

C++ 变量作用域

作用域是程序的一个区域，一般来说有三个地方可以定义变量：

在函数或一个代码块内部声明的变量，称为局部变量。

在函数参数的定义中声明的变量，称为形式参数。

在所有函数外部声明的变量，称为全局变量。

我们将在后续的章节中学习什么是函数和参数。本章我们先来讲解什么是局部变量和全局变量。

局部变量

在函数或一个代码块内部声明的变量，称为局部变量。它们只能被函数内部或者代码块内部的语句使用。下面的实例使用了局部变量：

实例

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main ()
{
    // 局部变量声明
    int a, b;
    int c;

    // 实际初始化
    a = 10;
    b = 20;
    c = a + b;

    cout << c;

    return 0;
}
```

全局变量

在所有函数外部定义的变量（通常是在程序的头部），称为全局变量。全局变量的值在程序的整个生命周期内都是有效的。

全局变量可以被任何函数访问。也就是说，全局变量一旦声明，在整个程序中都是可用的。下面的实例使用了全局变量和局部变量：



C++ 接口 (抽象类)
C++ 高级教程
C++ 文件和流
C++ 异常处理
C++ 动态内存
C++ 命名空间
C++ 模板
C++ 预处理器
C++ 信号处理
C++ 多线程
C++ Web 编程
C++ 资源库
C++ STL 教程
C++ 标准库
C++ 有用的资源
C++ 实例

实例

```
#include <iostream>
using namespace std;

// 全局变量声明
int g;

int main ()
{
    // 局部变量声明
    int a, b;

    // 实际初始化
    a = 10;
    b = 20;
    g = a + b;

    cout << g;

    return 0;
}
```

在程序中，局部变量和全局变量的名称可以相同，但是在函数内，局部变量的值会覆盖全局变量的值。下面是一个实例：

实例

```
#include <iostream>
using namespace std;

// 全局变量声明
int g = 20;

int main ()
{
    // 局部变量声明
    int g = 10;

    cout << g;

    return 0;
}
```

当上面的代码被编译和执行时，它会产生下列结果：

10

初始化局部变量和全局变量

当局部变量被定义时，系统不会对其初始化，您必须自行对其初始化。定义全局变量时，系统会自动初始化为下列值：

数据类型	初始化默认值
int	0
char	'\0'

BVLGARI
格丽缇华
影腕表

打造出丰富
的女性！
定义女
性格以
散发出
气

^

☐☐☐☐

★

反馈/建议

float	0
double	0
pointer	NULL

正确地初始化变量是一个良好的编程习惯，否则有时候程序可能会产生意想不到的结果。

← C++ 变量类型

C++ 常量 →

 9 篇笔记

 写笔记

在线实例

- HTML 实例
- CSS 实例
- JavaScript 实例
- Ajax 实例
- jQuery 实例
- XML 实例
- Java 实例

字符集&工具

- HTML 字符集设置
- HTML ASCII 字符集
- HTML ISO-8859-1
- HTML 实体符号
- HTML 拾色器
- JSON 格式化工具

最新更新

- Python redis 使...
- Windows10 MYSQ...
- Docker 镜像加速
- Debian Docker 安装
- C 库函数 -...
- Linux groupadd ...
- CSS var() 函数

站点信息

- 意见反馈
- 合作联系
- 免责声明
- 关于我们
- 文章归档

关注微信



Copyright © 2013-2019 菜鸟教程
runoob.com All Rights Reserved.
备案号：闽ICP备15012807号-1



反馈/建议