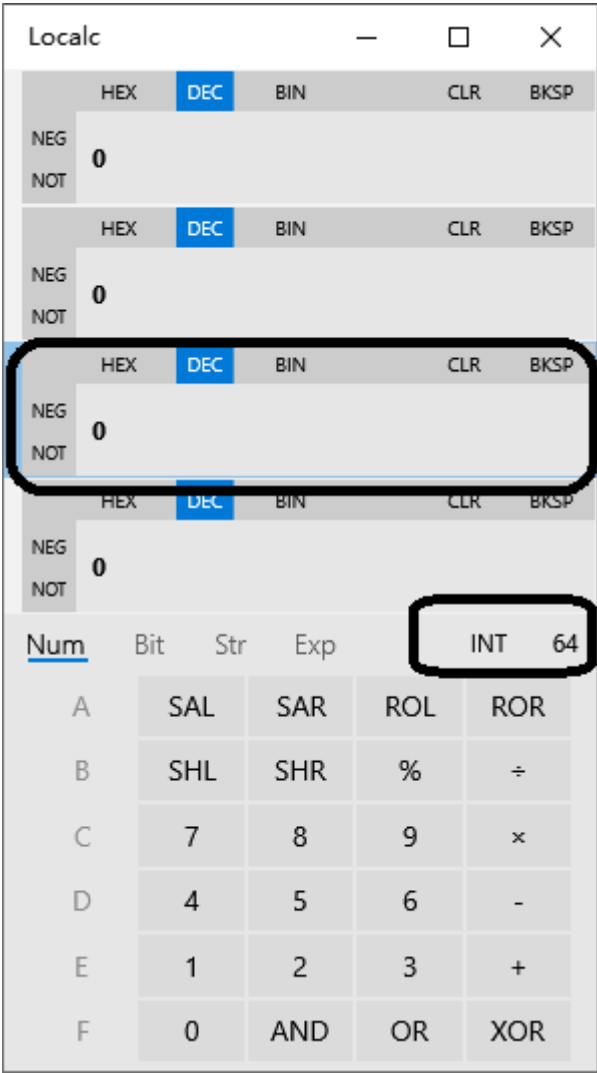


Localc

一个轻巧但强大的计算器，用于编程与调试。

起步

Localc 利用四个数字框来存储操作数。我们可以在十六进制/十进制/二进制之间切换其显示形式。

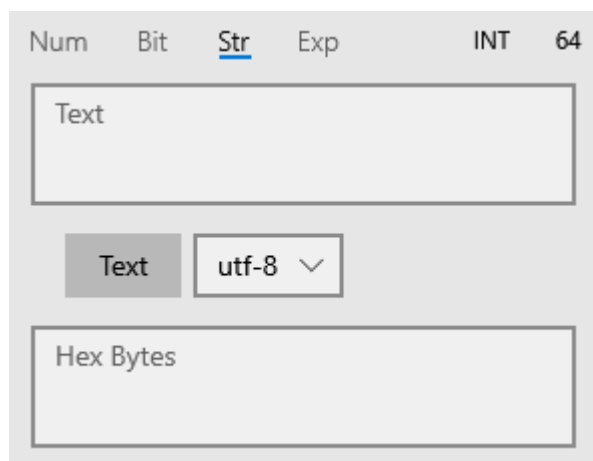


如图所示，数字框中包括了所有一元运算的按钮，例如 NEG(求反), NOT(位运算 NOT), CLR(清除), 以及 BKSP(退格).

对于二元运算而言，Localc 遵循以下规则：

- 二元运算作用于当前所选择的数字框(第一个操作数)和下一个数字框(第二个操作数)。
- 运算结果存储在所选择的数字框中。
- 如果被选中的是第四个数字框，则它依然将作为第二个操作数参与计算，且结果存储在第三个数字框中。

字符串/字节数组转换

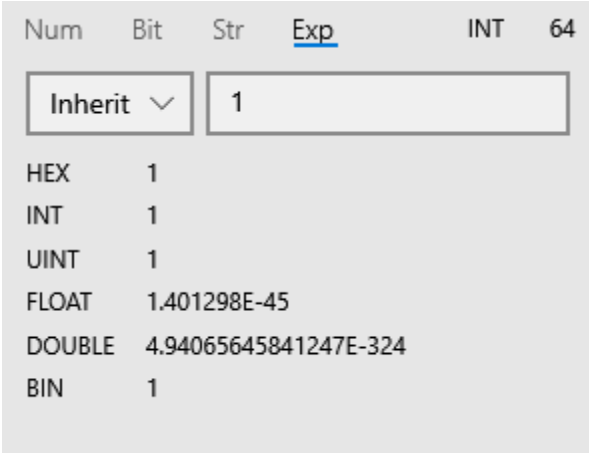


根据指定的代码页在字符串和字节数组之间进行转换非常简单。

字节数组中可以出现空格(0x20)，逗号(,)，以及十六进制数。十六进制数有且必须只有两个数位组成，‘0x’前缀可以被省略。例如，“0x01,0X02,03 04 F2”是正确的格式，但“01 02 3 04”则是错误的。

