字面常量和常量的区别

作者：lixiang0
原文链接：https://ld246.com/article/1469624487543
来源网站：链滴
许可协议：署名-相同方式共享 4.0 国际 (CC BY-SA 4.0)

  字面常量（literal 就是它本代表的值。比如25、hello world，他们代表的是他们自己本身的值。

  常量constant代表了一个字符常量。量一般用于：

<!--[if !supportLists]-->1.   1.<!--[endif]-->一个指定的、不会变的值，它有可能被在程序中使用多次。

<!--[if !supportLists]-->2.   2.<!--[endif]-->为了更好的理解代（比如PI代表3.14）。 <span

  程序中的变量在执行过程中改变，但是常量在程序的执行过程中始终代表一个值。

  一个简单的例子，比如一般游戏都有年龄限制（比如>14），如果使用AGE来代替年龄14：

  1.一方面代码中用AGE显然比用14利于阅读代码时的理解。

  2.当限制年龄改变的时候，只需要修改AGE=14这个表达式，既可以一步到位的改了限制年龄。

  所以一种最佳的实践就是：要么在程序的开头中声明所有的常量，要么新建一个或头文件来保存这些常量的值。

原文链接：字面常量和常量的区别