

# 第九章:顺序容器

---

- 第九章:顺序容器
  - 1. :顺序容器概述
    - 1.1. 各自的折中方案
    - 1.2. 选择容器的原则
  - 2. 容器库概览
    - 2.1. 容器库
    - 2.2. 对容器保存的元素的限制
    - 2.3. 容器库操作
    - 2.4. 迭代器
    - 2.5. 容器类型成员
    - 2.6. 类型别名
    - 2.7. begin 与 end
    - 2.8. 容器定义与初始化
    - 2.9. 赋值与 swap
      - 2.9.1. 基本大概
      - 2.9.2. 赋值使得迭代器和引用失效
      - 2.9.3. 使用 assign
      - 2.9.4. swap
    - 2.10 容器大小操作(成员函数)
    - 2.11 关系运算符
  - 3.顺序容器操作
    - 3.1 push\_back()
    - 3.2 push\_front
    - 3.3 insert

---

## 1. :顺序容器概述

---

容器就是以某些特定类型对象的集合,顺序容器(sequential container)为程序员提供了控制元素存储和访问顺序的能力. 这种顺序不依赖于元素的值,而是与元素加入容器时的位置相对应.与之相对的,标准库提供了以下的顺序容器,他们

都支持顺序访问,不过在随机访问和增添删除中有各自的折中方案

<code>vector</code>	可变大小数组。支持快速随机访问。在尾部之外的位置插入或删除元素可能很慢
<code>deque</code>	双端队列。支持快速随机访问。在头尾位置插入/删除速度很快
<code>list</code>	双向链表。只支持双向顺序访问。在 <code>list</code> 中任何位置进行插入/删除操作速度都很快
<code>forward_list</code>	单向链表。只支持单向顺序访问。在链表任何位置进行插入/删除操作速度都很快
<code>array</code>	固定大小数组。支持快速随机访问。不能添加或删除元素
<code>string</code>	与 <code>vector</code> 相似的容器,但专门用于保存字符。随机访问快。在尾部插入/删除速度快

## 1.1. 各自的折中方案

1. **string** 和 **vector** 在内存中是连续分布的,因此随机访问很快,但是插入元素就相对较慢了(因为如果要插入一个元素,则后面的元素都要移动)。
2. 相对应的,**list** 和 **forward\_list** 插入元素很快,但是不能随机访问,有时为了访问一个元素,要遍历整个容器,而且他们的内存开销也比 **vector** 和 **string** 大。
3. **deque**(双端队列)也能随机访问(可能也慢),但是在开头和尾部插入删除却很快。
4. **array** 是 c++11 新的类型,与内置的数组类似,大小固定,但是 **array** 更加安全易用。创建一个 **array** 对象时除了类型还有提供大小。第一个参数提供类型,第二个提供数组大小:`array<int,3>`
5. 对于 **forward\_list** 而言,其创造是为了能够达到和手写的单向列表相同的性能,并且由于保存和计算单向列表的大小会造成很多开销,因此 **forward\_list** 没有 `size()` 函数。而其他的容器都保证了 `size()` 是一个快速的操作。

## 1.2. 选择容器的原则

1. 除非有很好的理由选择其他容器,否则应使用 **vector**。
2. 如果你的程序有很多小的元素,且空间的额外开销很重要,则不要使用 **list** 或 **forward\_list**。
3. 如果程序要求随机访问元素,应使用 **vector** 或 **deque**。
4. 如果程序要求在容器的中间插入或删除元素,应使用 **list** 或 **forward\_list**。如果程序需要在头尾位置插入或删除元素,但不会在中间位置进行插入或删除操作,则使用 **deque**。
5. 如果程序只有在读取输入时才需要在容器中间位置插入元素随后需要随机访问元素,则
  - 首先,确定是否真的需要在容器中间位置添加元素。当处理输入数据时,通常可以很容易地向 **vector** 追加数据,然后再调用标准库的 `sort` 函数(我们将在 10.2.3 节介绍 `sort` (第 343 页))来重排容器中的元素,从而避免在中间位置添加元素。

- 如果必须在中间位置插入元素,考虑在输入阶段使用 `list`,一旦输入完成,将 `list` 中的内容拷贝到一个 `vector` 中. 如果既要随机访问又要插入元素,则比较二者当中谁的使用机会比较多.如果相差无几,则需要单独测试不同容器的效率. 如果不确定,可以只使用 `vector` 和 `list` 进行公共操作,使用迭代器而不是下标来避免随机访问.

