

# Лабораторная работа 3

## Длинная арифметика

### Цель работы

Изучить особенности работы классами и операторами в C++.

### Стандарт языка

C++17 или новее. [Требования к работам](#) и [Оформление исходных текстов](#).

### Описание

В программе должен быть реализован **класс LN**, позволяющий выполнять арифметические операции над целыми числами произвольной точности. С его использованием должна проводиться работа с данными, получаемыми из входного файла.

**Внутреннее представление чисел:** упакованное двоичное, то есть, число хранится как массив `uint8_t`, `uint16_t`, `uint32_t` или `uint64_t`, где каждый элемент массива хранит по 8, 16, 32 или 64 бита числа соответственно.

**Текстовое представление числа** (при конвертации и в файлах) – в шестнадцатеричной системе.

**Класс должен иметь конструкторы:**

1. из `long long` со значением по умолчанию: 0;
2. из строки символов `C` (`const char *`);
3. из строки `std::string_view`;
4. конструктор копирования;
5. конструктор перемещения.

**Для класса должны быть реализованы операторы:**

1. оператор копирующего присваивания;
2. оператор перемещающего присваивания;
3. арифметические: +, -, \*, /, %, ~, - (унарный);
4. комбинация арифметических операций и присваивания (например, +=);
5. сравнения: <, <=, >, >=, ==, !=;
6. преобразования типа в: long long (с генерацией исключения в случае, когда значение не умещается), bool (неравенство нулю);
7. создания из литерала произвольной длины с суффиксом \_ln (например, должно работать выражение: LN x; x = 123\_ln;).

Если какой-то оператор не реализован – возвращаем UNSUPPORTED.

**Результат операций сравнения:** 0 (для false) или 1 (для true).

**Число -0** должно быть полностью эквивалентно 0 (включая вывод).

**Реализации операций** умножения (оператор '\*'), деления (оператор '/'), остаток от деления (оператор '%') и квадратный корень ('~') **должны работать с адекватной скоростью** (то есть требуется алгоритм уровня “в столбик”, а не “умножение на n путём сложения n раз”).

Квадратный корень и деление **округляют к 0**. Результат при взятии корня из отрицательного числа или делении на ноль: **NaN**. Результат арифметических действий и сравнения с NaN: в соответствии со стандартом IEEE-754.

**Необходимо реализовать вспомогательные функции/методы** (сложение, вычитание, универсальное сравнение (возвращает -1, 0, 1)), которые будут использоваться в функциях/методах: оператор '+', оператор '<' и пр. Например, при реализации и оператора '+', и оператора '-' необходимо выполнять сложение или вычитание, в зависимости от знаков входных чисел.

В классе *рекомендуется* отдельно хранить знак числа и признак NaN. Разряды числа в массиве *рекомендуется* начинать с младшего (аналогично **little endian**).

## Реализация по файлам

Объявление класса необходимо поместить в заголовочный файл LN.h, реализация крупных методов (больше 2 строк) класса должна быть в LN.cpp. Код функции main располагается в main.cpp.

Создавать свои файлы (.h/.cpp) со вспомогательным кодом не запрещено.

## Работа с памятью

Нехватка памяти в методах класса должна обрабатываться через исключения C++.

**Кол-во перевыделений памяти** в конструкторах и операциях не должно быть порядка длины числа (или больше...).

## Ограничение

Использовать STL, string или другие стандартные классы C++ с нетривиальными деструкторами (= отличными от деструктора, который вы получаете по умолчанию с классом, который ничего не делает, [Destructors - cplusplusreference.com](http://cplusplusreference.com)) *внутри* класса LN не запрещено, НО оценивается в **-5 баллов**. Соответственно, можно получить отрицательное кол-во баллов за эту работу в целом.

Использовать STL, string или другие стандартные классы C++ *вне* класса LN можно без ограничений.

**Замечание:** методы класса LN, реализованные вне его описания, операторы работы с LN во внешней форме и прочие функции, используемые для реализации функциональности класса LN – считаются *внутри* LN.

## Формат аргументов командной строки

Аргументы программе передаются через командную строку:

**<имя\_входного\_файла> <имя\_выходного\_файла>**

**Входной файл** содержит выражение в форме обратной польской записи. Каждое число и знак операции ('+', '-', '\*', '/', '%' – остаток от деления, '~' – квадратный корень, '\_' – унарный минус, '<', '<=', '>', '>=', '==', '!=') располагаются на отдельной строке. Каждая строка оканчивается символом перевода строки.

**Выходной файл** должен содержать состояние стека на момент завершения работы программы. Каждое значение находится на новой строке, начиная с вершины, каждая строка оканчивается символом перевода строки.

Корректность входных данных гарантируется. Также гарантируется отсутствие антипереполнения стека.

Во входном файле данные могут как в lower-, так и в uppercase (пример в репозитории курса). В выходном файле – в uppercase.

Пример входных и выходных данных:

input	output
2	1
-3	2
2	
+	
F	
-	
10	
==	