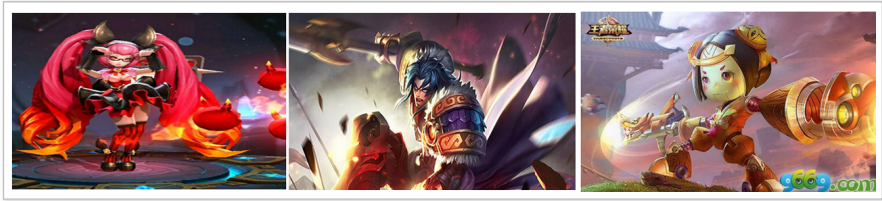


4.1 通用接口_物联网 / 嵌入式工程师 - 慕课网

“ 慕课网慕课教程 4.1 通用接口涵盖海量编程基础技术教程，以图文图表的形式，把晦涩难懂的编程专业用语，以通俗易懂的方式呈现给用户。

1. 通用接口

需求: 在王者荣耀游戏中设计一个选择英雄玩游戏的函数接口？



```
void playGameByAngela(Angela &angela);  
  
void playGameByXiangYu(XiangYu &xiangyu);  
  
void playGameByLuban(Luban &lanban);  
  
  
void playGame(AngelaHero &angela);  
  
void playGame(XiangYu &xiangyu);  
  
void playGame(Luban &lanban);
```



```
void playGame(AngelaHero &angela);  
  
void playGame(XiangYu &xiangyu);  
  
void playGame(Luban &lanban);  
  
void playGame(MonkSha &monkSha);
```

在 C++ 中可以使用父类的引用来引用子类的对象，也可以使用父类的指针来指向子类的对象，反过来则不行。“只能爹管儿子，不能儿子管爹”。

```
void playGame(Hero &hero);
```

父类的函数接口是用 virtual 关键字修饰变成虚函数

```
class Hero{  
  
public:  
  
    virtual void skill(void);  
  
};
```

子类继承父类，对父类的函数接口进行重写

```
class Angela:public Hero  
  
{  
  
public:  
  
    virtual void skill(void);  
  
};  
  
class XiangYu:public Hero{  
  
public:  
  
    virtual void skill(void);  
  
};  
  
class Luban:public Hero{  
  
public:  
  
    virtual void skill(void);  
  
};
```

父类的引用来引用子类的对象或父类的指针来指向子类的对象

```
void playGame(Hero &hero)  
  
{  
  
    hero.skill();  
  
}
```

全文完

本文由 简悦 SimpRead 优化，用以提升阅读体验

使用了 全新的简悦词法分析引擎 beta，点击查看详细说明

