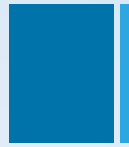




C++

第三讲 C++对C的改进（二）

C++备课组 丁盟



自我介绍

丁盟

qq : 2622885094





上一讲教学目标

- 理解赋值和初始化的区别
- 了解C++中的注释的写法
- 了解C++中的输入输出的写法
- 理解命名空间的概念
- 了解C++中的数据类型
- 掌握C++中const的使用



本讲教学目标

- 理解C++中函数与C语言中函数的不同
- 掌握C++中函数重载的用法
- 理解C++中的内存处理机制

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

3

异常处理初步

原型声明的区别

❖ 函数原型

◆ 函数原型包括原型**定义**和**原型**声明两种

```
// 函数原型定义  
int max(int aX, int aY)  
{  
    return aX>aY?aX:aY  
}
```

```
// 函数原型声明  
int max(int aX, int aY);  
  
int A max(int, int);
```

◆ 函数要先定义再使用，如果**先使用后定义**则必须使用原型**声明**

返回值类型 函数名(形参列表);

原型声明的区别

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void)
{
    float add(float x,float y); // 原型声明
    float a,b,c;
    cout << "Please enter a,b:";
    cin >> a >> b;
    c = add(a, b);
    cout << "sum=" << c << endl;
    return 0;
}
float add(float x,float y)
{
    return x+y;
}
```

原型声明的区别

❖ [注意]

- 声明语句必须加分号！
- 位置任意，只是作用域不同
- 声明的原因就是告诉编译环境函数参数的个数,类型和顺序
- C和C++中，任何类型的函数先使用后定义都需原型声明！
- 如果函数定义在使用之前，那么函数的定义也即函数的声明
- 原型形参为空的含义不同:

```
void fun();  
void fun(void);
```

C++: 认为两种形式都无参
C : 认为第一个可能有多
个参数,第二个无参

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

3

异常处理初步

局部变量定义的位置

❖ 区别：局部变量定义的位置

C	形参表或者函数体的最上面
C++	形参表或者随用随定义(推荐)

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void)
{
    int ival = 3;
    int ival1 = 4;
    cout << ival << endl;
    cout << ival1 << endl;
    return 0;
}
```

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void)
{
    int ival = 3;
    cout << ival << endl;
    int ival1 = 4;
    cout << ival1 << endl;
    return 0;
}
```

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

3

异常处理初步

域解析::扩大全局变量的见范围

❖ 区别：域解析::扩大全局变量的可见范围

```
int sum = 5050;
int main(void)
{
    int arr[3], i;
    cout << "input 3 num:"
          << endl;

    for(i=0;i<3;i++)
        cin >> arr[i];

    int sum = 0;
    for(i=0; i<3; i++)
        sum += arr[i];
```

```
    for(i=0; i<3; i++)
        cout << setw(4)
              << arr[i]
              << endl;

    cout << "局部sum="
          << sum << endl;
    ::sum += sum;
    cout << "全局sum=";
    cout << ::sum
          << endl;
    return 0;
}
```

在这里
::是一元运算符

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

3

异常处理初步

带默认参数的函数

❖ 区别：形式参数可以有默认值

```
#include <iostream>
using namespace std;
void fun(int i,
        int j=5,
        int k=10);
```

```
int main(void)
{
    fun(20);
    fun(20,30);
    fun(20,30,40);
    return 0;
}
```

```
void fun(int i,int j,int k)
{
    cout << "i=" << i
        << "j=" << j
        << "k=" << k
        << endl;
}
```

实际参数优先

带默认参数的函数

❖ [注意]

- 有默认参数值的参数必须在参数表的最右端

