

# Solidity 其他类型-映射

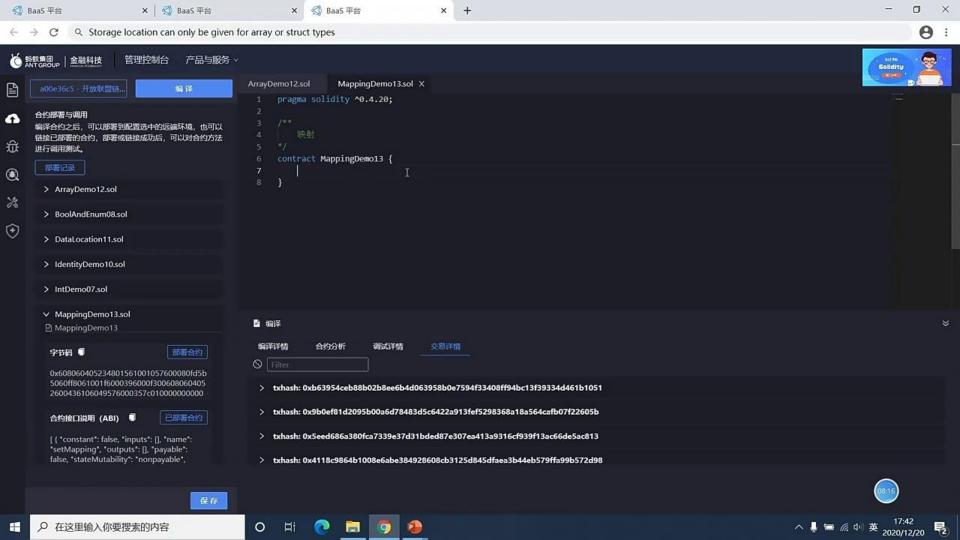
■ 蚂蚁链《区块链系统开发与应用》A认证系列课程



## 映射

#### 定义

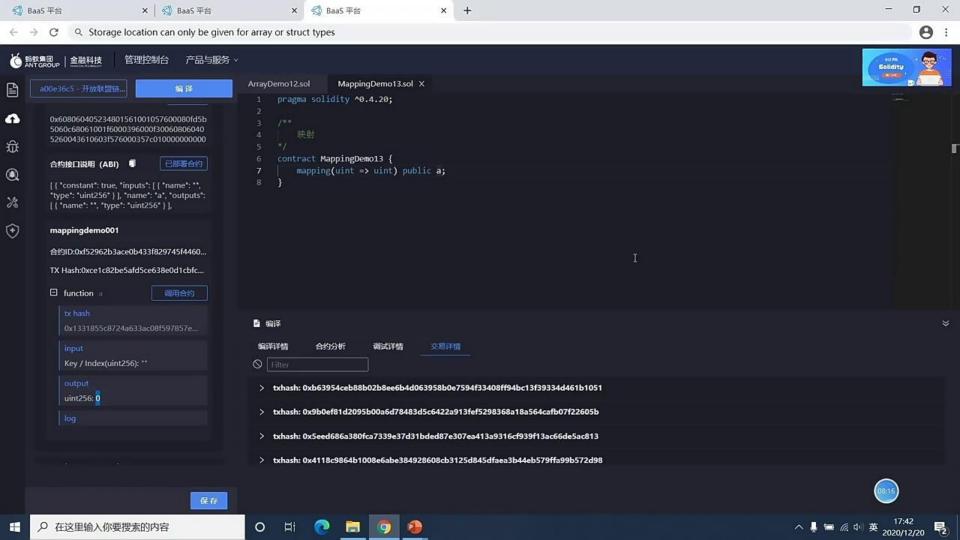
- 映射使用关键字 mapping 来声明;
- 可以理解为其它语言中的字典或 map,映射建立了一个键值对的对应关系(键 => 值),一个键对应一个值, 我们可以直接通过键来查询该键对应的值是多少;
- 其中,键必须是唯一的,而值是可以重复的;
- 映射是一种引用类型。



# 映射

#### 如何操作映射

- 我们可以这样来向 Mapping 中添加新值: MappingName[ "\_Key" ] = \_Value;
- 同样的,我们可以改变 \_Key 为一个已存在的键值对的键来修改该键值对对应的值;
- 只有状态变量可以使用映射;
- 必须使用一个有效的 key 值来获取 value;
- 无法使用 index 来调用。





### 如何操作映射

- 我们可以这样来向 Mapping 中添加新值: MappingName[ "\_Key" ] = \_Value;
- 同样的,我们可以使用 \_Key 来修改已存在的键值对的值;
- 只有状态变量可以使用映射;
- 必须使用一个有效的 key 值来获取 value;
- 无法使用 index 来调用;















