c语言中的数组名和指针之间有一个重要的区别，必须要记住的是指针是变量,故p=a,p++,p--,都是有意义的操作,而数组名是常量,不是变量,因此表达式a=p,a++,a--都是非法的操作,但是&a是存在的，但是为什么编译器会对&a操作给出警告呢,但程序还是能够正常运行。Int \*p=&a这样赋值给出警告信息是因为两端的数据类型不匹配造成的,左边的p是指针类型，是一个int \*类型,而右端是一个整形的地址类型，应该将其转换为(int \*)类型.即

int \*p=(int \*)&a;

对于二维数组而言,编译系统必须能够分辨一维数组和二维数组,a[0]会被作为二维数组存储的首地址,显示的表示就是&a[0][0],“p=a;”是一维数组的表示方法,如果用在二维数组中，编译器就会给出警告信息，但是程序还是能够正常运行,在二维数组中我们可以使用“p=&a[0][0]”,但是更推荐使用”p=a[0]”的方式.

宏 与 const

在c语言中,宏(define)是一个重要的内容。无参数的宏作为常量,而带参数的宏可以提供比函数调用更加高的效率,但是自从推出了const以后，就建议使用const来代替无参数的宏的来定义常量。例如：

#define NUM 3 //常常使用如下定义来替代

Const int NUM=3;

在宏的定义中，一行只能够定义一个宏，以下的用法是错误的：

#define NUM 3, LENGTH 4

下面的这种的宏定义：

#define CH “AB” “CD” “EF”

则CH的值变为字符串ABCDEF

2.1 有参数的宏定义：

在宏的定义当中，最好使用括号将每一个参数都括起来，以免引起与优先级有关的问题,整个结果的表达式最好也用括号括起来，以防当宏用于一个更大的表达式时可能会出现同样的问题。例如：

#define ABS(x) x>0?x:-x

Printf(“%d”,ABS(2-5));

以上的宏定义应该修改为：#define ABS(x) ((x)>0?(x):-(x))

有如下的两个宏定义：

#define PSQR(x) printf(“the square of x is %d.\n”,(x)\*(x))

#define PSQR(x) printf(“the square of “#x” is %d.\n”,(x)\*(x))

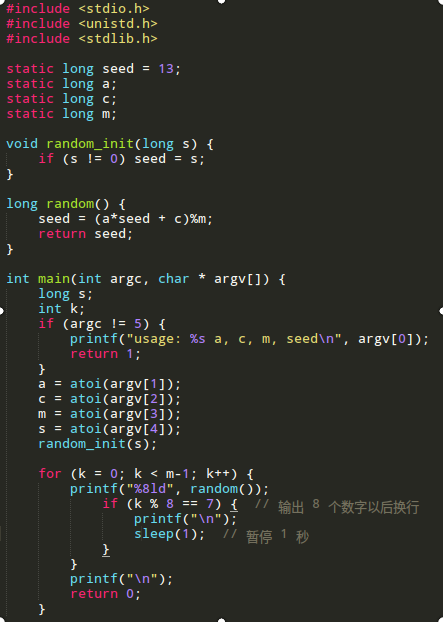
我们的目标是希望在使用宏的时候能够将宏体当中的x替换为宏参数，但是第一个宏定义是不能够完成这样的目标的，因为引号当中的x会被当作是普通的文本来进行处理,我们使用第二种方法就可以实现目标.

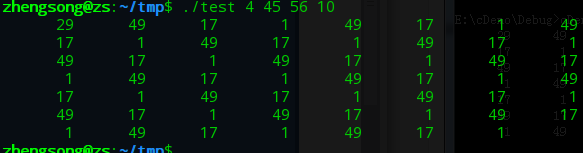
线性同余法产生伪随机数

线性同余法产生随机数序列的公式为：

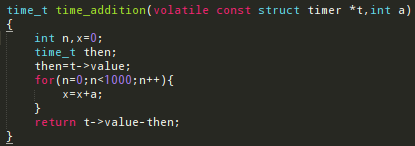
x[k+1] = (a\*x[k] + c) % m

参数 a, c, m 都是由用户来设定的，并和一个种子数（例如 x[0]）一起作为命令行参数传递给生成的程序。





1. 一个变量既可以被声明为变量又可以被声明为常量吗？————一个变量可以既被声明为变量又被声明为常量。常量是指程序中没有任何的代码来改变其值，但是并不是意味着其值在这一段代码之外不能被改变。常量的声明使用const关键字；当const和volatile一起使用的时候，可以将一个变量既声明为变量又声明为常量。Volatile关键字的含义是在编译器事别的范围外变量可以被改变；const关键字的含义是一个不可以被改变的变量。下面的例子可以演示：



该程序的作用是计算出从0加到1000所需要的时间，结构变量t即被声明为变量，又被声明为常量。用户可以看到没有任何代码来改变t->value的值，然而对于时间来说，在硬件设备上他是一个随时都在变化的量，即t->value的值时刻都在改变。如果去掉结构体的volatile修饰符，那么return的返回值将是0.对于变量而言，const是静态的修饰，当volatile和const一起使用时，volatile是用来说明一个变量不仅可以由程序代码改变也可以由硬件、操作系统及其他正在运行的线程改变所改变。上述的程序中因为使用了const修饰，一般代码不可以改变指针指向的内容，有因为加上了volatile的修饰，所以可以改变指针指向的内容。