```
int f(int a, int b=0, int c); // X
```

- 必须在函数调用前将默认值通知编译系统
- 声明和定义同时给出默认值，有些编译器报错，有些不会
最好只在函数声明时给出默认值
- C和C++函数参数的差别：

	C	C++
形参有默认值	NO	YES
实参、形参个数	==	<=

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

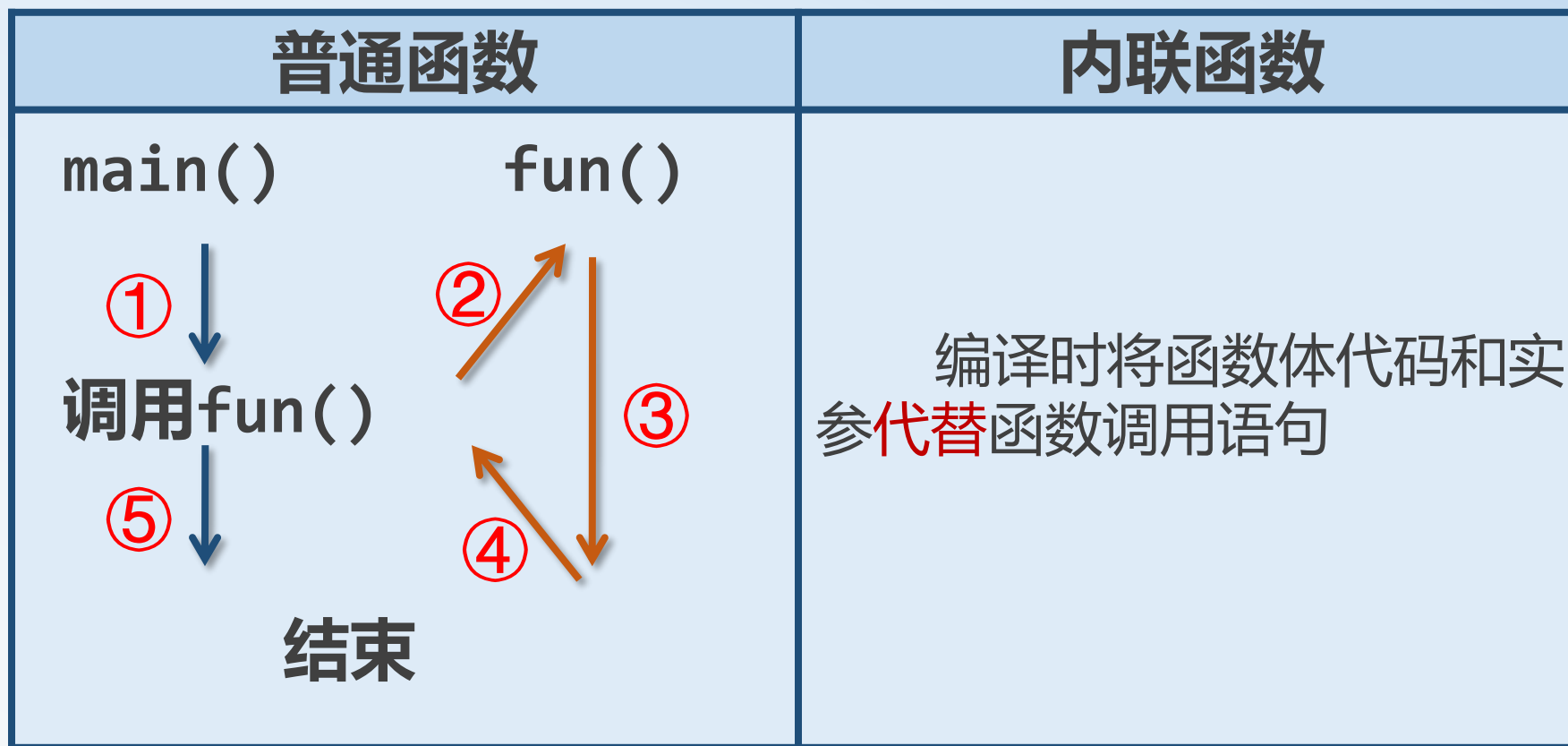
3

异常处理初步

内联函数

❖ 区别：内联函数

1、调用方式



内联函数

2、定义方法：在函数最左端加 **inline**