## 2. 容器库概览

### 2.1. 容器库

除了顺序容器,标准库还提供了关联容器和无序容器. 相对应的是容器操作,所有容器有共同的操作,一类容器有独特的操作,而小部分容器有专属的操作. 一般来说,每个容器都定义在和它们同名的头文件里.而容器都是类模板,大多数容器都需要提供额外的信息(类型)

```
list<string> list1; //保存string的双向链表
deque<vector<double> > //保存类型为double的向量的双端队列
```

### 2.2. 对容器保存的元素的限制

顺序容器几乎可以保存所有类型,一个容器的元素是另一个容器的定义和一般的没区别(但是有的编译器在两个右尖括号直接需要空格 >> ). 虽然可以在容器中保存几乎任何类型,但某些容器操作对元素类型有其自己的特殊要求. 我们可以为不支持特定操作需求的类型定义容器,但这种情况下就只能使用那些没有特殊要求的容器操作了. 例如,顺序容器构造函数的一个版本接受容器大小参数,它使用了元素类型的默认构造函数.但某些类没有默认构造函数.我们可以定义一个保存这种类型对象的容器,但我们在构造这种容器时不能只传递给它一个元素数目参数

```
//假定noDefault是一个没有默认构造函数的类型
vector<noDefault> v1(10, init); //正确:提供了元素初始化器
vector<noDefault> v2(10); //错误:必须提供一个元素初始化器
```

### 2.3. 容器库操作

容器库操作是容器库中的一些成员函数或者重载的符号,帮助使用容器,其中指针也是一种迭代器

## 类型别名

<code>iterator</code>	此容器类型的迭代器类型
<code>const_iterator</code>	可以读取元素,但不能修改元素的迭代器类型
<code>size_type</code>	无符号整数类型,足够保存此种容器类型最大可能容器的大小
<code>difference_type</code>	带符号整数类型,足够保存两个迭代器之间的距离
<code>value_type</code>	元素类型
<code>reference</code>	元素的左值类型;与 <code>value_type&amp;</code> 含义相同
<code>const_reference</code>	元素的 <code>const</code> 左值类型 (即, <code>const value_type&amp;</code> )

## 构造函数

<code>C c;</code>	默认构造函数,构造空容器 (array, 参见第 301 页)
<code>C c1(c2);</code>	构造 <code>c2</code> 的拷贝 <code>c1</code>
<code>C c(b, e);</code>	构造 <code>c</code> , 将迭代器 <code>b</code> 和 <code>e</code> 指定的范围内的元素拷贝到 <code>c</code> (array 不支持)
<code>C c(a, b, c...);</code>	列表初始化 <code>c</code>

## 赋值与 swap

<code>c1 = c2</code>	将 <code>c1</code> 中的元素替换为 <code>c2</code> 中元素
<code>c1 = {a, b, c...}</code>	将 <code>c1</code> 中的元素替换为列表中元素 (不适用于 array)
<code>a.swap(b)</code>	交换 <code>a</code> 和 <code>b</code> 的元素
<code>swap(a, b)</code>	与 <code>a.swap(b)</code> 等价

## 大小

<code>c.size()</code>	<code>c</code> 中元素的数目 (不支持 <code>forward_list</code> )
<code>c.max_size()</code>	<code>c</code> 可保存的最大元素数目
<code>c.empty()</code>	若 <code>c</code> 中存储了元素, 返回 <code>false</code> , 否则返回 <code>true</code>

