**第2章 变量和基本类型**

**2.1 基本内置类型**

·一个char的空间应确保可以存放机器基本字符集中任意字符对应的数字值，其大小和机器字节一样。

·wchar\_t类型用于确保可以存放机器最大扩展字符集中的任意一个字符，类型char16\_t和char32\_t则为Unicode字符集服务（Unicode是用于表示所有自然语言中字符的标准）。

·大多数计算机以2的整数次幂个比特bite作为块来处理内存，可寻址的最小内存块称为字节byte，存储的基本单元称为字word，它通常由几个字节组成。

·大多数机器的字节由8个比特构成（1byte==8bite）

·32位：1word==4byte==32bite

·64位：1word==8byte==64bite

·为了赋予内存中某个地址明确的含义，必须首先知道存储在该地址的数据的类型。类型决定了数据所占的比特数以及该如何解释这些比特的内容。

·通常float: 1word(32bite)、double: 2word(64bite)、long double: 3或4word(96或128bite)

·当我们赋值给无符号类型一个超过它表示范围的值时，结果是初始值对无符号类型表示数值总数取模后的余数。（a = b x q + r，其中 |r|<|a|。负数取模：r = a - (a / b) x b, 其中a/b在C++中是向0取整）

·当我们赋给带符号类型一个超出它表示范围的值时，结果是未定义的，程序可能继续工作、可能崩溃、也可能生成垃圾数据。

·程序应该尽量避免依赖与实现环境的行为。

·切勿混用带符号类型和无符号类型。

·我们可以将整型字面值写作十进制、八进制、十六进制数的形式。以0开头的整数代表八进制，以0x或者0X开头的代表十六进制数。

·如果一个字面值连与之关联的最大的数据都放不下，将产生错误。类型short没有对应的字面值。

·由单引号括起来的一个字符称为char型字面值，双引号括起来的零个或多个字符则构成字符串型字面值。

·如果两个字符串字面值位置紧邻且仅由空格、缩进和换行符分隔，则它们实际上是一个整体。

·转义序列escape sequence

**2.2 变量**

·初始化不是赋值，初始化的含义是创建变量时赋予其一个初始值，而赋值的含义是把对象的当前值擦除，而以一个新值替代。

·如果想声明一个变量而非定义它，就在变量名前添加关键字extern，而且不要显式地初始化变量。

·如果要在多个文件中使用同一个变量，就必须将声明和定义分离。此时，变量的定义必须出现在且只能出现在一个文件中，而其他用到该变量的文件必须对其进行声明，却绝对不能重复定义。

·用户自定义的标识符中不能连续出现两个下画线，也不能以下画线紧连大写字母开头。此外，定义在函数体外的标识符不能以下画线开头。

**2.3 复合类型**

·区分左值引用lvalue reference和右值引用rvalue reference。

·引用本身不是一个对象，所以不能定义引用的引用。

·引用只能绑定在对象上，而不能与字面值或某个表达式的计算结果绑定在一起。

·因为引用不是对象，没有实际地址，所以不能定义指向引用的指针。

·NULL为预处理变量，这个变量在头文件cstdlib中定义，它的值就是0。

·在C++11新标准下，最好使用nullptr，同时尽量避免使用NULL。

·void\*是一种特殊的指针类型，可用于存放任何对象的地址。

·利用void\*指针能做的事：1.拿它和别的指针比较、2.作为函数的输入或输出、3.赋给另外一个void\*指针。

·无法访问和操作void\*内存空间中所存的对象。

·面对一条比较复杂的指针或者引用的声明语句时，从右向左阅读有助于弄清楚它的含义。如：int \*p; int \*&r = p; // r是一个指向指针p的引用。

**2.4 const限定符**

·利用一个对象去初始化另外一个对象，则它们是不是const都无关紧要。

**2.5 处理类型**

·

**2.6 自定义数据结构**

·