

שיעור 2

תוכן

- Logical operators

<http://www.learncpp.com/cpp-tutorial/36-logical-operators/>

Logical OR (operator)		
Left operand	Right operand	Result
false	false	false
false	true	true
true	false	true
true	true	true

Logical AND (operator &&)		
Left operand	Right operand	Result
false	false	false
false	true	false
true	false	false
true	true	true

קדימות - חשוב לשים לב שלאופרטור && יש קדימות על האופרטור ||

הביטוי הבא:

```
nValue1 || nValue2 && nValue3
```

יתורגם ל:

```
nValue1 || (nValue2 && nValue3)
```

ולא ל:

```
(nValue1 || nValue2) && nValue3.
```

לכן כדי למנע בלבול, כדאי להשתמש בסוגריים

חוקי דה מורגן

חוקי דה מורגן הם חוקים בתחום הלוגיקה המתמטית שקובעים כי:

`!(x && y)` is equivalent to `!x || !y`

`!(x || y)` is equivalent to `!x && !y`

לכן חשוב שתשימו לב שהביטוי הבא לא נכון:

`!(x && y)` is the same thing as `!x && !y`

ASIDE

מה היא מערכת המספרים הבינארית?

10101 base 2

$$1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 21$$

101010 base 2

$$1 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^3 + 0 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 = 42$$

שימו לב שכרגע ביצענו כפל ב-2

123 base 10

$$1 \cdot 10^2 + 2 \cdot 10^1 + 3 \cdot 10^0 = 123$$

- Bitwise operators

<http://www.learncpp.com/cpp-tutorial/38-bitwise-operators/>

ב-CPP קיימים שישה אופרטורים שמאפשרים לתפעל ביטים

אופרטור	סימון	שימוש	תיאור הפעולה
להזיז ביטים שמאלה	<<	$x \ll y$	להזיז את הביטים ב- y מקומות שמאלה
להזיז ביטים ימינה	>>	$x \gg y$	להזיז את הביטים ב- y מקומות ימינה
שלילה	~	$\sim x$	להפוך את כל הביטים ב- x
וגם	&	$x \& y$	פעולת וגם על הביטים ב- x וב- y
או		$x y$...
או אקסקלוסיבי	^	$x \wedge y$...

חוק - בזמן שימוש באופרטורים של ביטים חובה להשתמש במשתנים שהם unsigned (כלומר שאין להם ייצוג שלילי)

<<

הייצוג הבינארי של 3 הוא 0011

6 = 0110 (3<<1)

12 = 1100 (3<<2)

8 = 1000 (3<<3)

שימו לב שנעלם לנו ביט כשהזזנו את 0011 3 מקומות שמאלה

>>

3 = 0011 (6>>1)

≈

1011 הופך ל 0100

&

1011

&

0001

0001

↓

1101

|

0100

1101

^
—
1101
^
0100

1001

- pre increment / post increment

```
int j = i++; // j will contain i, i will be incremented.
```

Vs:

```
int j = ++i; // i will be incremented, and j will contain i+1.
```