

The REBOL Documentation Project

-- FR - Documentation REBOL - Divers --

Divers

Considérations à propos de TO-HEX et des entiers 64 bits

Philippe Le Goff

Première publication : 20 juin 2006, et mis en
ligne le jeudi 22 juin 2006

Résumé :

Traduction de l'article 031 du blog de Rebol 3.0 au sujet de la fonction TO-HEX et du mode 64 bits

Considérations à propos de TO-HEX et des entiers 64 bits

Carl Sassenrath, CTO REBOL Technologies 7-Jun-2006 1:41 GMT - Article #0031

Lors de l'utilisation de la fonction to-hex dans REBOL 3.0, il faudra être attentif au fait que la chaîne hexadécimale retournée sera plus longue du fait de l'usage d'entiers 64 bits.

Par exemple, en REBOL 2.6, les entiers 32 bits fournissent ce genre de résultat :

```
>> to-hex 1 == #00000001
```

En REBOL 3.0, les résultats correspondront avec des entiers 64 bits :

```
>> to-hex 1 == #0000000000000001
```

Pour faciliter l'usage de ceci, un raffinement /size a été ajouté. Il permet de spécifier un nombre de chiffres hexadécimaux à retourner. Par exemple, pour avoir le même résultat qu'en REBOL 2.6, vous devez écrire :

```
>> to-hex/size 1 8 == #00000001
```

```
>> to-hex/size -1 8 == #FFFFFFFF
```

Bien sûr, pour des nombres supérieurs à 32 bits, ceci pose problème car le résultat sera réduit à 8 chiffres.

Par ailleurs pour des raisons de commodité, la fonction to-hex a été améliorée pour gérer les caractères et les valeurs de type tuple. Par exemple :

```
>> to-hex first "REBOL" == #52
```

```
>> to-hex first ##005200450042004f004c ; unicode == #0052
```

La conversion de datatype tuple ! vers un hexadécimal facilite la conversion des valeurs de couleurs rebol en valeurs HTML :

```
>> to-hex 255.150.50 == #FF9632
```

(Mais soyez prudents si la couleur contient une valeur alpha)

(Traduction Philippe Le Goff)