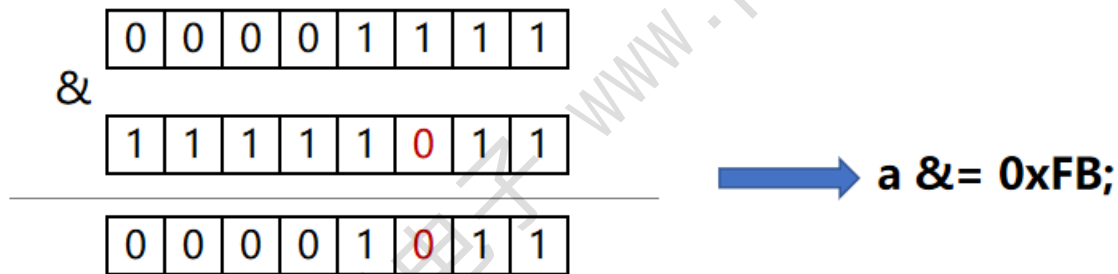
1. 我们假设a的原始值是0x0F;
2. 根据需求, 目标结果是0X0B;
3. 遍历尝试各种位运算符;



解题思路

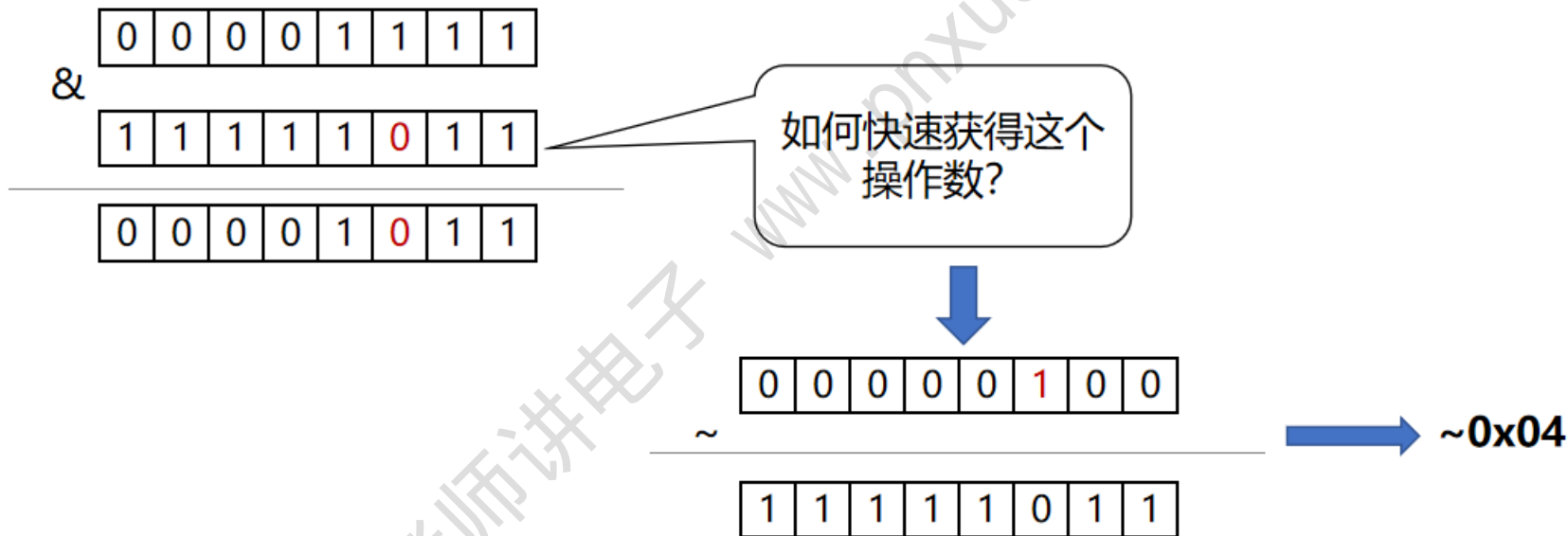
4.只有&满足要求;

5.构造出另一个操作数0XFB:



解题思路

6. 如何构造通用的操作数;



7. `a &= ~0x04;`

解题思路

8. 再进一步，0x04如何快速获得，它对应的二进制第2位为1；

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

9. 其实正是因为我们的需求为将第 2 位清零；

10. 将操作数再通用一些：

| | | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|---|
| << 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |

11. 最终获得通用表达式，其中1是固定的，2代表需求里要设置的第几位：

$a \&= \sim(1 << 2);$

应用案例

- 给定一个变量a，不改变其它位的值，只将第2位取反。

THANK YOU!