

变量

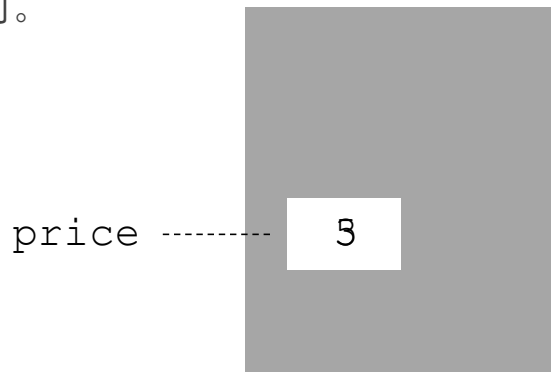
► 什么是变量

- 程序执行的过程中，在某个范围内其值可以发生改变的量。
- 变量其实就是内存中的一小块空间。
- 数据类型用于指导计算机，该为这块内存分配多大的空间。

数据类型 变量名:

- 使用“=”为变量赋值，即将数据存入这块内存。

```
price = 5;
```



► 如何使用变量

■ 声明变量

```
int price;
```

■ 初始化变量

```
price = 5;
```

■ 使用变量

```
cout << price << endl;
```

```
price = 10;
```

1. 未声明的变量不能使用。
2. 未初始化的变量不能直接使用。
3. 相同作用域中不能有两个同名变量。
4. 存入的数据必须符合声明的类型。
5. 一行上建议只定义一个变量。

► 变量的命名

■ 标识符：

标识符是用户编程时使用的名字，用于给变量、函数、类等命名。

■ 标识符命名规则：

1. 由字母、数字、下划线（ _ ）组成。
2. 不能以数字开头。
3. 不能是 C++ 的关键字。
4. 区分大小写。

```
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  int main() {
6      :
7      cout << "Hello World." << endl;
8      :
9      return 0;
10 :
11 }
```

Thanks

