



中山大學
SUN YAT-SEN UNIVERSITY

变量、常量和存储类 (1)

中山大学计算机学院



讲课人：课题组

目录

CONTENTS

01

变量

02

输入输出

03

常量

04

存储类

05

强制类型转换



一个简单的 C 程序

```
/*compute area*/
#include<stdio.h>

int main() {
    /*define vars and constants*/
    double radius, area;
    const double PI = 3.14;

    /*input radius*/
    printf("input radius:");
    scanf("%lf",&radius);

    /*compute area*/
    area = radius * radius * PI;

    /*output results*/
    printf("the area for the circle of radius %lf is %lf",
           radius, area);
}
```

这是一个简单的程序：

- ①从键盘接收一个实数作为半径；
- ②计算面积；
- ③打印圆的面积。

该程序非常接近自然语言，易于理解。

它包含哪些语言元素？

运行结果：

```
input radius:5
the area for the circle of radius
5.000000 is 78.500000
-----
Process exited after 3.542 seconds with
return value 0
请按任意键继续...
```



变量 (Variables)

【数学】 变量是用于指代特定的值 (Value) 的符号 (Symbolic) 。
例如

$$y = f(x) = 2x + 3$$

这里, y, f, x 都是变量, 表示可变化的值

【计算机】 变量是储存某个值或对象 (Object) 的单元名称。例如

$x = 3;$

$y = x;$

这里: x, y 是两个存储单元, 经过上述语句后, 都存储了数值 3



变量 (Variable) 类型 (Types)

C语言中变量只能储存数值。数值分为

$$\left\{ \begin{array}{ll} \text{整数 (int)} & \left\{ \begin{array}{l} \text{自然数 (unsigned)} \\ \text{有符号数 (signed)} \end{array} \right. \\ \text{实数 (real)} & \left\{ \begin{array}{l} \text{浮点数 (float)} \\ \text{双精度数 (double)} \end{array} \right. \end{array} \right.$$

用 **char, short, int, long** 存储不同范围的整数

用 **float, double** 存储不同精度的实数

常见基本变量类型

类型	类型标识符	字节	数值范围	数值范围
整型	[signed] int	4	-2147483648 ~ +2147483647	$-2^{31} \sim +2^{31}-1$
无符号整型	unsigned [int]	4	0 ~ 4294967295	$0 \sim +2^{32}-1$
短整型	short [int]	2	-32768 ~ +32767	$-2^{15} \sim +2^{15}-1$
无符号短整型	unsigned short [int]	2	0 ~ 65535	$0 \sim +2^{16}-1$
长整型	long [int]	4	-2147483648 ~ +2147483647	$-2^{31} \sim +2^{31}-1$
无符号长整型	unsigned long [int]	4	0 ~ 4294967295	$0 \sim +2^{32}-1$
长长整型	long long [int]	8	-9223372036854775808 ~ 9223372036854775807	$-2^{63} \sim +2^{63}-1$
无符号长长整型	unsigned long long [int]	8	0 ~ 18446744073709551616	$0 \sim +2^{64}-1$
字符型	[signed] char	1	-128 ~ +127	$-2^7 \sim +2^7-1$
无符号字符型	unsigned char	1	0 ~ +255	$0 \sim +2^8-1$
单精度型	float	4	$-3.4 \times 10^{38} \sim 3.4 \times 10^{38}$	$-3.4 \times 10^{38} \sim 3.4 \times 10^{38}$
双精度型	double	8	$-1.7 \times 10^{308} \sim 1.7 \times 10^{308}$	$-1.7 \times 10^{308} \sim 1.7 \times 10^{308}$
长双精度型	long double	8	$-1.7 \times 10^{308} \sim 1.7 \times 10^{308}$	$-1.7 \times 10^{308} \sim 1.7 \times 10^{308}$



变量的定义 (Definition)

变量定义就是告诉编译器在内存中创建变量的存储，并制定用这个名称（标识符）访问、或修改存储的内容。具体的语法：

type *variable_list*;

这里，***type*** 是一个有效的 C 数据类型，*variable_list* 可以由一个或多个标识符名称组成，多个标识符之间用逗号分隔。下面列出几个有效的声明：

```
/*define vars and constants*/  
double radius, area;  
  
int i,j;  
char c;
```

通常，我们使用熟悉的单词作为变量名称，例如 radius, height, width 等



变量定义并初始化

变量可以在声明的时候被初始化（指定一个初始值）。初始化器由一个等号，后跟一个常量表达式组成，例如：

```
/*define vars and constants*/  
double radius = 5;  
double area;  
  
int i = 0, j = 0;
```

