1.程序的局部变量存在于（栈）中，全局变量和静态变量存在于（静态区）中，动态申请数据存在于（堆）中。PS:栈是一块地址向低地址扩展的连续的内存区。堆是自高地址扩展的数据结构，是不连续的内存。

2.typedef：现有类型创建同义 例如：typedef int size; size \*p等效于int \*p

Typedef struct student

{

….

}stu; stu非结构体变量，而是结构体类型，相当于struct student