变量，函数：小驼峰 结构体：大驼峰 常量：大写和下划线

a++ 先返回a再a++ ++a 返回++a

例：

a=10;

s=a++ + ++a;

执行过程：

s=10 + ++a a=a+1=11

s=10 + 12=22

if else else if for while do 里面只有一行时，可以不加大括号

有返回值的函数调用时也可以不用变量接收，可以直接诶调用。

对象的方法会改变自身的不用变量接收，不会改变自身的则要变量接收

值传递，地址传递，引用传递

值传递：形参是变量，数组，结构体，类等

值存放在栈的，如变量，是实参的值赋值给形参，所以无法修改变量的值；值放在堆的，如数组/结构体/类，是实参地址值赋值给形参，使得形参和实参指向同一个地址，所以可以修改堆中的值，但是无法修改自身（如变更地址，申请/释放内存等，若想修改需地址传递）

地址传递：形参是指针

由于形参是指针，得到了实参的地址值，就能修改地址指向的值，但是想修改指针自身，则需要以指针的指针作为形参。

引用传递：形参是引用类型&

C++特有，形参是实参的一个副本（别名），自然能够修改。

注意：

C语言有值传递和地址传递，C++三种都有；

Java，JavaScript，python都只有值传递，没有引用传递（注意这里的引用传递指的是C语言的地址传递，不是C++那个引用传递）