

الدرس 21 : المتغير التلقائي (Lesson #21 - Automatic Variables)

❖ الأفضل في تعريف أنواع المتغيرات هي استخدام نوع المتغير المراد استخدامه مثل (int , string , float) يكون أسرع للبرنامج

❖ الأفضل عدم استخدام المتغير التلقائي Automatic Variables

```
int main()
{
    auto a = 10; // Type Integer
    auto y = 12.5; // Type Double
    auto z = "Mohammed Abu-Hadhoud"; // Type String

    cout << a << endl;
    cout << y << endl;
    cout << z << endl;
}
```

الدرس 22 : Register Variable (Lesson #22 - Register Variable)

❖ Register Variable تم إلغاؤه من C++ 11 فما فوق

❖ Variable المتغيرات يتم تخزينها بشكل تلقائي في RAM

❖ Register كانت تستخدم مع السرعات العالية جدا جدا

أسرع وحدات التخزين من حيث تلقي الأوامر من CPU بالترتيب

1. Registers البيانات المتاحة على الفور (أقرب وحدة ل CPU)
2. Cache Memory الوصول الى البيانات بشكل مماثل أبطأ من الأول
3. RAM Primary Memory الوصول الى البيانات بشكل أسرع أبطأ من الثاني
4. Hard disk Primary Memory (الذاكرة الدائمة) الوصول الى البيانات بشكل بطيء