1. 数据溢出————C语言中的变量包括4种基本的数据类型，即int、char、float、double，数据类型所占的字节随着机器的不同而不同。溢出是程序当中的潜在威胁，不容易被发现，因此在编程的时候要格外的小心，要应用合适的类型变量，避免发生溢出。
2. 数据的类型转换————不同类型的数据进行运算的时候低级别的类型会自动的转换为高级别的类型进行运算，当把高精度的类型强制转换为低精度的类型的时候会产生精度的丢失。
3. 声明的变量和定义的变量有什么不同？————声明的变量是指向编译器描述其类型，但是并没有为其分配任何的空间，定义的变量是指在变量声明的同时给其分配了存储空间来保存变量的值。既声明的变量只有名称，没有指向任何的存储单元，定义的变量指向了一个固定的存储单元。 每一次引用一个变量的时候，引用变量的语句之前必须要出现该变量的声明，该生命可以直接出现在源文件当中，也可以出现在一个头文件当中，因此变量的声明可以在头文件内进行，再通过#include语句对其进行引用。
4. 如何使用goto语句————goto是无条件转向语句，可以插入程序的任何地方，实现程序的无条件的任意转移，既跳转到程序中的其他语句处继续执行。

为了优化程序的设计环境，提高编程效率，ANSI C标准允许在C源程序中加入一些“预处理命令”。预处理命令主要包括宏定义、头文件定义、以及条件变异预处理等。

1. 如何理解C语言的宏？如何使用宏？————在C中用指定的标志符代表一段代码，该标志符被称为“宏“，标识符所代表的那一段代码被称为宏体。程序中使用宏被称为”宏引用“或者是”宏调用“。在编译预处理的时候用宏体去替换源程序中出现的所有”宏名“，将宏名替换为宏体的过程称为”宏替换“或者是”宏展开“。宏是一种预处理指令，通过#define指令来定义。C中的宏可以带参数，也可以不带参数，按照其参数的不同将宏分为有参数和无参数两种形式。
2. :无参数的宏定义：#define 标志宏 宏体 // #define PI 3.1415926
3. :有参数的宏定义：#define 宏名(形参表) 宏体

例如：#define CIRCLE(R,L,S) L=2\*PI\*R;S=PI\*R\*R

在宏的定义中不允许在宏的定义行尾加分号。否则宏展开的时候会将分号作为宏体的一个字符，用于替换宏名。

在宏体中如果使用字符串运算符（#），展开时该运算符作用的元素将被转换为使用引号括起来的字符串，同时与其前面的字符串连接。如下：  
#define BOOK(n) “c/c++”#n // BOOK(book)->被替换为”c/c++book“

在替换字符串中如果使用并接运算符(##),在展开宏时，将两个字符合并为一个字符串。

宏定义命令#include出现再文件的外部，通常情况下放在文件的开头处。

宏名的有效范围是从定义命令之后到当前的文件结束

进行宏定义时，可以引用已经存在的宏名

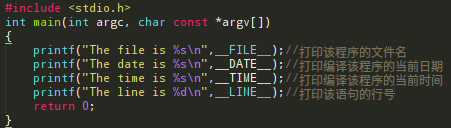
宏展开时不会对宏定义进行任何的检查，若有错误，只能在编译源程序的时候发现

使用宏的几点好处：

1. .最大的好处是提高程序的可维护性。
2. .宏省去了相同代码的重复书写。
3. .只需定义一次。可以使用多次，因此使用宏能提高程序的编码速度。
4. .宏的参数可以为任意的类型，因此在编码的时候不必考虑宏的参数类型。
5. 标准预定义宏包括哪些————如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 宏名 | 作用 |
| \_\_LINE\_\_ | 记录当前宏所在源文件中的行号 |
| \_\_FILE\_\_ | 记录当前源文件的名称 |
| \_\_DATE\_\_ | 记录当前的日期 |
| \_\_TIME\_\_ | 记录当前的时间 |
| \_\_STDC\_\_ | 判断是否进行ANSI C编译，如果为1将定义该宏，否则不定义。只允许在定义中使用 |
| \_\_cplusplus | 判断是C++还是C，如果使用的是C编译器，该宏不被定义。只允许在定义中使用 |

预定义的宏在编译的过程中都是常量，虽然许多宏定义的用法因编译器而异，但是\_\_FILE\_\_和\_\_LINE\_\_在所有的编译器中都是一致的。上表中列出的预定义宏不允许由#define、#undef指令定义或者取消。域定义宏的宏名应该以下划线加大写字母或者是两个下划线开始。例如：



1. 如何改变预处理器的行计数？————C预处理器提供了#line预处理，允许用户设置当前的行号。使用#line预处理的例子如下：

