1.在研究c语言 首先得了解编译环境即TC2.0,我们研究时所用的模式为小模式。

在小模式下，程序中的代码放在64KB的代码段内，数据放在64KB的数据段内。在小模式下，栈段、附加数据段和数据段均指向同一地址，它们合三为一，即DS=SS=ES，指针都是near。

用printf() 打印main函数的段地址和偏移地址，发现直接运行后和进入debug运行后偏移地址一样，但段地址不一样。现在知道是因为debug会在我们程序段中加部分代码，以至于我们的段地址发生改变。

2.全局变量与静态变量都是放在全局变量区，它的生命周期都是从全部程序的开始到全部程序的结束，作用域方面 全局变量与静态变量都与此变量的位置有关。全局变量和静态变量在某一位置定义，则作用域是此位置以下。（静态和全局定义在函数体外），但是全局变量可以被其他文件访问，但是静态变量只能被再定义的文件中使用，在函数体内定义，当然全局变量是不能在函数体内定义的。所以静态变量在函数体内定义，则作用域是函数体内。

局部变量放在栈中，生命周期是函数开始到函数结束，作用域当然也只限在函数体内。

对于函数的返回，一般放在 al,ax,ax dx中，如果返回的是一堆数据，则会将这些数据保存，然后返回首地址。

参数在函数调用前就分配空间（压栈），函数结束后释放空间（出栈）。

3.研究使用TCC -c 生成OBJ -S生成.asm

研究使用TLIB 这个工具可以在cs.lib加入我们用户的库。也可让cs.lib生成cs.lis查看有哪些库。

4.研究指针的本质，和灵活使用指针。以及数组和指针间的联系。

5.extern的使用，在一个文件中使用 另个文件的全局变量和函数 则需要extern声明。

6.灵活使用强制类型转换

7.printf函数构建的原理，及其使用机制。

8.浮点型在内存的存放形式。

9.声明的意义

10.宏定义的灵活使用

11.函数指针和函数指针数组的使用。