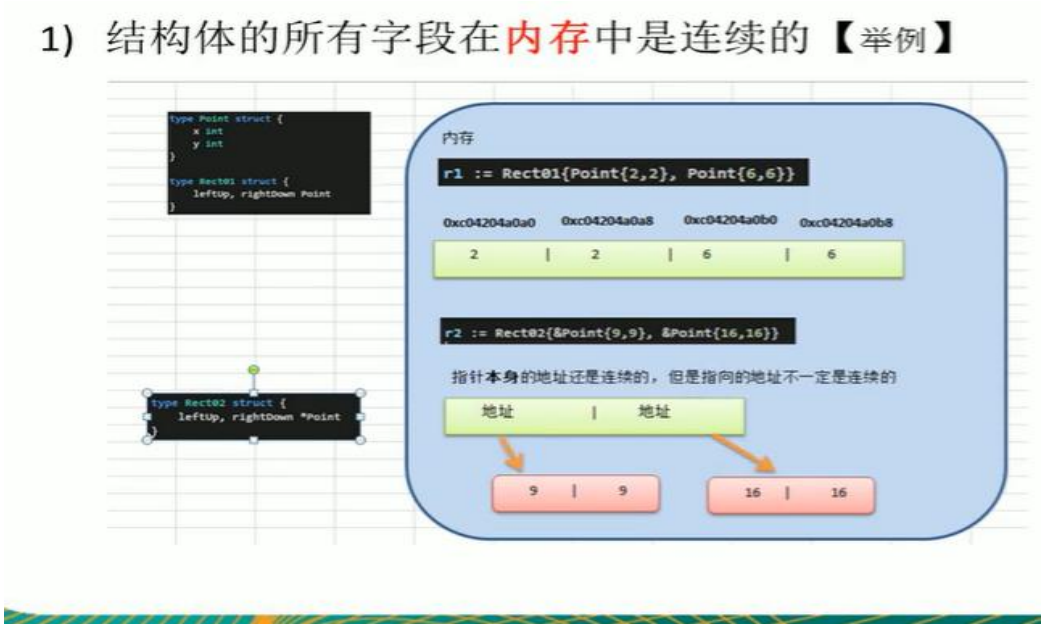
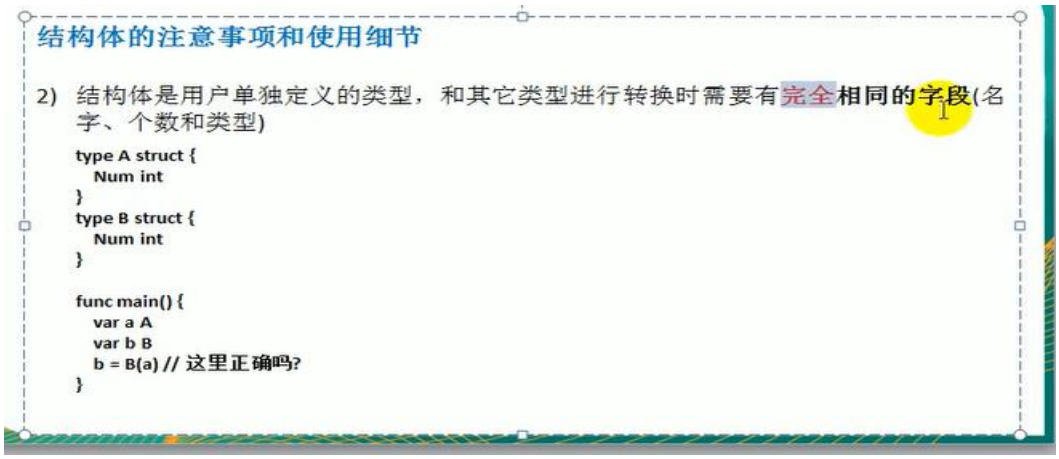
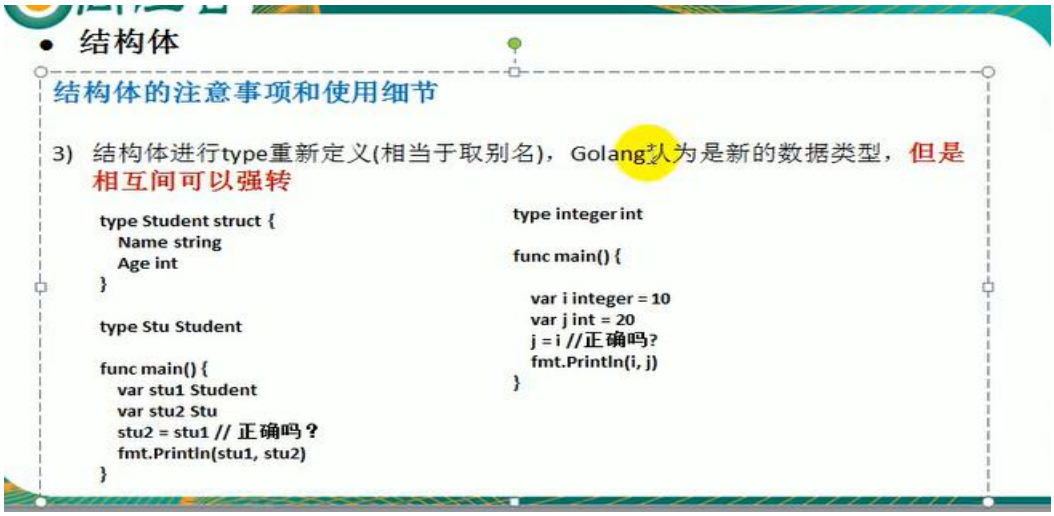
1）结构体所有字段在内存中是连续的



