

# 类型别名

## ► 类型别名

- C++ 为类型建立别名的方式有两种，一种是使用预处理器，另一种方法是使用 C++ 的关键字 `typedef` 来创建别名。

- 使用预处理器：

```
#define BYTE char
```

预处理器在编译程序时用 `char` 替换所有的 `BYTE`，从而使 `BYTE` 成为 `char` 的别名。

- 使用关键字 `typedef`：

```
typedef typeName aliasName;
```

```
typedef char byte;
```

```
typedef char * byte_pointer;
```

## ► 区别

- 使用预处理器给指针类型建立别名：

```
#define FLOAT_POINTER float *;
```

```
FLOAT_POINTER pa, pb;
```

预处理器置换将该声明转换成这样：

```
float * pa, pb;
```

- typedef方法不会出现上面的问题，它能够处理更复杂的类型别名。
- 注意，typedef不会创建新类型，而是为已有的类型建立一个别名。

# Thanks

