

内容梳理

1. practice
 2. goto 语句
 3. 函数的参数
 4. 变量的作用范围
 5. 指针在函数参数中的作用
-

1. 位操作
2. 内存结构
3. sizeof运算符
4. 数据类型
 - 整形（有符号、无符号）
 - 数组
 - 字符串
 - 结构体
 - 枚举
 - 联合体
5. 大端、小端
6. typedef