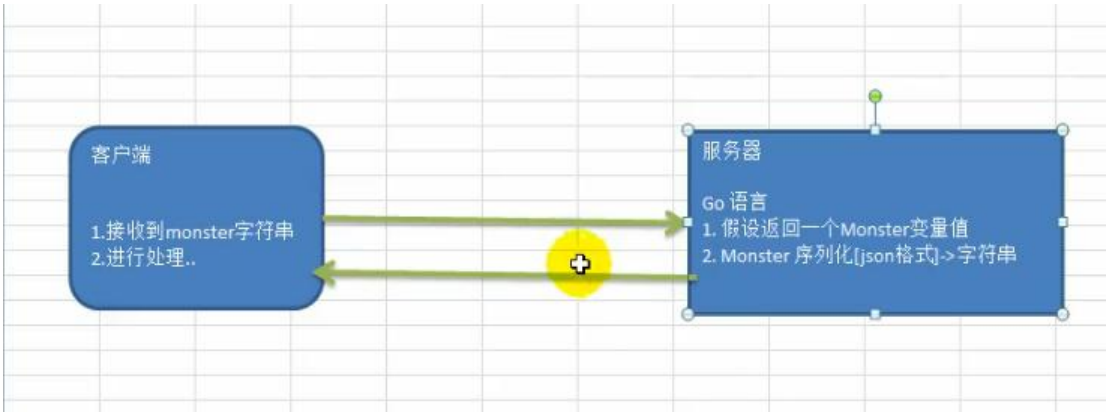
2）



3)



4) struct 的每一个字段上，可以写上一个 tag，改 tag 可以通过反射机制获取，常用场景就是序列化和反序列化。




```
type Monster struct{
    Name string `json:"name"` // `json:"name"` 就是 struct tag
    Age int `json:"age"`
    Skill string `json:"skill"`
}
```

```
    //1. 创建一个Monster变量
    monster := Monster{"牛魔王", 500, "芭蕉扇~"}

    //2. 将monster变量序列化为 json格式字串
    //   json.Marshal 函数中使用反射，这个讲解反射时，我会详细介绍
    jsonStr, err := json.Marshal(monster)
    if err != nil {
        fmt.Println("json 处理错误 ", err)
    }
    fmt.Println("jsonStr", string(jsonStr))

}
```