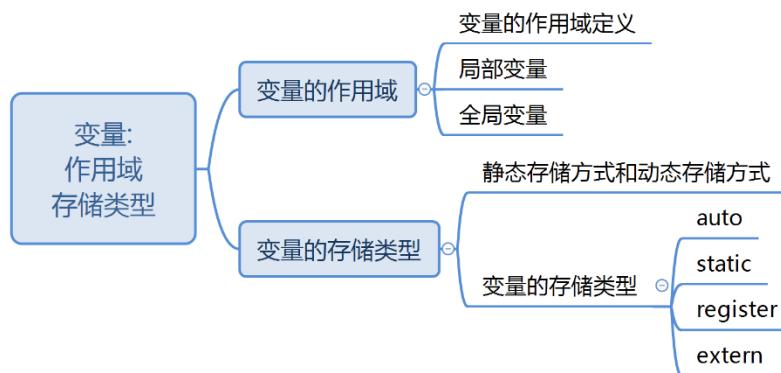




专题七 变量的作用域与存储类型

【内容预览】



【知识清单】

7.1、变量的作用域

7.1.1、变量的作用域定义

变量的作用域其实是一个范围，在这个范围内，被定义的变量是可用的，可以被系统识别，如果使用的变量超过这个范围，则编译系统会指出所使用的变量没有定义。变量的作用域依赖于变量的位置，有两种情况：

- (1) 函数内部定义的，称为局部变量；
- (2) 函数外部定义的，称为全局变量；

7.1.2、局部变量

局部变量是一个函数内定义的变量，只能在本函数中可以使用，在函数外不能使用该变量。还有一种局部变量是在复合语句块内部定义说明的变量，其作用域仅限于所在的块内，在变量的作用域以外该变量不能被引用。

如：

```

int main()
{
    int x=10;
    printf("x=%d\n",x);      //x=10
    if(x>0)
    {
        int x;
        x=-10;
        printf("x=%d\n",x);      //x=-10
    }
    printf("x=%d\n",x);      //x=10
    return 0;
}
  
```

复合语句

- (1) 主函数 `main()` 中定义的变量也只有在 `main()` 函数中有效。在主函数中也不能使用其它函数中定义的变量。

- (2) 不同函数中也可以使用相同名字的变量，它们代表不同的对象，互不干扰。
- (3) 函数的形式参数也是一种局部变量。
- (4) 在一个函数内部，可以在复合语句中定义变量，这些变量只在本复合语句中有效，离开本复合语句变量无效。这种复合语句称为“分程序”或“程序块”。

7.1.3、全局变量

全局变量是在函数外部定义的变量，其作用域是从定义位置开始到本源文件结束。它不属于哪一个函数而属于一个源程序文件。

说明：

- (1) 可以利用全局变量从被调函数中返回多个值。
- (2) 如果没有指定初值，则全局变量的初值是变量数据类型的系统默认值。`int` 类型为 0, `float` 和 `double` 类型为 0.0, `char` 类型为 '\0', 指针类型为 NULL。
- (3) 若函数中的局部变量与全局变量同名，则在该函数中全局变量不起作用。
- (4) 全局变量浪费内存空间，因为全局变量在程序的全部执行过程中都占用内存单元，而不是在需要时才分配。
- (5) 全局变量使函数的通用性降低，定义的全局变量在某一函数中发生改变，则该变量的值将影响到其它函数。

如果将一个函数移到另一个文件中，还要将有关的全局变量，及其值一起移过去。但若该全局变量与其他文件的变量同名时，就会出现问题，降低了程序的可靠性和通用性。在程序设计中，在划分模块时要求模块的“内聚性”强，与其它模块的“耦合性”弱。即模块的功能要单一，与其它模块的互相影响要小。而用全局变量违背了这个准则。

