

内容目录

- 赋值 引用 克隆
- 引用特性
- 权限转移
- 切片

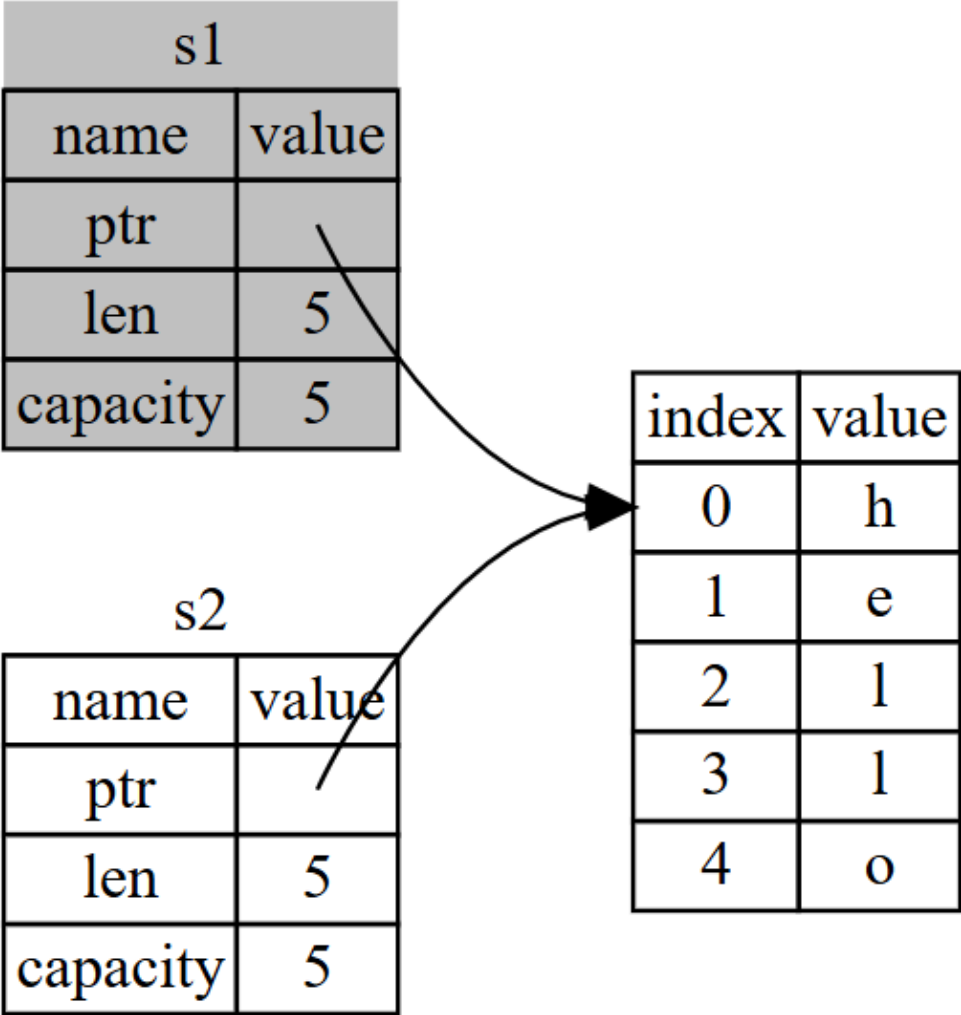
基本规则

- 每个值都有一个所有者。
- 一次只能有一个所有者。
- 当所有者超出作用域时，值将被丢弃。

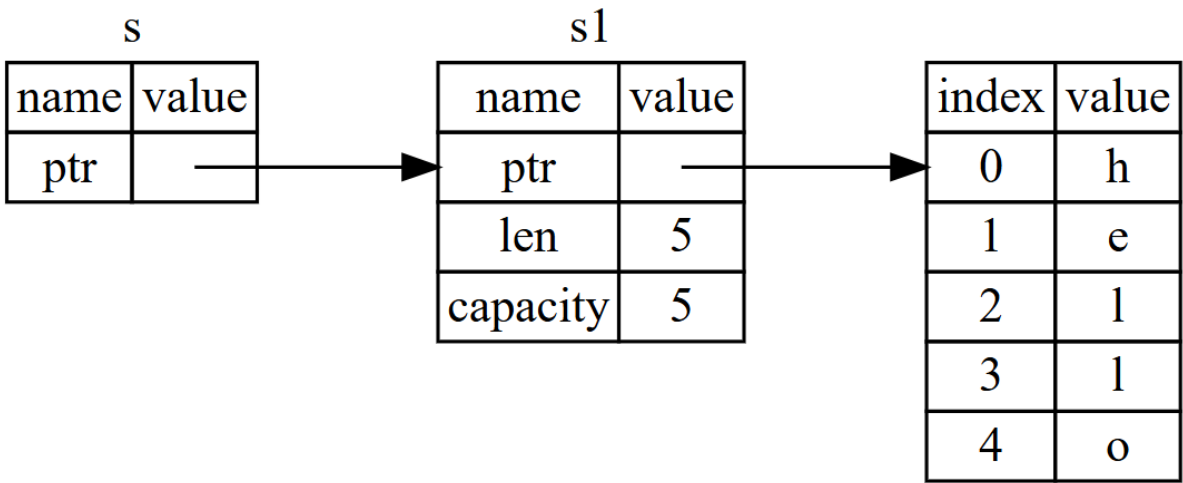
赋值 引用 克隆

	赋值	引用	克隆
语法	<code>s1 = s2</code>	<code>s1 = (mut) &amp; s2</code>	<code>s1 = s2.clone()</code>
所有权	转移	借用	复制

