1. 在头文件中定义数据类型int8, int16 ....等，来兼容不同机器默认整形长度。减少空间和时间上的浪费。头文件中包含每台机器特定的声明。
2. Typedef enum {PENNY, NICKEL} money;
3. 声明的全局变量用static修饰，可以在没有声明的情况下让你从不同的源文件访问。
4. 全局变量和函数可以跨文件看到的。
5. 函数形参变量和函数内部开始时定义的局部变量作用域相同，若形参和函数开始时的局部变量名字相同，将会报错（名字冲突）；
6. 由于两个非嵌套的代码块的变量不可能同时存在，编译器可能把他们存储于同一个内存地址。
7. 变量的存储类型决定了变量何时创建、销毁以及其生命周期。（内存、堆栈、硬件寄存器）
8. 修改变量的存储类型并不表示修改它的作用域，