## 添加/删除元素 (不适用于 array)

注: 在不同容器中, 这些操作的接口都不同

<code>c.insert(args)</code>	将 <code>args</code> 中的元素拷贝进 <code>c</code>
<code>c.emplace(inits)</code>	使用 <code>inits</code> 构造 <code>c</code> 中的一个元素
<code>c.erase(args)</code>	删除 <code>args</code> 指定的元素
<code>c.clear()</code>	删除 <code>c</code> 中的所有元素, 返回 <code>void</code>

## 关系运算符

<code>==, !=</code>	所有容器都支持相等 (不等) 运算符
<code>&lt;, &lt;=, &gt;, &gt;=</code>	关系运算符 (无序关联容器不支持)

## 获取迭代器

<code>c.begin(), c.end()</code>	返回指向 <code>c</code> 的首元素和尾元素之后位置的迭代器
<code>c.cbegin(), c.cend()</code>	返回 <code>const_iterator</code>

### 反向容器的额外成员（不支持 `forward_list`）

<code>reverse_iterator</code>	按逆序寻址元素的迭代器
<code>const_reverse_iterator</code>	不能修改元素的逆序迭代器
<code>c.rbegin(), c.rend()</code>	返回指向 <code>c</code> 的尾元素和首元素之前位置的迭代器
<code>c.crbegin(), c.crend()</code>	返回 <code>const_reverse_iterator</code>

## 2.4. 迭代器

迭代器有着公共的接口:如果一个迭代器提供某个操作,那么所有提供相同操作的迭代器对这个操作的实现方式都是相同的.例如,标准容器类型上的所有迭代器都允许我们访问容器中的元素,而所有迭代器都是通过解引用运算符来实现这个操作的.

此外标准库容器的所有迭代器都定义了递增(递减)运算符,从当前元素移动到下一个(上一个)元素,但是 **`forward_list::iterator`** 没有递减运算符

迭代器的范围由一对指向同一个容器的迭代器表示,其中一个指向第一个元素,另一个指向尾后元素.用成员函数 `begin()` 和 `end()` 来返回这两个迭代器.由于 **`end`** 返回的类型是指向的是尾后元素的而不是尾元素的迭代器,因此迭代器范围是左闭合区间 `[begin, end)`.这种左闭合区间可以带来以下三个方便的性质:

1. 如果 `begin` 与 `end` 相等,则范围为空
2. 如果 `begin` 与 `end` 不等,则范围至少包含一个元素,且 `begin` 指向该范围中的第一个元素
3. `begin` 递增若干次,使得 `begin==end`

又由于可能有的容器的迭代器没有定义 `<` 和 `>`,因此 C++ 中迭代器循环常用 `!=` 来判断截止

```
vector<int> test{1,1,1,1,1}; //列表初始化
vector<int>::iterator i1 = test.begin();
while (i1!=test.end()) //用!=来判断
{
    *i1 = 0;
    cout << *i1 << " ";
    ++i1;
}
cout << endl;
```

## 2.5. 容器类型成员

除了表中介绍三个的容器操作, `iterator`, `size_type` 和 `const_iterator` 以外,容器操作还有 **`reverse_iterator`** 反向迭代器(其操作和含义都会反着来,++会得到上一个元素).反向迭代器后面详细介绍

## 2.6. 类型别名

通过类型别名,我们可以在不了解容器中元素类型的情况下使用它.如果需要元素类型,可以使用容器的 **value\_type**. 如果需要元素类型的一个引用,可以使用 **reference** 或 **const\_reference**.这些元素相关的类型别名在泛型编程中非常有用.(16 章介绍泛型编程)

```
using pos=string::size_type;//这也许在其他地方或者文件里
vector<pos>::size_type i=1;//size_type可以得到容器里类型别名的实际类型,这里就是size_t
vector<pos>::reference r=i;//r是size_t &类型
vector<pos>::const_reference c_r=i;//c_r是const size_t &类型
```

## 2.7. begin 与 end

成员函数除了一般的 **begin** 和 **end** 返回 **iterator** 外,还有 **c(const)**与**r(reserve)**类型.例如 **test.cbegin()**返回的就是 **const\_iterator**(常量迭代器),而 **test.criterator** 返回的则是 **const\_reserve\_iterator**(常量反向迭代器).

