

初始结构体

2024年7月17日 11:57

一、结构体的声明

- 结构的基础知识：结构是一些值的集合，这些值称为成员变量。结构的每个成员可以是不同类型的变量。
- 结构的声明
见6.1
- 结构成员的类型：结构的成员可以是标量（普通变量）、数组、指针，甚至是其他结构体。

二、结构体变量的定义和初始化

见6.2

三、结构体成员的访问及结构体传参

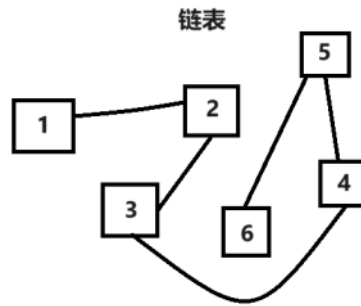
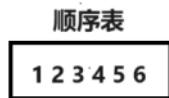
见6.3

四、补充：压栈

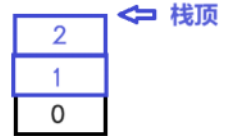
- 内存



- 数据结构：线性数据结构（顺序表、链表、栈、队列）；树形数据结构（二叉树...）



先进后出，后进的先出
栈（顶上进顶上出）



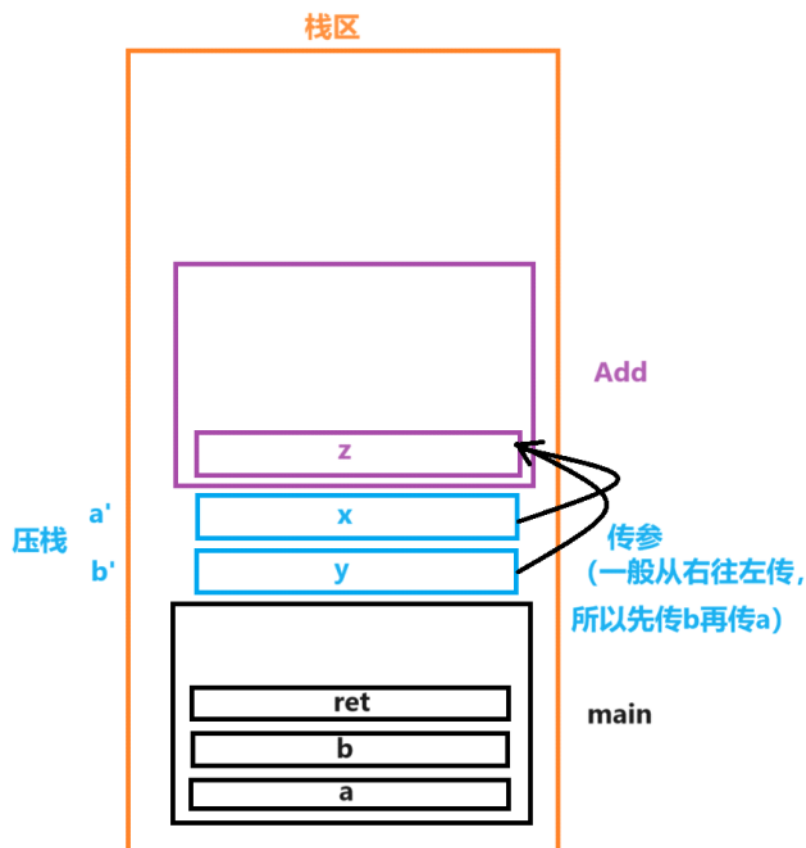
栈里放个元素称为压栈

删除一个元素称为出栈

• 例1

```
int Add(int x, int y)
{
    int z = 0;
    z = x + y;
    return z;
}
int main()
{
    int a = 10;
    int b = 20;
    int ret = 0;
    ret = Add(a, b);

    return 0;
}
```



- 结论：函数传参的时候，参数是需要压栈的。如果传递一个结构体对象的时候，结构体过大，参数压栈的系统开销比较大，所以会导致性能的下降。

五、自行查阅：函数栈帧的创建和销毁