9/18

完成了 string 的功能。

为 exception 增加了 exception\_range，并具有独立的构造函数格式。

修复了 convert.h 中的一些 bug，并消除了缺少 static\_cast<int>(char) 造成的警告。

9/15

修复了 byte 中 flip 和构造函数引发的无限递归问题。

重构了 bit.h 中，所有 class 的 basic arithmetic：操作将作用于当前类，并返回 void。

重构了 bit.h 中四则元算的实现方法：创建 x 的临时变量 z，对 z 调用 basic arithmetic 并返回 z。

将 convert.h 放置在 wWorld/utils 下。并完成了 intToStr 及 strToInt 函数。

修复了 bits(bits &&other) 中 swap 两数组的 bug。

去掉了 exception 析构函数的纯虚属性。

修改了 exception 的默认构造函数为以 "unknown." 填充的字符串。

增加了 overflow(const int num) 构造函数。

开始设计 string。

因为 size\_t 需要头文件支持，所以将所有 size\_t 换为 unsigned 类型。

2012/9/12

优化了加、减、乘法的运算。使用 int 型的原生元算替换了手工模拟硬件计算。addWtihScore 目前处于无用状态。

增加了除法运算。

2012/9/10

增加了 byte 的乘法操作。

2012/9/8

修改了 bit 类，通过抽象任意进制的四则运算，抽象出 bit\_base，任何具体的 bit 进制都是该类的子类，并实现 print 函数。

2012/9/7

修改了 bit 的四则运算实现。

将 bit 设计为 template，便于今后 n 进制的扩充。

2012/9/1

修正了 bit 的成员。删除了 bit\_flag\_enum 成员。

实现了 byte 的加减法运算。

2012/8/31:

完成了 walfud character 1.0.

2012/8/27:

Implemented the add/sub operation and output method.

设计原则：

1. Let it crash。
2. 尽量保证函数的返回值在预期范围之中。
3. 参数用途一致性原则。即：erase(from, to)， from 是索引值， to 也是索引值，而不是移除的数量。
4. 能用函数就不要用类。
5. KISS。
6. 参数最小化，即最贴近所需的类型。