**const\_iterator** 是 C++11 才出现的类型,并且和其他常量类似,iterator 可以转换为 **const\_iterator**,但是反之不行.

此外 **const\_iterator** 还支持 **auto** 自动推到出 **test.cbegin()**的返回类型如果容器是 **const**,那么无论是 **begin** 还是 **cbegin**,**auto** 自动推到出的结果都是 **const\_iterator**.如果容器的元素是 **const**,那么 **cbegin** 的推到结果是 **const\_iterator** 而 **begin** 推到的结果是 **iterator**

当不需要写入时最后声明为 **const\_iterator**,或者使用 **cbegin** 和 **cend**.

```
vector<const int> test{1,2,3,4,5,6,7};
auto i = test.cbegin();//i是const_iterator
auto j = test.begin();//j是iterator
const vector<int> test{1,2,3,4,5,6,7};
auto k = test.cbegin();//k是const_iterator
auto l = test.begin();//l是const_iterator
```

## 2.8. 容器定义与初始化

每个容器类型都定义了一个默认构造函数,除了 **array** 以外的容器其他容器的默认构造函数都会创建一个指定类型的空容器,且都可以接受指定容器大小和元素初始值的参数.



<code>C c;</code>	默认构造函数。如果 <code>C</code> 是一个 <code>array</code> , 则 <code>c</code> 中元素按默认方式初始化; 否则 <code>c</code> 为空
<code>C c1(c2)</code> <code>C c1=c2</code>	<code>c1</code> 初始化为 <code>c2</code> 的拷贝。 <code>c1</code> 和 <code>c2</code> 必须是相同类型 (即, 它们必须是相同的容器类型, 且保存的是相同的元素类型; 对于 <code>array</code> 类型, 两者还必须具有相同大小)
<code>C c{a,b,c...}</code> <code>C c={a,b,c...}</code>	<code>c</code> 初始化为初始化列表中元素的拷贝。列表中元素的类型必须与 <code>C</code> 的元素类型相容。对于 <code>array</code> 类型, 列表中元素数目必须等于或小于 <code>array</code> 的大小, 任何遗漏的元素都进行值初始化 (参见 3.3.1 节, 第 88 页)
<code>C c(b,e)</code>	<code>c</code> 初始化为迭代器 <code>b</code> 和 <code>e</code> 指定范围中的元素的拷贝。范围中元素的类型必须与 <code>C</code> 的元素类型相容 ( <code>array</code> 不适用)
只有顺序容器 (不包括 <code>array</code> ) 的构造函数才能接受大小参数	
<code>C seq(n)</code>	<code>seq</code> 包含 <code>n</code> 个元素, 这些元素进行了值初始化; 此构造函数是 <code>explicit</code> 的 (参见 7.5.4 节, 第 265 页)。(string 不适用)
<code>C seq(n,t)</code>	<code>seq</code> 包含 <code>n</code> 个初始化为值 <code>t</code> 的元素

其中 `C c(b,e)` 的范围拷贝元素与 `C` 中元素相容即可, 也就是被拷贝的容器元素可以转换为目标容器的原元素类型. 但是其中的 `b` 是拷贝区域的开头位置而 `e` 指向的是拷贝区别的尾后元素, 也就是最后一个元素的下一个位置

```
list<string> authors = {"Milton", "Shakespeare", "Austen"};
vector<const char*> articles = {"a", "an", "the"};
list<string> list2(authors);    // 正确: 类型匹配
deque<string> authList(authors); // 错误: 容器类型不匹配
vector<string> words(articles); // 错误: 容器类型必须匹配
forward_list<string> words(articles.begin(), articles.end());
// 正确: 可以将 const char* 元素转换为 string

vector<double> d1{1.1, 2.1, 3.1, 4.1, 5.1};
auto b = d1.begin();
auto e = d1.end();
++b;
--e; // 现在 e 指向最后一个元素 5.1
vector<int> i1(b, e);
for(auto &i:i1)
{
    cout << i << " ";
}
cout << endl;
// 结果是 2 3 4, 说明 e 指向的 5.1 并没有被转换拷贝
```