注意，这样对于a、b的定义及初始化是不允许的！！！！

```
int a = b = 3;
```




变量使用与赋值

定义或申明后的变量，可用“=”赋予值，称为**赋值**（assignment）；有定义的变量可以在表达式中使用。例如：

```
/*define vars and constants*/  
double radius = 5;  
double area;  
  
/*compute area*/  
area = radius * radius * 3.14;
```

最后一个语句是赋值语句。等号右边是一个表达式，它使用radius变量的值计算出圆面积，通过赋值把结果值写入左边area这个变量之中。



输入 (input) 与输出 (output)

如何输出变量的内容让我们看到？

把内存中变量或表达式计算结果在显示器、打印机或磁盘文件等外部设备，称为输出。默认的输出设备称为**标准输出**（standard output），一般是**控制台**（console）。

从外部设备，如键盘，读入数据到内存变量，称为输入。默认的输入设备称为**标准输入**（standard input），一般是**键盘**（keyboard）。

操作方法主要是是 **printf**、**scanf**、puts、gets、getchar、putcahr 等。这些函数在 stdio.h 中定义。



变量输出的案例

```
/*compute area primary*/
#include<stdio.h>

int main() {
    /*define vars and constants*/
    double radius = 5;
    double area;

    /*compute area*/
    area = radius * radius * 3.14;

    /*output results*/
    printf("the area for the circle of radius %lf is
%lf\n",
           radius, area);
}
```

注意：

- ①格式化字符串中转换数据的个数与参数一致；
- ②转换数据类型与参数类型一致。

使用 printf 输出到标准输出设备；
printf 语法格式：

- printf(格式化字符串, 变量或表达式列表) ；
- 格式化字符串中指示符：
 - % 是输出引导符
 - hhd,hd, d, ld 对应 char, short, int, long int
 - f,lf 对应 float, double

运行结果：

```
input radius:5
the area for the circle of radius
5.000000 is 78.500000
-----
Process exited after 3.542 seconds with
return value 0
请按任意键继续...
```



格式化 (format) 与指示符

格式字符串由普通字符（除了 %）和转换指示构成，前者被复制到输出而无更改。每个转换指示拥有下列格式：

- 引入的 % 字符
- (可选)一或多个修改转换行为的标签：
 - -：转换结果在域内左校正（默认为右校正）
 - +：有符号转换的符号始终前置于转换结果（默认结果前置负号仅当它为负）
 - 空格：若有符号转换的结果不以符号开始，或为空，则前置空格于结果。若存在 + 标签则忽略空格。
 - #：进行替用形式的转换。准确的效果见下表，其他情况下行为未定义。
 - 0：对于整数和浮点数转换，使用前导零代替空格字符填充域。对于整数，若显式指定精度，则忽略此标签。对于其他转换，使用此标签导致未定义行为。若存在 - 标签则忽略 0。
- (可选)指定最小域宽的整数值或 *。若有要求，则结果会以空格字符（默认情况）填充，在右校正时于左，左校正时于右。使用 * 的情况下，以一个额外的 int 类型参数指定宽度。若参数值为负数，则它导致指定 - 标签和正域宽。（注意：这是最小宽度：决不被截断值）。
- (可选)后随整数或 * 或两者皆无的 . 指示转换的精度。在使用 * 的情况下，精度由额外的 int 类型参数指定。若此参数的值为负数，则它被忽略。若既不使用数字亦不使用 *，则精度采用零。精度的准确效果见下表。
- (可选)指定参数大小的长度修饰符

```
/*format testing*/
#include<stdio.h>

int main() {
    double radius = 5;

    printf("%lf\n",radius);
    /*default 8.61f*/
    printf("%10lf\n",radius);
    printf("%10.2lf\n",radius);
    printf("%-10.2lf\n",radius);
    printf("%+10.2lf\n",radius);
    printf("% 10.2lf\n",radius);
    printf("%010.2lf\n",radius);
    return 0;
}
```



课堂练习

将下面自然语言翻译成 C 代码

- 第一步：使用一个名为 miles 初始值为 100 的实数变量。
- 第二步：将 miles 乘以 1.609 并将它赋值给一个名为 kilometers 的变量。
- 第三步：显示 kilometers 的值，小数部分保留两位。



输入变量的案例

```
/*io simple*/
#include<stdio.h>

int main() {
    int a,b,c;

    printf("请输入: ");
    scanf("%d%d,%d",&a,&b,&c);
    printf("%d,%d,%d\n",a,b,c);
    return 0;
}
```

注意:

