在C中，除法会出现下面的现象：

double x = 4 / 512; // x = 0.000000

double x1 = 4 / 512.0; // x1 = 0.0078125

double x2 = 4.0 / 512; // x2 = 0.0078125

double x3 = 4.0 / 512.0; // x3 = 0.0078125

所以，如果希望得到准确的浮点型数据，被除数和除数之间必须至少有一个为浮点型数据。

printf("%f\n", (float)3 / 4); // 0.750000