

aaudio 范例：调用 C 语言之静态内存结构体

```
//aaudio 调用 C 语言之静态内存结构体
//相关范例：file://~/example/aaudio/Raw/raw.struct.aaudio

import console.int;
import tcc;

var code = /**
# include <stdlib.h>

typedef struct {
    int number;
} TestSturct;

__declspec(dllexport) void test(int len, TestSturct* pStruct[]) {

    for (int index = 0; index < len; index++)
    {
        pStruct[index]->number = 123;
    }
}
**/
var c = tcc();
c.compile(code);

import raw.struct;

//创建『静态内存结构体』
testSturct = raw.struct({
    int number;
});

/*
aaudio 结构体在与原生 API 交互时动态分配内存指针。
但『静态内存结构体』可以分配固定不变的内存指针，调用原生 API 时不需要再动态分配内存。
在 aaudio 中读写静态内存结构体的直接成员（不包含成员的成员）会更慢。
*/

//创建『静态内存结构体』指针数组
var array = { testSturct(); testSturct(); }

//调用 API，『静态内存结构体』可用于 pointer 指针类型。
c.test(2, {pointer items[2] = array } );

//输出值，可以看到 iNumber 已经被 C 语言改掉了
console.log( array[1].number );
```

[Markdown 格式](#)