

# Введение

Эта тема посвящена передаче данных в функции. Здесь будут разобраны разные виды объектов и методики.

В уроках мы сравним ассемблерный код, возникающий при передаче аргумента в нескольких случаях. Чтобы определить конкретные различия производительности, проанализируем результаты бенчмарков, проведённых в сервисе [quick-bench.com](https://quick-bench.com).

Рассмотрим совершенный способ передачи владения, который почти не имеет недостатков.

Затронем нововведения стандарта C++20, которые уже доступны в последних версиях компиляторов.

Задача в конце темы будет проверена не только тренажёром, но и кем-нибудь из ваших однокурсников.