- ①格式化字符中普通字符必须与输入的一样;
- ②变量数量和类型必须与格式化字符串需要的类型一致;
- ③必须是变量的地址。

使用 scanf 从标准输入读入;

scanf 语法格式:

- scanf(格式化字符串, 变量地址列表) ;
- 格式化字符串:
 - % 是输出引导符
 - hhd,hd, d, ld 对应 char, short, int, long int
 - f,lf 对应 float, double

运行结果:

```
请输入: 1 2,3
1,2,3
```

```
-----
Process exited after 6.917 seconds with
return value 0
请按任意键继续. . .
```



Printf 和 scanf 函数格式简表

printf调用格式: printf("<格式化字符串>", <参量表>);

scanf调用格式: scanf("<格式化字符串>", <地址表>);

常见格式化控制符:

%c	读单字符	%g	读浮点数
%d	读十进制整数	%G	读浮点数
%l	读十进制Long型整数	%o	读八进制数
%ll	读十进制Long Long型整数	%s	读字符串
%i	读十进制、八进制、十六进制整数	%x	读十六进制数 (其中abcdef小写, 大写时会被忽略)
%e	读浮点数	%X	读十六进制数 (其中ABCDEF大写, 小写时会被忽略)
%E	读浮点数	%p	读指针值
%f	读浮点数		

%u 读十进制数



一个简单、完整的 C 程序

```
/*compute area*/
#include<stdio.h>

int main() {
    /*define vars and constants*/
    double radius, area;
    const double PI = 3.14;

    /*input radius*/
    printf("input radius:");
    scanf("%lf",&radius);

    /*compute area*/
    area = radius * radius * PI;

    /*output results*/
    printf("the area for the circle of radius %lf is %lf",
        radius, area);
}
```

对于单一main函数的程序，多数会呈现四个步骤：

- 定义变量
- 输入数据
- 处理或计算
- 输出数据

运行结果：

```
input radius:5
the area for the circle of radius
5.000000 is 78.500000
-----
Process exited after 3.542 seconds with
return value 0
请按任意键继续...
```




常量 (constant) / 字面量 (literal)

常量是固定值，在程序执行期间不会改变。

常量可以是任何的基本数据类型，比如整数常量、浮点常量、字符常量；也可以是复合数据类型（称为**字面量**），如字符串字面量。

常量就像是常规的变量，只不过常量的值在定义后不能进行修改。

常见的常量类型包括整数常量，浮点常量，字符常量，字符串字面量等。

0b 二进制 0 八进制 0x 十进制

前缀



整数常量

整数常量可以是十进制，也可以是二进制、八进制或十六进制。

用整数前缀表示非十进制。例如：二进制：前缀0b；八进制：前缀0；十六进制：前缀0x

用整数后缀表示无符号整数（u/U）以及长整数（l/L）

下面是几个例子：

```
212      /* 合法的 */
215u     /* 合法的 */
0xFeeL   /* 合法的 */
078      /* 非法的: 8 不是八进制的数字 */
032UU    /* 非法的: 不能重复后缀 */
```

注：C23开始，才有二进制常量表示方法。

本课程标准为C99，二进制常量可能编译无法通过！！



浮点常量

- 浮点常量由整数部分、小数点、小数和指数部分组成，可以使用小数形式或者指数形式来表示浮点常量。

- 小数形式表示时，必须包含整数部分、小数部分，或同时包含两者。

- 指数形式表示时，e前面为尾数部分，必须有数，e后为指数部分，必须为整数

下面是几个例子：

/E

```
3.14159      /* 合法的 */
314159E-5L   /* 合法的 */
510E         /* 非法的：不完整的指数 */
210f         /* 非法的：没有小数或指数 */
.e55         /* 非法的：缺少整数或分数 */
```

f 后綴

→ float



字符常量

英文字母用0-127的整数表示，类型为 char

常见的主要有两种表示方法：

- 直接表示：'空格或大部分可见的图形字符'
- 转义符表示：'\字符、八、十六进制数'

右图是一些常见的转义符。

转义符	含义
\\	\ 字符
\'	' 字符
\"	" 字符
\?	? 字符
\a	警报铃声
\b	退格键
\f	换页符
\n	换行符
\r	回车
\t	水平制表符
\v	垂直制表符
\ooo	一到三位的八进制数
\xhh ...	一个或多个数字的十六进制数



字符串字面量

- 含义: 连续多个字符组成的字符序列
- 表示: 括在双引号中, 可以是图形字符, 也可以是转义符

• 例如:

```
"abc 123*#"
```

```
"\x61 \x62\x63\061 \62\063\x2a\043"
```

```
"\r\n\t\\A\\t\x1b\"1234\xft \x2f\33"
```