```
#include <iostream>
using namespace std;
inline int max(int a,
               int b, int c);
int main(void)
{
    int i=10,j=20,k=30,m;
    m = max(i,j,k);
    cout<<"max="<<m<<endl;
    return 0;
}
```

```
int max(int a, int b,
        int c)
{
    if(b>a)
        a = b;
    if(c>a)
        a = c;

    return a;
}
```

内联函数

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(void)
{
    int i = 10, j = 20, k = 30, m;
    int a,b,c;
    a = i; b = j; c = k;
    if(b > a) a = b;
    if(c > a) a = c;
    m = a;
    cout << "max=" << m << endl;
    return 0;
}
```

内联函数

❖ [注意]

- 可在定义和声明函数时同时写inline,也可在一处写inline
- 只将规模很小且使用频繁的函数定义成内联函数
- 内联函数中不能包含复杂的控制语句
- 对函数作inline声明是建议性的，并非一经指定为inline就一定当内联函数处理
- 类内定义的成员函数都将理解为inline，前面无需加inline
- 类内声明，类外定义的函数默认并非inline

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

3

异常处理初步

函数重载

❖ 函数重载

- ◆ **在相同作用域内**，用同一函数名定义的多个函数，这些函数的参数个数和参数类型不同
- ◆ 重载的前提：发生在同一个作用域中的才是重载，因为C++中函数中局部声明的名字将屏蔽在全局作用域内声明的名字！

```
#include <iostream>
using namespace std;
void display()
{
    cout << "hello" << endl;
}
```

```
int main(void)
{
    int display;
    display();
    return 0;
}
```

函数重载

```
#include <iostream>
using namespace std;
int square(int x)
{
    return x*x;
}
float square(float x)
{
    return x*x;
}
double square(double x=1.5)
{
    return x*x;
}
```

```
int main(void)
{
    cout<<"square()"
        <<square()<<endl;
    cout<<"square(10)"
        <<square(10)<<endl;
    cout<<"square(2.5f)"
        <<square(2.5f)<<endl;
    cout<<"square(1.1)"
        <<square(1.1)<<endl;

    return 0;
}
```

函数重载

❖ [注意]

- 重载函数的参数个数，参数类型，参数顺序3者中必须至少有一种不同，返回值不同不作为重载依据
- 重载函数的功能应该相近
- main()函数不能重载
- 在调用重载函数时，参数类型最好保证一致，不一致会自动转换但转换不成功会报错

函数重载

➤ 重载与有默认值的函数一起用，可能产生二义性

```
#include <iostream>

using namespace std;

int fun(int x, int y=10)
{
    return x*y;
}
```

```
int fun(int x)
{
    return x;
}

int main(void)
{
    fun(5);

    return 0;
}
```

函数重载

➤ 有些看起来不同的形参表本质上是相同的

```
Record lookup(const Account acct);  
Record lookup(const Account ); // 忽略参数名  
  
typedef Phone Telno;  
Record lookup(const Phone);  
Record lookup(const Telno); // Telno and Phone 类型相同
```

函数重载

➤ 类型相近的重载函数确定最佳匹配的依据由高到低为：

- ① 精确匹配 (exact match)
- ② 类型提升 (promotion)
- ③ 标准转换 (standard conversion)
- ④ 类类型转换 (class-type conversion)

函数重载

➤ 整型提升

所有比int小的整型 (**char**、**short**、**bool**) , 如果该类型所有可能值均包含在int内则提升为int ; 否则提升为unsigned int (有符号与无符号类型转换规则)。

➤ float到double的类型提升

```
void ff(int); // 任何整型的实参, int型总是优于short型
void ff(short);
void ff(double ival);

ff('a');      // 调用ff(int)
short sival = 5; // 若此处为long型, 也将调用ff(int)
ff(sival);    // 调用ff(short)
ff(3.14f);    // 调用ff(double)
```