除了 `()` 的拷贝初始化, 顺序容器 (除了 `array`) 还提供了值初始化, 也就是两个重载的构造函数, 其中一个接受两个参数, 第一个参数是容器的初始容量. 第二个参数是每一个元素的初始值. 另外一个版本的构造函数只接受一个参数作为初始容量, 而如果元素是内置类型或者有默认构造函数, 则会执行默认初始化或者默认构造函数. 如果没有默认构造函数, 则必须使用第一个版本.

```
vector<int> ivec (10,-1) ;// 10个int元素,每个都初始化为-1
list<string>svec (10,"hi");// 10个strings;每个都初始化为"hi"
forward_list<int> ivec(10);// 10个元素,每个都初始化为0
deque<string> svec( 10 ) ;// 10个元素,每个都是空string
```

而由于 `array` 的固定大小,`array` 的构造函数比较特殊:构造函数的参数和 `array` 的大小一样,并且元素都会被默认初始化. 如果执行列表初始化,则初始值数目必须小于等于数组大小,没有被初始化的部分会被值初始化. 如果元素类型是类,那么这个类必须有一个默认构造函数来执行初始化.

```
array<int,10> ia1;// 10个默认初始化的int
array<int,10> ia2 = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9}; //列表初始化
array<int,10> ia3 = {42}; // ia3[0]为42,剩余元素为0
```

内置的数组不能进行赋值,然而 `array` 类型可以

```
int digs [10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
int cpy[10]= digs;//错误:内置数组不支持拷贝或赋值
array<int,10> digits = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
array<int,10> copy = digits;//正确:只要数组类型(元素类型与 大小 )匹配即合法
```

## 2.9. 赋值与 swap

### 2.9.1. 基本大概

```
c1=c2 //将c1 中的元素替换为c2中元素的拷贝.c1和c2必须具有相同的类型
c={a,b,c...} //将c1中元素替换为初始化列表中元素的拷贝.如果c是array类型,则把数组前几个替换为列表的内容
c1.swap(c2)//交换c1和c2中的元素
swap(c1,c2)//交换c1和c2中的元素.c1和c2必须具有相同的类型.swap通常比从c2向c1拷贝元素快得多
seq.assign (b,e)//将seq中的元素替换为迭代器b和e所表示的范围中的元素,包括b和e所指的元素.迭代器b和e不能指向seq中的元素,
seq.assign(il)//将seq中的元素替换为初始化列表il中的元素
seq.assign (n, t)//将seq中的元素替换为n个值为t的元素
```

### 2.9.2. 赋值使得迭代器和引用失效



注意：赋值相关运算会导致指向左边容器内部的迭代器、引用和指针失效.而 `swap` 操作将容器内容交换不会导致指向容器的迭代器、引用和指针失效(容器类型为 `array` 和 `string` 的情况除外).

```
vector<int> v1(4,0);
vector<int> v2(4,1);
int &k = v2[0]; //赋值前引用
cout<<k<<endl; //k=1;
v2 = v1; //赋值后k失效
cout << k << endl; //k乱码
```

