C++中有string关键字，可以定义字符串变量，可以直接对变量赋值=，可以拼接+；但是在C中对于字符串只能借助字符数组，数组名是常量，不能直接赋值，需要借助strcop(字符数组1，字符串/字符数组2)函数，拼接用strcat(字符数组1，字符串/字符数组2)函数。

char \*str = "abcdef";字符串字面值“abcdef”保存在常量存储区，str指针变量保存在栈上，str指针变量存储的是字符串字面值的地址。

char str[] = "abcdef";字符串字面值“abcdef”还是保存在常量区，数组str常量在栈中获得存储空间，程序会把字符串字面值复制一份到存储数组名的内存区域（也就是栈中），从而实现对字符串字面值的修改。

内存高地址到低地址分别是：栈、堆、全局变量、常量、代码。只读存储器是常量和代码区域。

一个由c/C++编译的程序占用的内存分为以下几个部分  
1、栈区（stack）— 由编译器自动分配释放 ，存放函数的参数值，局部变量的值等。其操作方式类似于数据结构中的栈。  
2、堆区（heap） — 一般由程序员分配释放， 若程序员不释放，程序结束时可能由OS回收 。注意它与数据结构中的堆是两回事，分配方式倒是类似于链表，呵呵。  
3、全局区（静态区）（static）—，全局变量和静态变量的存储是放在一块的，初始化的全局变量和静态变量在一块区域， 未初始化的全局变量和未初始化的静态变量在相邻的另一块区域。 - 程序结束后有系统释放   
4、文字常量区—常量字符串就是放在这里的。 程序结束后由系统释放  
5、程序代码区—存放函数体的二进制代码。