常量定义声明

- 在 C 中，有两种简单的定义常量的方式：
- 使用 **#define** 预处理器。

```
#define N 10  
#define M 100  
#define CH '\t'
```

- 使用 **const** 关键字。

```
const int N = 10000;
```



字符串 (string) 的定义、输入与输出

示例:

```
C a.c > ...
1  #include <stdio.h>
2
3  ∨ int main()
4  {
5      char str[233];
6
7      printf("请输入: ");
8      scanf("%s", str);
9      printf("%s\n", str);
10
11     return 0;
12 }
```

io_str_simple.c

运行结果:

```
PS C:\Users\86147\Desktop> gcc a.c
PS C:\Users\86147\Desktop> ./a.exe
请输入: abc
abc
```

PS: 读取字符串的时候不需要加&, 因为这里str本身就是指针, 已经可以认为是地址了。



存储类

存储类定义了 C 程序中变量/函数的范围（可见性）和生命周期。这些说明符放置在它们所修饰的类型之前。

下面是 C 中可用的存储类：

- auto
- register
- static
- extern



auto存储类

auto 存储类是所有局部变量默认的存储类。即函数内部定义的变量

下面定义的两个变量类型是一样的，**auto**相当于限定变量只能在函数内部使用。

```
{  
    int x;  
    auto int y;  
}
```



register存储类

register 存储类用于定义存储在寄存器中而不是 RAM 中的局部变量。

```
{  
    register int x;  
}
```

意味着变量的最大尺寸等于寄存器的大小，且不能对它应用一元的‘&’运算符（因为它没有内存位置）。所以下面这样写是错的。

```
{  
    register int x;  
    int *a=&x;  
}
```



static存储类

- 用**static**修饰变量后，变量的生命周期变成程序结束为止。
- 用**static**修饰全局变量，则全局变量的作用域从原来的整个程序，变为静态全局变量所在的文件内部；修饰局部变量，作用域不变。
- 用**static**修饰的变量，存储位置是全局数据区（即静态区）。

PS：修饰之前，全局变量存储在全局数据区，局部变量存储在栈区。



extern 存储类

extern 存储类用于提供一个全局变量的引用，全局变量对所有的程序文件都是可见的。当有多个文件且定义了一个可以在其他文件中使用的全局变量或函数时，可以在其他文件中使用 **extern** 来得到已定义的变量或函数的引用。

下面是一个例子：

第一个文件：

```
C a.c > ...  
1   int a=1;  
2  
3
```

第二个文件

```
C b.c > ...  
1   #include <stdio.h>  
2  
3   extern int a;  
4   int main()  
5   {  
6       printf("a=%d",a);  
7   }
```

编译运行结果：

```
PS C:\Users\86147\Desktop> gcc b.c a.c -o Moon.exe  
PS C:\Users\86147\Desktop> ./Moon.exe  
a=1
```



extern存储类

如果把a.c中a的定义加上static就会编译错误，因为用static修饰后对于其他文件就是不可见的了。

第一个文件：

```
C a.c > ...  
1  static int a=1;  
2  
3
```

编译结果：

```
PS C:\Users\86147\Desktop> gcc b.c a.c -o Moon.exe  
C:\Users\86147\AppData\Local\Temp\ccAHgCvX.o:b.c:(.rdata$.refptr.a[.refptr.a]+0x0): undefined reference to `a'  
collect2.exe: error: ld returned 1 exit status
```



强制类型转换

强制类型转换是把变量从一种类型转换为另一种数据类型。例如，如果要把一个 long 类型的值转到一个int中，使用**强制类型转换运算符**来把值显式地从一种类型转换为另一种类型，如下所示：

```
C a.c > ...
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int a = 21, b = 4;
6      double c,d;
7      c = (double) a / b;
8      d = (double)(a / b);
9      printf("c : %f\n d : %f\n", c ,d);
10
11 }
```

运行结果：

```
PS C:\Users\861...
c : 5.250000
d : 5.000000
```

PS：这里输出结果会有差异，是因为对于整数a、b默认是整数的除法，需要强制转换后才能变成实数的除法。



课堂练习

编写 C 程序

(计算圆柱体的体积) 编写一个读取圆柱的半径和高并, 利用下面的公式计算圆柱体底面积和体积的程序:

$$\begin{aligned} area &= radius * radius * \pi \\ volume &= area * length \end{aligned}$$

这里是运行示例:

Enter the radius and length of a cylinder: 5.5,12

The area is 95.03

The volume is 1140.40



中山大學
SUN YAT-SEN UNIVERSITY

谢谢

中山大学计算机学院



中山大学MOOC课程组