1. 变量是计算机中一块特定的内存空间，有一个或多个连续的字节组成。
2. 通过变量名可以简单快速的找到在内存中储存的数据 （命名规则：首字母只能是— 字母，不能包含特殊字符，可以有数字；不要用拼英，不要用单个英文单词，提倡用正式含义的英文单词）
3. 短整型short int，谨慎使用
4. typedef string用于定义自己的字符串类型
5. const float定义了一个float类型的常量
6. C语言：printf(“小明的月薪是：%d\n”,salary); scanf
7. C++:cout << “小明的月薪是“ << salary << endl; cin
8. C++也可以用printf,在前面加#inlcude<cstdio>就行
9. endl相当于\n
10. float六至七位数字
11. C语言：#include<math.h>;C++：#include<cmath>
12. 控制cout的显示精度：1.强制以小数的方式显示//cout <<fixed ; 2.控制显示精度//cout <<setprecision(2);表示显示小数点后两位【
13. cout << setw(8) << 3.14 <<endl;【setw(8)表示显示3.14时前面有8个空格】【要头文件#include<iomainp>】
14. cout << fixed <<setprecision(2);【固定以小数方式显示，并保留小数点后两位】
15. cout << sizeof(double) << endl;//sizeof用来测量数据类型的长度
16. 改变控制台名称：头文件#include<windows.h>;执行SetConsoleTitle(“名称“)；
17. /\*\*笔记\*/
18. Cout << ‘a’ +’ A’ << endl;【表示a和A的ascll码相加】
19. 转义序列“\n \t”这些百度吧
20. cout << setfill(‘\_’);【用—填充空格】
21. 左移右移没懂
22. lower\_bound( begin,end,num)：从数组的begin位置到end-1位置二分查找第一个大于或等于num的数字，找到返回该数字的地址，不存在则返回end。通过返回的地址减去起始地址begin,得到找到数字在数组中的下标。
23. upper\_bound( begin,end,num)：从数组的begin位置到end-1位置二分查找第一个大于num的数字，找到返回该数字的地址，不存在则返回end。通过返回的地址减去起始地址begin,得到找到数字在数组中的下标。
24. sort函数有三个参数：（1）要排序数组的起始地址（2）要排序数组的最后一个数据元素的下一个地址（3）排序方法，如果没有排序方法的话，默认从小到大排序
25. 输出数组：cout<<a[i]<<" ";
26. **STL库中的nth\_element()方法，默认是求区间第k小的**
27. 用于赋值语句，i++先赋值后加1，++i先加1后赋值，如： i=1; y=i++; 等效于：i=1; y=i; i=i+1; 则执行完后 y=1; i=2； i=1; y=++i; 等效于：i=1; i=i+1; y=i; 则执行完后 y=2; i=2;
28. 字符串长度 a[i].length=a[i].s.length();
29. Toupper是小写转大写函数
30. getline(cin, str);遇到/n或者EOF才停止这一行的输入
31. A ？ B：C ，意思就是如果A为真执行B，否则执行C