

映射

solidity里的映射可以理解为python里的字典，建立键-值的对应关系，可以通过键来查找值，键必须是唯一的，但值可以重复。

定义方式为：mapping（键类型=>值类型），例如mapping(address=>uint) public balances，这个映射的名字是balances，权限类型为public，键的类型是地址address，值的类型是整型uint，在solidity中这个映射的作用一般是通过地址查询余额。键的类型允许除映射外的所有类型。

映射类型，仅能用来定义状态变量，或者是在内部函数中作为 `storage` 类型的引用。引用是指你可以声明一个，如 `var storage mappVal` 的用于存储状态变量的引用的对象，但你没办法使用非状态变量来初始化这个引用。

```
pragma solidity ^0.4.24;

contract Demo {
    mapping(address => uint) balances;

    function update(address a,uint newBalance) public {
        balances[a] = newBalance;
    }

    function getBalance(address a) constant public returns (uint) {
        return balances[a];
    }
}
```



区块链部落

专注于区块链技术



识别图中二维码关注我们