- (6) 过多地使用全局变量不仅加大了系统开销，而且使程序的可读性降低。

7.2、变量的存储类型

7.2.1、静态存储方式和动态存储方式

从变量值存在于内存中的时间（即生存期）角度来分：

静态存储方式：指在程序运行期间分配固定的存储空间的方式；

动态存储方式：指在程序运行期间根据需要动态地分配存储空间的方式。

7.2.2、变量的存储类型

C 语言的 4 种存储类型：`auto`（自动）、`register`（寄存器）、`static`（静态）和 `extern`（外部）。

1. 局部变量系统的缺省值为 `auto`，对于全局变量系统的缺省值为 `extern`。
2. 静态分配存储区——→静态变量：在整个程序结束以后才释放变量所占用的存储单元。
如：**static** 和 **extern** 属性变量被存放在静态存储区内
3. 动态分配存储区——→动态变量：它和寄存器变量是在其所在函数执行结束时就释放变量所占用的存储单元。
如：**auto** 属性变量被存储在动态存储区内
register 属性变量被存放在 CPU 的通用存储器内
4. 若存储在动态存储区或寄存器中的变量没有初始化，则变量的值是不确定的，而对于存储在静态存储区内的变量，则系统自动初始化与变量类型相同的 0 初值。如 `int` 型变量为 0，浮点型变量为 0.0，字符型为 '\0'。
 - (1) `auto` 变量
定义格式：`auto` 数据类型 变量名=[初值表达式],;
如：`auto int b,c=3;`
函数中定义的变量（包括函数的形参和函数内定义的变量）被默认为 `auto`，可省略。

如：(auto)int b=3;

(2) 用 static 声明局部变量

功能：有时候我们希望函数中的局部变量的值在函数调用结束后不消失而保留原值，即其占用的存储单元不释放，在下一次该函数调用时该变量为上次函数调用结束时的值。这时我们可以使用 static 声明该局部变量。

静态局部变量在编译时被赋初值，即只赋一次初值；而对自动变量 auto 赋初值是在函数调用时进行，每调用一次函数重新赋值一次。

如：#include<stdio.h>

```
int f(int a)
{
    static int c=3;
    c=c+1;
    return c; }
int main()
{   int a=2,i;
for(i=0;i<3;i++)
    printf("%d ",f(a));
}
//结果为： 4 5 6
```

(3) register 变量

变量保存在 CPU 的寄存器中而不是存储器中，数据的处理就会快得多。为了提高效率，C 语言允许将**局部变量的值放在 CPU 中的寄存器中，这种变量叫“寄存器变量”**。

对寄存器变量的几点说明：

- 只有局部自动变量和形式参数可以作为寄存器变量。**
- 一个计算机系统中的寄存器数目有限，不能定义任意多个寄存器变量。**
- 静态局部变量不能定义为寄存器变量。**
- 为了减少从内存中存取变量值的时间，现在的编译系统能自动将使用频繁的变量放在寄存器中。所以，在**实际应用中的 register 声明变量就不必要了**。

(4) 用 extern 声明外部变量

一般，我们在定义外部变量时省略类型标识符 extern，但有时需要用 extern 对该变量声明，以扩展外部变量的作用域。

a) 在一个文件内声明外部变量

外部变量的作用域只限于从定义处到文件结束。如果在定义之前的函数想引用该外部变量，则**应该在引用之前用 extern 对该变量声明**，表示该变量是一个已经定义的外部变量。

如：#include<stdio.h>

```
int max(int x,int y)
{ ..... }
int main()
{   extern A,B;
    .....
    return 0; }
int A=13,B=-8; //外部变量
```

b) 在多文件的程序中声明外部变量

如果一个程序包含两个文件，在两个文件中都要用到同一个外部变量“A”，不能分别在两个文件中各自定义一个外部变量 A，否则在程序链接时会出现“重复定义”的错误。**正确的做法是：在任一个文件中定义外部变量 A，而在另一个文件中用 extern 对 A 作外部变量声明，即“extern A; ”。**在编译和链接时，系统会把在一个文件中定义的外部变量的作用域扩展到本文件，在本文件中也可以合法地引用外部变量 A。

```
如: //file1.c
#include<stdio.h>
int A; //此处省略 extern
int main()
{
    int power(int);
    .....
//file2.c;
extern A; //声明 A 为一个已定义的外部变量
int power(int n)
{ .....
```