### 2.9.3. 使用 assign

顺序容器(`array` 除外) 还定义了一个名为 `assign` 的成员,允许我们从一个不同但相容的类型赋值,或者从容器的一个子序列赋值.`assign` 操作用参数所指定的元素(的拷贝) 替换左边容器中的所有元素.例如,我们可以用 `assign` 实现将一个 `vector` 中的一段 `char *`值赋予一个 `list` 中的 `string`.`assign` 有三个重载函数

```
list<string>names;
vector<const char*>oldstyle;
names = oldstyle; //错误:容器类型不匹配
names.assign (oldstyle.cbegin(), oldstyle.cend()); //第一个重载,接受两个迭代器
//正确:可以将const char*转换为string
names.assign(3); //第二个重载,接受一个整形,三个元素,都是空string
names.assign(3, "OK"); //第三个重载,接受一个整形和一个初始值.三个元素,都是:"OK"
```

### 2.9.4. swap

`swap` 操作交换两个相同类型容器的内容.调用 `swap` 之后,两个容器中的元素将会交换.除 `array` 外, `swap` 不对任何元素进行拷贝、删除或插入操作,因此可以保证在常数时间内完成.

```
vector<int> v1(3, 0);
vector<int> v2(3, 1);
auto ite1 = v1.begin();
auto ite2 = v2.begin();
cout << *ite1 << " " << *ite2 << endl;
//0 1
swap(v1, v2);
//交换后ite1指向v2[0]而ite2指向v1[0]
cout << *ite1 << " " << *ite2 << endl;
//0 1
```

除 `array` 外,`swap` 不对任何元素进行拷贝,删除或插入操作,因此可以保证在常数时间内完成.实际上元素不会被移动.除了 `string` 以外,调用 `swap` 不会使得迭代器和引用失效.这意味着,除 `string` 外,指向容器的迭代器、引用和指针在

`swap` 操作之后都不会失效.它们仍指向 **swap** 操作之前所指向的那些元素.但是,在 `swap` 之后,这些元素已经属于不同的容器了.与其他容器不同, `swap` 两个 `array` 会真正交换它们的元素。因此, 交换两个 `array` 所需的时间与 `array` 中元素的数目成正比. 由于 `c++11` 提供了非成员版本的 `swap`,并且该版本在泛型编程中很重要,因此统一使用非成员版本是一个好习惯.

## 2.10 容器大小操作(成员函数)

1. `size` 返回容器中元素数目,`forward_list` 不支持该函数
2. `empty` 返回 `bool` 值,如果容器为空返回 `true`,反之返回 `false`.
3. `max_size` 返回该容器的最大容量

## 2.11 关系运算符

每个容器类型都支持相等运算符(`==`和`!=`). 只有容器的元素类型也定义了比较运算符时,容器才能使用比较运算符 除了无序关联容器外的所有容器都支持关系运算符(`>`、`>=`、`<`、`<=`)。关系运算符左右两边的运算对象必须是相同类型的容器, 且必须保存相同类型的元素。比较规则(类似 `string` 的比较):

1. 如果两个容器具有相同大小且所有元素都两两对应相等, 则这两个容器相等;否则两个容器不等。
2. 如果两个容器大小不同, 但较小容器中每个元素都等于较大容器中的对应元素, 则较小容器小于较大容器。
3. 如果两个容器都不是另一个容器的前缀子序列,则它们的比较结果取决于第一个不相等的元素的比较结果。

## 3.顺序容器操作

**注意:** 向一个 `vector`、`string` 或 `deque` 插入元素会使所有指向容器的迭代器引用和指针失效. 此外,用对象初始化或者插入到容器中时,实际上放入容器中的是对象的拷贝而不是对象本身.因此容器元素的改变不会影响对象本身.

