

第一个关键字：`auto`

用来声明自动变量。可以显式的声明变量为自动变量。只要不是声明在所有函数之前的变量，即使没加`auto`关键字，也默认为自动变量。并且只在声明它的函数内有效。而且当使用完毕后，它的值会自动还原为最初所赋的值。自动变量使用时要先赋值，因为其中包含的是未知的值。例：`auto int name=1;`

第二个关键字：`static`

用来声明静态变量。可以显式的声明变量为静态变量。也为局部变量。只在声明它的函数内有效。它的生命周期从程序开始起一直到程序结束。而且即使使用完毕后，它的值仍旧不还原。即使没有给静态变量赋值，它也会自动初始化为0.例：`static int name=1.`

第三个关键字：`extern`

用来声明全局变量。同时声明在`main`函数之前的变量也叫全局变量。它可以在程序的任何地方使用。程序运行期间它是一直存在的。全局变量也会初始化为0.例：`extern int name;`

第四个关键字：`register`

用来声明为寄存器变量。也为局部变量，只在声明它的函数内有效。它是保存在寄存器之中的。速度要快很多。对于需要频繁使用的变量使用它来声明会提高程序运行速度。例：`register int name=1;`

第五个关键字：`int`

用来声明变量的类型。`int`为整型。注意在16位和32位系统中它的范围是不同的。16位中占用2个字节。32位中占用4个字节。还可以显式的声明为无符号或有符号：`unsigned int` `signed int` .有符号和无符号的区别就是把符号位也当作数字位来存储。也可用`short`和`long`来声明为短整型，或长整行。例：`int num;`

第六个关键字：`float`

用来声明变量的类型。float为浮点型，也叫实型。它的范围固定为4个字节。其中6位为小数位。其他为整数位。例：`float name;`

第七个关键字：`double`

用来声明为双精度类型。它的范围为8个字节。14位为小数位。也可使用更高精度的long double 它的范围则更大，达到10字节。例：`double name;`

第八个关键字：`struct`

用来声明结构体类型。结构体可以包含各种不同类型的量。比如可以把整型，字符型等类型的变量声明在同一个结构体种，使用的时候使用结构体变量直接可以调用。例：`struct some{`

```
int a=1;
```

```
float b=1.1
```

```
double=1.1234567
```

```
} kkk;
```

这样就可以使用`kkk.a`来使用结构体中的成员变量了。也可以显式的用`struct some aaa,bbb;`来声明多个结构体变量。

第九个关键字：char

用来定义为字符型变量。它的范围通常为1个字节。它在内存中是以ASCII码来表示的。所以它也可以跟整型来运算。也可使用无符号或有符号来定义。signed char unsigned char例：char c;

第十个关键字：break

用来表示中断。一般用在循环中。判断是否满足条件然后中断当前循环。例：break;

第十一个关键字：continue

用来表示跳过当前其后面的语句，继续下一次循环。例：continue;

第十二个关键字：long

用来声明长型的类型。比如long int long double .

第十三个关键字：if

判断语句，用来判断语句是否满足条件，例：if a==b

k=n;

第十四个关键字：switch

条件选择语句，常用来判断用户选择的条件来执行特定语句。例：switch (name)

$\{$

case ok:

```
printf("yes,ok!");
```

```
break;
```

case no:

```
printf("oh, no!");
```

```
default:
```

```
printf("error..!")
```

```
break;
```

$$\}$$

第十五个关键字：`case`

配合`switch`一起使用，例子同上。

第十六个关键字：`enum`

用来声明枚举变量。... 例：`enum day {one, two, three, four, five, six, seven };`

第十七的关键子：`typedef`

类型重定义...可以重定义类型，例：`typedef unsigned int u_int;` //将无符号整形定义为`u_int` .

第十八个关键字：`return;`

返回语句。可以返回一个值。当我们定义一个函数为有返回值的时候则必须返回一个值。

第十九个关键字：`union`

定义联共用体。用法用`struct`相同。不同的是共用体所有成员共享存储空间.

```
union kkk{
```

```
int a;
```

```
float b;
```

```
} kka;
```

第二十个关键字：`const`

定义为常量.. 例：`const int a;` //变量a的值不能被改变.

第二十一关键字：`unsigned`

定义为无符号的变量.. 默认变量都为有符号的.除非显示的声明为`unsigned`的.

第二十二个关键字：`for`

循环语句.可以指定程序循环多少次. 例：`for (int i=0;i<5;i++)`

```
{
```

```
printf("程序将输出5次这
```

```
段话! ");
```

```
}
```

第二十三关键字：`signed`

将变量声明为有符号型. 默认变量就为`signed` 型。一般可省略。

第二十四关键字：`void`

空类型.. 一般用于声明函数为无返回值或无参数。

第二十五个关键字：default

用于在switch语句中。定义默认的处理。用法见switch。

第二十六个关键字：goto

无条件循环语句。例：

```
int i=1;
```

```
w_go:
```

```
i++;
```

```
if (i<5)
```

```
goto w_go;
```

```
else
```

```
printf("%d",i);
```

第二十七个关键字：sizeof

用来获取变量的存储空间大小。例：

```
int a,b;
```

```
b=sizeof(a);
```

第二十八个关键字：volatile

将变量声明为可变的。用法 `volatile int a;` 具体用法还是不太明白。标记...!!

第二十九个关键字：do

一般与while语句 配合使用。 构成的形式如 do while 或while do 。例见while语句。

第三十个关键字： while

循环控制语句。 只要表达式为真就一直循环。 例： do

```
int a=1;
```

```
while (a>1)
```

```
printf("a>1");
```

第三十一个关键字： else

常用来配合if一起使用。 例： if a==b

```
k=n;
```

```
else
```

```
k=s;
```

第三十二个关键字： short

用于声明一个短整型变量： 例： short int a;

