

2.1 变量

变量 是 程序 中 的 基本 单元

变量 的 定义 是 在 程序 中 给 一个 变量 起 名字 , 并 指 定 其 数据类型 , 如 :
int a; // 定义 一个 整型 变量 a

变量 的 声明 是 在 程序 中 对 一个 已经 定义 的 变量 进 行 声明 , 如 :
extern int a; // 声明 一个 整型 变量 a

变量 的 初始化 是 在 定义 变量 的 同时 给 其 赋 值 , 如 :
int a = 1; // 定义 并 初始化 一个 整型 变量 a

变量 的 作用域 是 指 变量 在 程序 中 有 效 的 范围 , 如 :
{
 int a; // 局部 变量
 ...
}

变量 的 生命周期 是 指 变量 从 被 创建 到 被 销毁 的 过程 , 如 :
int a; // 全局 变量
int main() {
 int b; // 局部 变量
 ...
}

变量 的 存储 是 指 变量 在 内存 中 的 存储 方式 , 如 :
int a; // 整型 变量
float b; // 浮点型 变量
char c; // 字符型 变量

变量 的 使用 是 指 在 程序 中 对 变量 进 行 操作 , 如 :
if (a > 0) {
 // ...
} else {
 // ...
}

变量 的 类型 是 指 变量 的 数据类型 , 如 :
int a; // 整型
float b; // 浮点型
char c; // 字符型

变量 的 命名 是 指 给 变量 起 名字 的 规则 , 如 :
a, b, c, ...

变量 的 作用 是 指 变量 在 程序 中 的 作用 , 如 :
存储 数据 , 进行 计算 , ...

Revision #1

Created 2025-12-21 22:25:06 UTC by minwoo

Updated 2025-12-21 22:52:43 UTC by minwoo