【解题技巧】

例 7.1 对于 C 程序中的全局变量，若要扩充其作用域，声明时使用的关键字是（ ）

- A) auto
- B) static
- C) register
- D) extern

正解: D

分析: 一般，我们在定义外部变量时缺省类型标识符 extern，但有时需要用 extern 对该变量声明，以扩展外部变量的作用域。

例 7.2 有以下程序

```
#include<stdio.h>
void main()
{
    int x=5;
    printf("x=%d\t",x);
    if(x>0)
    {
        int x=10;
        printf("x=%d\t",x);
    }
    printf("x=%d\n",x+2);
}
```

程序运行的结果为_____

正解: x=5 x=10 x=7

分析: 第一个 printf 语句中的 x 是在主函数一开始定义的，所以 x=5。第二个 printf 语句中的 x 是在 if (...) 里面定义的，此时应看作另一个 x，记为 x'，其值为 10。第三个 printf 语句中的变量 x 是在一开开始说明的，因为 x' 已经释放，所以，结果为 x=7；

例 7.3 有以下程序

```
#include<stdio.h>
void func();
void func()
{
    auto int a=0;
    printf("a of func()=%d\n",++a);
}
void main()
{
    int a=10;
    func();
    printf("a of main()=%d\n",++a);
    func();
    func();
}
```

程序输出的结果为_____

正解: a of func()=1
 a of main()=11
 a of func()=1
 a of func()=1

分析: 当第一次调用 func() 函数时, 系统首先在动态存储区为 func 函数的自动变量 a 分配内存空间, 并将初值 0 存放在这一空间内; 接着用 printf 把自动变量 a 自增 1 后再输出显示值 1, 随后遇到右花括号就离开它的作用域, 这时 func 函数内的自动变量的内存将释放, 该变量将不存在 (即寿命结束); 然后返回到主函数的下一条语句。它又是一条 printf 调用语句, 把主函数内的同名自动变量 a 自增 1 后再输出显示, 其值为 11, 接着第二次调用 func 函数, 系统再次为 func 函数内的自动变量 a 分配内存空间, 并初始化为 0 重复执行上述过程。

【精选习题】

答案 P121

基础篇

1. 在函数外声明的变量称为_____变量, 其存储类别默认为_____。

2. 在 C 语言中, 只有使用时才占用内存单元的变量, 其存储类型为 ()

- A)auto 和 static
- B)extern 和 register
- C)auto 和 register
- D)static 和 register

3. 以下程序运行的结果为_____

```
#include<stdio.h>
void f()
{
    int a=0;
```

```

    printf("%d\t",++a);
}
void main()
{
    int a=10;
    f();
    printf("%d\t",a++);
    f();
}

```

提高篇

1.以下程序运行的结果为_____

```

#include <stdio.h>
int f(int n)
{
    static int k=1;
    k=k*n;
    return k;
}
void main()
{
    int i,sum=0;
    for(i=1;i<=5;i++)
        sum=sum+f(i);
    printf("sum=%d\n", sum);
}

```

2.有以下程序

```

#include <stdio.h>
int fun()
{
    static int x=1;
    x*=2;
    return x;
}
void main()
{
    int i,s=1;
    for(i=1;i<=3;i++) s*=fun();
    printf("%d\n",s);
}

```

程序运行的结果为_____

3.以下程序运行的结果为_____

```

#include<stdio.h>
int a=1;
void func()
{
    static int x=1;

```

```
int y=2;
x=x+1;
a=a+2;
y=y+a;
printf("func:x=%d,y=%d,a=%d\n",x,y,a);
}
void main()
{
    static int x=2;
    int y;
    y=a;
    printf("main:x=%d,y=%d,a=%d\n",x,y,a);
    func();
    printf("main:x=%d,y=%d,a=%d\n",x,y,a);
    func();
    {
        int a;
        a=x+y;
        printf("main:x=%d,y=%d,a=%d\n",x,y,a);
    }
}
```