Title: 引用类型变量

Time: 2015-12-29 01:17:43

1. int a = 10;

int &b = a;

b 为 a的别名

2. 引用类型变量不会开辟空间sd

3. 引用类型变量：创建时应立即赋值

void fun(int &b)

{

b = 21;

}

int a = 10;

fun(a);

cout<<"a="<<a<<endl;

1. 函数调用时，局部变量b才会被赋值，符合引用类型变量的赋值语法。

同时，b又是a的别名，代表的是a空间，改变b的值，那么a空间的值也会跟着改变。

而没有引用类型变量时，基本做法是传递a空间的地址来改变其值。

2. int &b 的优势：无需开辟新的空间（指针需要开辟），所以速度更快；

3. 实际开发中，主要用于函数的形式参数

4. 比喻：引用 == 受限制指针。

5. 它的功能指针都可以实现，但指针的功能它不一定能实现。（比如呢？）

6. 底层实现：大部分编译器也是指针。