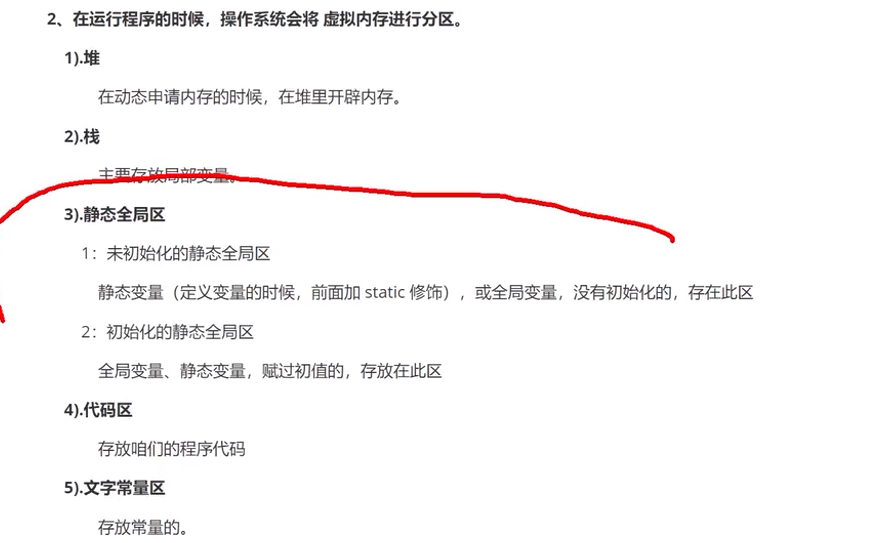
分成 堆栈 静态全局区 代码区 文字常量区



编译器会在当前工程下扫描，你所声明的文件

普通全局变量：

定义在函数或者main（）外面，不用用static修饰

不赋初值，是由默认值的

整个工程都能用（引入头文件，或者extern声明全局变量）

%p输出地址配合&（取地址符）

静态全局变量：

定义在函数或者main（）外面，并且用static修饰

由于有默认值，所以即使不赋值也能保证有值

只能在当前c文件内使用

普通局部变量：

定义在{}内，函数以及main（）或者自己写一个{}内使用

静态局部变量：

定义在{}内，函数以及main（）或者自己写一个{}内使用。

由于没有默认值，所以定义时必须给常量值，有值的变量都不行

在for (int i = 1; i <= 3; i++) {//

static int i3 = 0;

i3 += i;

printf("%d\n", i3);

}

局部变量的值在函数调用结束后不消失而保留原值，即其占用的存储单元不释放

普通全局和静态全局变量重名了但如果在不同文件则可以共存

外部函数：整个工程都能用，外部引用声明即可

静态函数：用static修饰。当前c文件才能用，外部无法访问

小结：

一：extern声明变量，哪里位置引入的，会把他看成局部还是全局变量的作用域

二：include 引入头文件