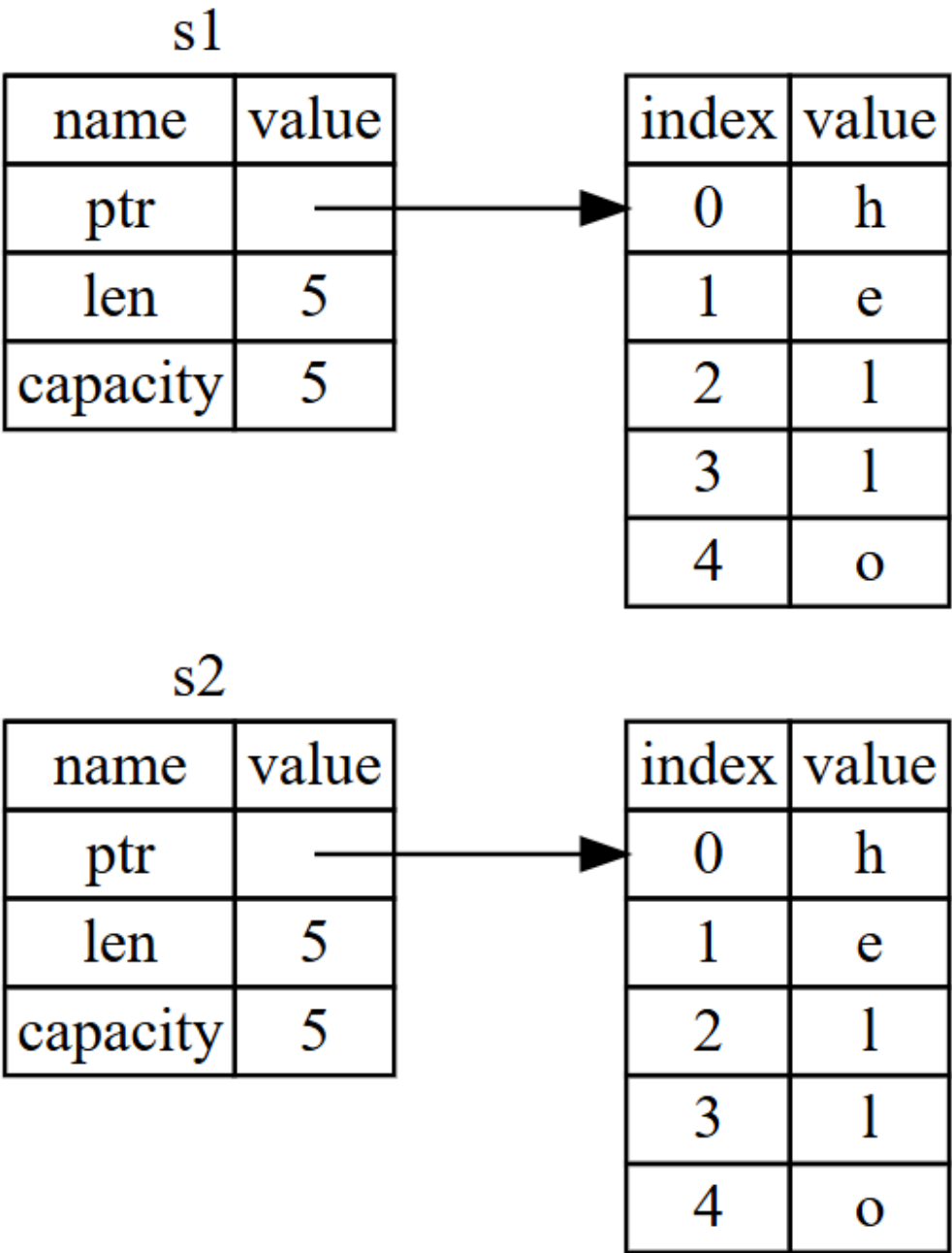
```
s1 = s2;
```



```
s = &s1;
```



```
s1 = s2.clone();
```



## 引用

- 在任何给定的时刻，你可以有一个可变引用或者任意数量的不可变引用。
- 引用必须始终有效的。

数据竞争：

- 同时有两个或更多的指针访问相同的数据。
- 至少有一个指针被用来写入数据。
- 没有使用任何机制来同步对数据的访问。