函数重载

➤ 标准转换(standard conversion)

包括 $\text{int} \rightarrow \text{double}$, $\text{double} \rightarrow \text{int}$, $\text{double} \rightarrow \text{long double}$,
 $T^* \rightarrow \text{void}^*$ 等合法隐式类型转换

```
void ff(long double ival)
{
    cout << "long double"
          << endl;
}

void ff(int sival)
{
    cout << "int" << endl;
}
```

```
int main(void)
{
    ff(3.14); // 产生二义性

    return 0;
}
```

不知道执行 `ff(int(3.14))`
还是 `ff(long double(3.14))`

函数重载

➤ const可以作为重载的依据

仅当形参是引用或者指针时，const才能作为重载的依据，普通的const对象不能作为重载的依据！

```
void ff( int );  
void ff( const int ); // 不能作为重载依据  
  
void ff( int* );  
void ff( const int* ); // 可以作为重载依据  
  
void ff(int&);  
void ff(const int&); // 可以作为重载依据
```

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

3

异常处理初步

new 和 delete

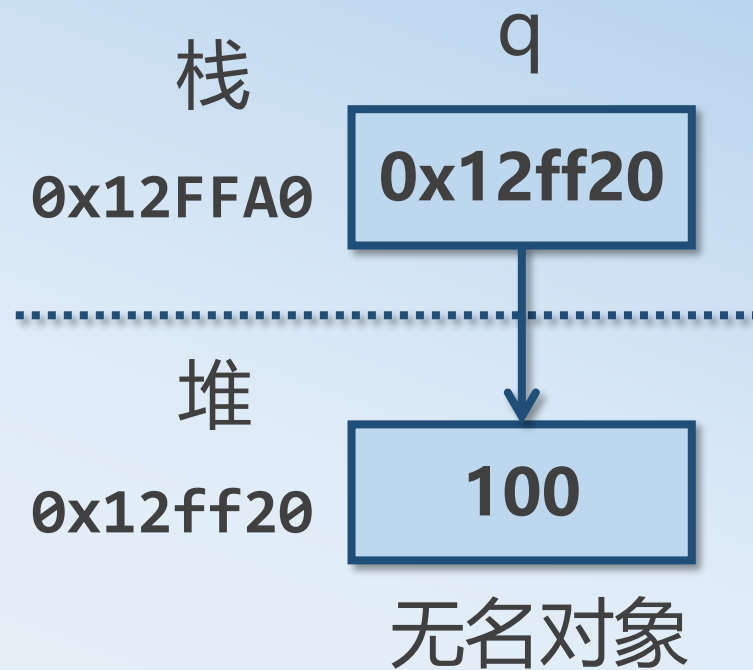
❖ new运算符

- 作用：给初始化单个对象
- 语法：new 数据类型;
- 例：

```
int * p = new int;  
int * q = new int(100);
```