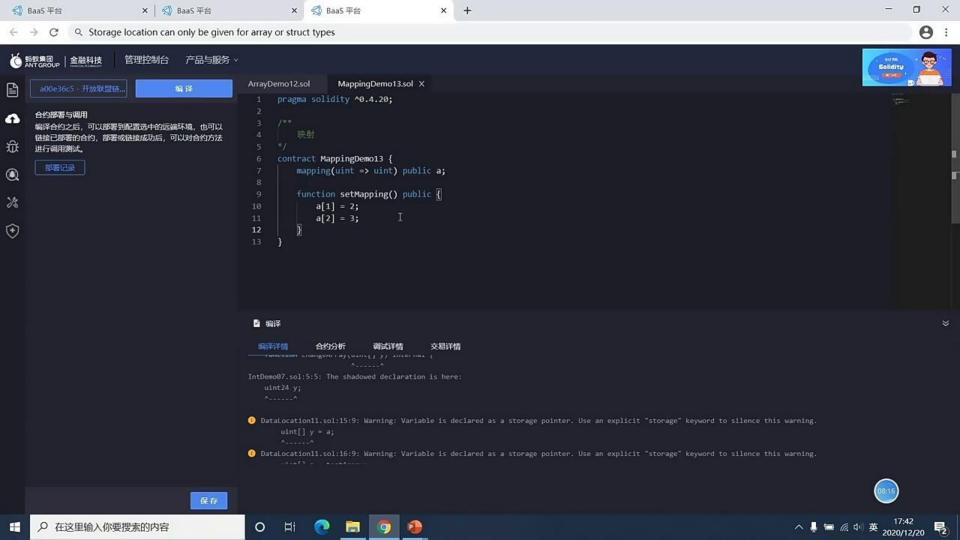








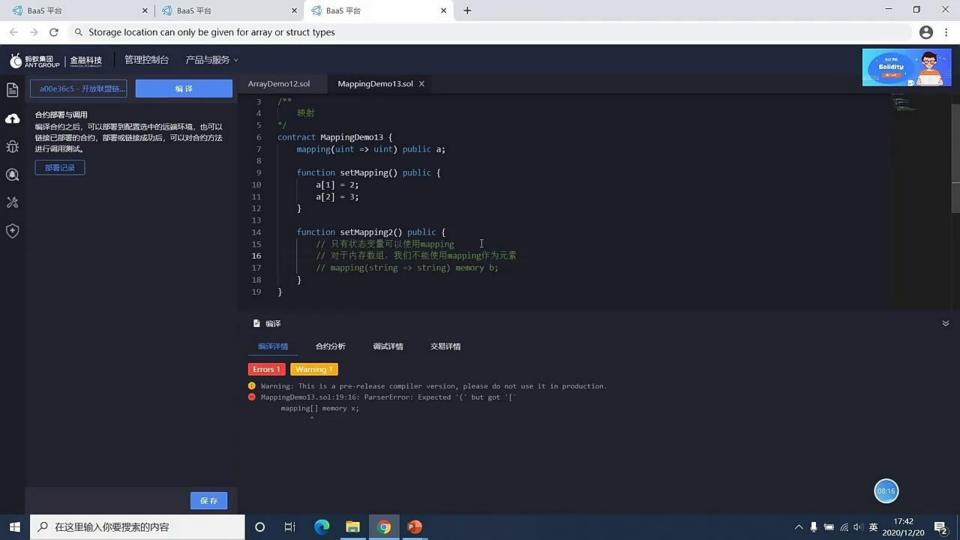


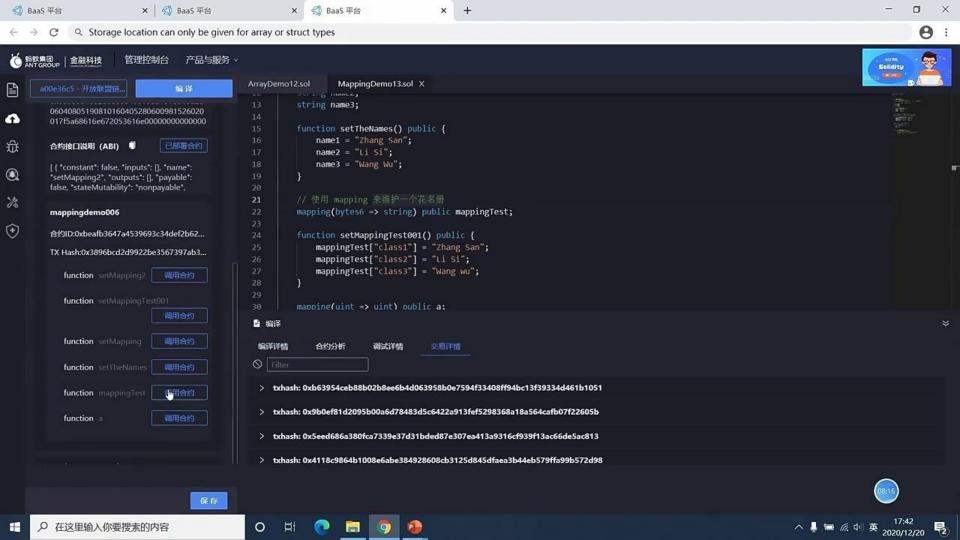


#### 为什么要使用映射

■ 思考:如果说我们想要在 Solidity 合约中维护一个花名册,使用我们已经学过的知识,我们可以怎么做呢?

```
pragma solidity ^0.5.0;
contract Counter {
  string[] namesArray = ["Zhang San", "Li Si", "Wang Wu"];
  string name1;
  string name2;
  string name3;
  function setTheNames() public {
    name1 = "Zhang San";
    name2 = "Li Si";
    name3 = "Wang Wu";
```





#### 为什么要使用映射

- 我们可能会使用数组,或者直接在合约中定义大量的状态变量来完成这件事情,正如右边代码所示;
- 但是,这并不是一个足够好的方法,更加简便和高效的方法,就是使用 Solidity 提供给我们的映射;
- 映射在今后的编程中会经常使用,所以大家一定要掌握 映射的相关知识;

```
pragma solidity ^0.5.0;

contract Counter {
    mapping(bytes5 => string) public names;

function setNames() public {
    names["name1"] = "Bob";
    }
}
```

# 谢谢



