结论：

应当include<string>

String str;

Cin>>str; //不含空格

Getline(cin,str); //含空格

While (cin>>str){}

Char a[];

Scanf(“%s”,a); //不含空格

cin.getline(ch, length, '\n'); //不含空格

while (scanf(“%s”,str)!=EOF) {}

使用printf(“%s”,str)会出现乱码的问题，应当使用str.c\_str()

string str("abc");

printf("%s", str.c\_str());

由于版本问题，以下很多不兼容

<iostream>

Char a[20]

1. cin>>a; 遇到空格、回车、tab结束
2. ch=cin.get(); 只能获取一个字符。Ch=cin.get();或cin.get(ch);
3. cin.get(a,20); 获取一行字符串，可以接受空格
4. a=cin.getline()

<string>

String str;

1. getline(cin,str);接受一个字符串，可以接收空格
2. gets(a);接受一个字符串，可以接收空格 新版本无法使用，用cin.
3. ch=getchar();接受一个字符；//是C语言的函数，C++可以兼容，但尽量不用

CString：CString是MFC或者ATL中的实现，是MFC里面封装的一个关于字符串处理的功能很强大的类，只有支持MFC的工程才能使用。如在linux上的工程就不能用CString了，只能使用标准C++中的string类了。在MFC中使用不需要自己加，但在另外的程序中需要加入#include<CString>（CString）

string：string为标准模板类(STL)定义的字符串类，已纳入C++标准中。另外因为string类是在标准C++库中，使用之前需要声明名称空间std；而CString类并不在std命名空间中，因为它并不是c++标准库，只是一个微软的封装库。所以string类的程序移植性更好。同时，string类与CString类的方法接口也不太一样。一般我们使用cout重载stringl类，而不是CString类

string.h:c语言中关于字符数组的函数定义的头文件，常用函数有strlen，strcpy，strcmp等，与string类无半点关系，所以头文件<string>、<string.h>是没有关系的两个东西