Str 面板上的按钮指示了当切换所选择的代码页时，程序会先将文本转化为字节数组，还是先将字节数组转化为文本。单击按钮可以进行切换。

计算表达式



组合框用于指定表达式计算所用的整数类型。“Inherit”意味着 Localc 将使用全局整数类型(图片中为 Int64)来进行计算，但你也能把它改成其他独立的值。

符号

所有的符号均忽略大小写。

| | | |
|---|------------|-----------------|
| + | ADD | |
| - | SUB or NEG | NEG 不支持无符号类型的数字 |
| * | MUL | |
| / | DIV | |
| % | MOD | |
| & | 位运算 AND | |
| | 位运算 OR | |
| ^ | 位运算 XOR | |
| ~ | 位运算 NOT | |

| | | |
|--|----------------|--|
| << | 位运算 SHL 或 SAL | |
| >> | 位运算 SAR | |
| >>> | 位运算 SHR | |
| < | 位运算 ROL | |
| > | 位运算 ROR | |
| (| 左括号 | |
|) | 右括号 | |
| max | 常数，当前整数类型的最大值。 | |
| min | 常数，当前整数类型的最小值。 | |
| 表达式中的整数数字允许 ‘_’ 和 ‘,’ 分割. “1,2_3” 是一个正确的十进制整数. | | |
| 对于十六进制数来说，“0x” 前缀是必须的。不过如果此十六进制数包括 A-F 的数位， 则前缀可以被省略。 | | |

浮点数模式

如果表达式以单引号(‘)开始, 则表达式中所有的数字都被是为单浮点数。如果以两个单引号或一个双引号开始, 则表达式中的数字则被是为双浮点数。

NumBitStrExpINT64

Inherit

" 0.1+1E2+E+sqrt(4)"

HEX

405A345EBA8F0921

INT

4637076347795999009

UINT

4637076347795999009

FLOAT

-0.001457486

DOUBLE

104.818281828459

BIN

100000001011010001101000101111010111010101111110000100100100001

在浮点数模式中, 十六进制数字和相关位运算符将不可用, 不过一些新的特性会被启用。

| | |
|----------|-----------------|
| Inf | 浮点数无穷大 |
| ∞ | 浮点数无穷大 |
| nan | 浮点数无穷大 NaN |
| pi | 数学常量 π |
| e | 数学常量 E |
| pow | Pow(v1,v2) |
| exp | Exp(v)=Pow(e,v) |
| acos | Acos(v) |
| asin | Asin(v) |
| atan | ATan(v) |
| cos | Cos(v) |
| cosh | Cosh(v) |
| sin | Sin(v) |
| sinh | Sinh(v) |
| tan | Tan(v) |
| tanh | Tanh(v) |
| sqrt | Sqrt(v) |
| log | Log(v1,v2) |
| lg | Lg(v)=Log(10,v) |
| ln | ln(v)=Log(e,v) |
| lb | lb(v)=Log(2,v) |
| ld | ld(v)=Log(2,v) |

浮点数格式举例:

- -0.1
- .2
- 1E3
- 1E+3
- 1E-3

拖拽系统

将数字框拖拽到另一个数字框上可以交换两者的值。

按住 Shift 键进行拖拽，会把源数字框的值复制到目标数字框。

按住 Control 键，则可以修改数字框的顺序。

你可以把数字框拖动到 Exp 面板，也可以把 Exp 面板中的结果区域拖拽到数字框，如果它包括有效的值。

快捷键

| | | |
|------------|-------|-------------------|
| 0 - 9 | 0 - 9 | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| A - F | A - F | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| Escape | CLR | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| Backspace | BKSP | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| NumberPad+ | ADD | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| NumberPad- | SUB | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| NumberPad* | MUL | Str 面板和 Exp 面板中无效 |

| | | |
|-------------|--------------|-------------------|
| NumberPad/ | DIV | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| Control+ C | 复制 | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| Control+ V | 粘贴 | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| Control + X | 复制并将原值设为 0 | Str 面板和 Exp 面板中无效 |
| F1 | 选择第一个数字框 | |
| F2 | 选择第二个数字框 | |
| F3 | 选择第三个数字框 | |
| F4 | 选择第四个数字框 | |
| F5 | 在有符号/无符号之间切换 | |
| F6 | 切换整数大小 | |
| F9 | 十六进制模式 | |
| F10 | 十进制模式 | |
| F11 | 二进制模式 | |