这些操作会改变容器的大小；array 不支持这些操作。

forward\_list 有自己专有版本的 insert 和 emplace；参见 9.3.4 节（第 312 页）。

forward\_list 不支持 push\_back 和 emplace\_back。

vector 和 string 不支持 push\_front 和 emplace\_front。

c.push_back(t)	在 c 的尾部创建一个值为 t 或由 args 创建的元素。返回 void
c.emplace_back(args)	
c.push_front(t)	在 c 的头部创建一个值为 t 或由 args 创建的元素。返回 void
c.emplace_front(args)	
c.insert(p, t)	在迭代器 p 指向的元素之前创建一个值为 t 或由 args 创建的元素。返回指向新添加的元素的迭代器
c.emplace(p, args)	
c.insert(p, n, t)	在迭代器 p 指向的元素之前插入 n 个值为 t 的元素。返回指向新添加的第一个元素的迭代器；若 n 为 0，则返回 p
c.insert(p, b, e)	将迭代器 b 和 e 指定的范围内的元素插入到迭代器 p 指向的元素之前。b 和 e 不能指向 c 中的元素。返回指向新添加的第一个元素的迭代器；若范围为空，则返回 p
c.insert(p, il)	il 是一个花括号包围的元素值列表。将这些给定值插入到迭代器 p 指向的元素之前。返回指向新添加的第一个元素的迭代器；

当使用这些操作时，必须记得不同容器使用不同的策略来分配元素空间，而这些策略直接影响性能。在一个 vector 或 string 的尾部之外的任何位置，或是一个 deque 的首尾之外的任何位置添加元素，都需要移动元素。而且，向一个 vector 或 string 添加元素可能引起整个对象存储空间的新分配。重新分配一个对象的存储空间需要分配新的内存，并将元素从旧的空间移动到新的空间中。

### 3.1 push\_back()

push\_back 将一个元素追加到一个 vector 的尾部。除了 array 和 forward\_list 之外，每个顺序容器（包括 string 类型）都支持 push\_back。

```
//从标准输入中读取单词并输入到容器(包括vector,list和deque)尾部
string word;
while (cin >> word)
    container.push_back(word);
//也可以向string末尾加入一个字符
word.push_back('e');//相当于word+='e';
```

### 3.2 push\_front

list, forward\_list 和 deque 支持 push\_front, 把元素插入到容器首个位置之前, 使之成为新的开始. deque 和 string 都支持随机访问但是 string 不支持 push\_front.

### 3.3 insert

insert 函数更具有普遍性, 它可以在如何位置插入数据, insert 有四个重载函数.

1. `insert(position,t)`: 单个插入: 接受一个迭代器和一个值,把 `t` 插入到 `iterator` 前面一个位置,返回指向新添元素的迭代器
2. `insert(p,n,t)`: 连续插入: 在迭代器 `p` 指向的元素之前插入 `n` 个值为 `t` 的元素。返回指向新添加的第一个元素的迭代器;若 `n` 为 0, 则返回 `p`
3. `insert (p,b,e)`: 范围插入: 将迭代器 `b` 和 `e` 指定的范围内的元素插入到迭代器 `p` 指向的元素之前(不包括 `e` 所指的元素)。 `b` 和 `e` 不能指向调用者中的元素。返回指向新添加的第一个元素的迭代器;若范围为空(`b` 和 `e` 指向同一个元素), 则返回 `p`
4. `c.insert (p,il)`: 列表插入: `il` 是一个花括号包围的元素值列表。将这些给定值插入到迭代器 `p` 指向的元素之前。返回指向新添加的第一个元素的迭代器;若列表为空, 则返回 `p`

虽然有的容器不支持 `push_front`,但是可以使用 `insert` 和 `begin` 来在首元素前插入元素

```
vector<int> v1{1,2};
vector<int> v2(4,0);
//利用begin和insert在不支持push_front的容器前插入元素
//单个插入
v1.insert(v1.begin(),0);//0 1 2
//范围插入
v1.insert(v1.begin(),v2.end()-2,v2.end());//0 0 1 2
//列表插入
v1.insert(v1.begin(),{0,0,0})//0 0 0 1 2
//连续插入
v1.insert(v1.end(),2,0)//1 0 0 2
```

由于 `insert` 函数返回的是指向(第一个)新元素的迭代器,因此可以利用这点实现位置连续而内容不连续的插入。

```
list<string> lst;
auto iter = lst.begin ();
while (cin >>word)
    iter = lst.insert (iter,word); //等价于反复调用push_front
```