

基类 FileManager	参数和返回值	
FileManager(file_name : char*, name_length : int)	1. 文件名称 2. 文件名称的长度	构造函数，将文件载入控制器类中。所有操作都基于此文件
GetFileName() : char*	返回值：文件名称	返回文件名
GetNameLength() : int	返回值：文件名称长度	返回文件名称长度
GetFileLength() : int	返回值：元数据个数	返回元数据个数
GetBitNum() : int	返回值：bit 个数	返回 bit 个数
WriteData(data : char*, data_length : int) : int	1. 准备写入的字符串 2. 字符串长度 返回值： 1. 成功返回 0 2. 失败返回-1	虚函数，子类需要重载 每次写入都会清空原有数据
WriteData(data : MetaData&) : int	1. MetaData 类型的数据的引用 返回值：同上	将 MetaData 写入文件, 其他同上
GetData(index : int) : MetaData&	1. 地址 返回值： 1. 成功以 MetaData&类型返回数据 2. 失败返回空 MetaData&	虚函数，子类需要重载 在文件中查询对应地址的数据，并以 MetaData&类型返回。
ConverCharS2Meta(data : char*, data_length : int) : MetaData&	1.略	将 char*类型的 data 转换为 MetaData&类型，不足补'\0'，超出截断。
ConverMeta2Chars(metadata : MetaData) : char*	1.略，还没写呢	将 MetaData 转换为 utf-8 编码的 Char*。 现在还没写

子类 HeapFileManager	继承于 FileManager	存储堆数据信息。
HeapFileManager 构造函数	同父类	同父类
WriteData(data : char*, data_length : int) : int	1. 准备写入的字符串 2. 字符串长度 返回值： 1. 成功返回地址 2. 失败返回-1	将 data 写入文件，如果存在空位则写在空位处，如果不存在空位则写在文件尾部。
WriteData(metadata : MetaData&) : int	同上	同上
DeleteData(index : int) : int	1. 被删除数据的地址 返回值： 1. 成功返回对应下标 2. 失败返回-1	语义上，删除对应地址的数据。 实际上，将对应地址的数据设为空，且将空地址保存起来。此时文件的大小不变。

GetVoidPos() : set<int>	返回值：空位置集合	删除数据后产生空位置，此集合用于保存空位置。添加新数据时优先填充空位置。
-------------------------	-----------	--------------------------------------

BUFFER_LENGTH 是一个元数据的大小，初步定为 100 个 bit
MetaData 类型就是 char[BUFFER_LENGTH]