**参加算法竞赛/上机测试的语法注意（打油诗版）**

（复习的时候找乐子编的，所以只编了一点点）

## 1.变量定义与类型篇

整型使用要注意，

short不常用，

2\*109选择int，2\*1018选择long long型；

有时题目也调皮，

32为整数int，64位整数long long型；

Long long使用也不宜，

赋值时最好末尾加个LL来标记，io标识改用%lld。

浮点类型最好记，

管他三七二十一，全用double来定义。

另外一点要注意，输入标识用%lf，输出标识就%f。

字符型它也便宜，

定义一个char搞定，字符常量单引号包裹起，io标识也就%c。

ASCII码要熟悉，

0到9对应48到57，

小写字母比大写字母大32，如此看来，A是65，a是97，想记那个随便你。

转义字符也不怕，

换行不过\n，NULL也就\0，注意斜线是反的，其余大多不用记。

字符串就不容易，

字符数组来存储，所以定义还是char，数组元素个数要加一，因为有个\0；

另外一点要铭记，io标识要用%s而不用%c。

布尔类型还不错，

C++中直接用，C语言要有stdbool.h；

定义用bool，c中io只能用%d来代替；

0是false，1是true，都是小写要牢记；

计算机也很聪明，非零全都当作true。

强制类型转换很常用，

格式【（新类型名）变量名】 就可以；

常量使用很频繁，

符号常量地标常（#define 标识符 常量/任何语句或片段），无脑替换才用他

（define宏定义是直接将标识符替换成后面的语句/常量，有时容易出现需要括号的地方没有括号的情况）；

Const常量更好用，扛树变长（const 数据类型 变量名 = 常量）。

## 2.运算符篇

求模除法不好耍，

整数相除是整除，结果直接抛弃小数部分（向下取整），除数为零就崩溃；

求模就用%，他与除法运算优先级相同，这点可千万莫忘记。

自增自减最好玩儿，

符号在前先加后用，符号在后用了再加（执行到下一条语句/表达式时才生效）。

逻辑运算躲不了，一不小心就用到，

与或非，对应【&&、||、! 】要记牢，别到用时搞混鸟；

三目运算就一个，

A ？B ：C，A为真返回B，A为false返回C；

位运算符高大上，

记住一个就了事：左移运算很简单，左边溢出就舍弃，右边空出补上0；