❖ new运算符特点

- 自动计算类型所占空间大小
- 自动确定返回指针类型，不需要类型转换
- 可以在分配内存的同时初始化无名对象
- 必需用delete释放分配的空间



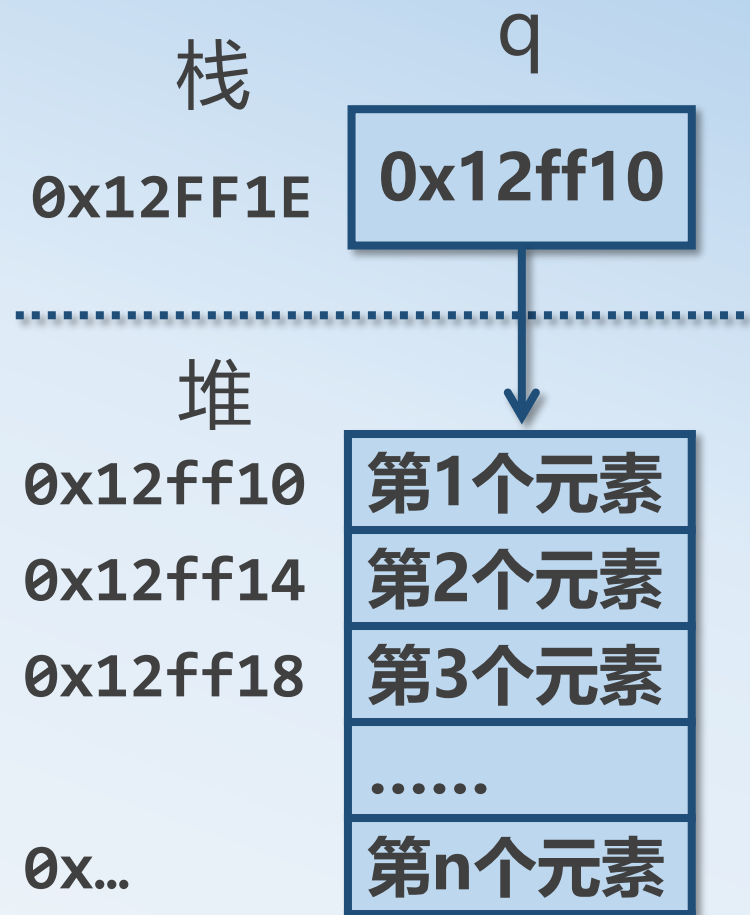
new 和 delete

❖ new [] 运算符

- 作用：初始化对象数组
- 语法：**new 类型[元素个数];**
- 分配的空间必需用**delete[]**来释放

➤ 例：

```
int * p = new int[10];  
int n;  // size_t n;  
int * q = new int[n];  
delete []p;  
delete []q;
```



new 和 delete

❖ delete 运算符

- 作用：释放由new运算符分配的堆区空间
- 用法：delete 指针变量名;
- 例：

```
int * ptr = new int(5);  
delete ptr;
```

❖ delete []运算符

- 作用：释放由new []运算符分配的堆区空间
- 用法：delete []指针变量名;
- 例：

```
int *ptr = new int[10];  
delete []ptr;
```

new 和 delete

❖ [注意]

- C++中要使用new和delete，不要与malloc()，calloc()，free()混用
- new和delete配对使用，否则产生内存垃圾！
- `int *p = new int[10];`
`delete p;` //则只能释放第一个, 后面的9个都无法释放, 产生运行时错误！！（内存泄漏）正确的形式为`delete []p;`
- 在delete只是释放指向的内存而非释放自己的内存单元

1

函数的区别

原型声明的区别

局部变量定义的位置

域解析::扩大全局变量的见范围

带默认参数的函数

内联函数

函数重载

2

new和delete

3

异常处理初步

异常处理初步

❖ 异常

- 与期望结果不同的，可被发现和处理的错误都称为异常

❖ 异常处理过程



异常处理初步

❖ 语句格式：

```
throw [<Expression>;
```

```
try{被检测语句}
```

```
catch( 类型 [变量] ) {异常处理语句}
```

```
catch( 类型 [变量] ) {异常处理语句}
```

```
catch( ... ) {异常处理语句}
```

```
... ..
```

异常处理初步

通常不在本函数内处理而是交给主调函数处理异常

a/b=2
b/a=0
except of divide zero
calculate finished

```
#include <iostream>
using namespace std;
int divide(int x,int y)
{
    if(y == 0)
        throw y;
    return x/y;
}
```

```
int main(void)
{
    int a = 10,b = 5,c = 0;
    try {
        cout<<"a/b="<<divide(a,b)<<endl;
        cout<<"b/a="<<divide(b,a)<<endl;
        cout<<"a/c="<<divide(a,c)<<endl;
        cout<<"c/b="<<divide(c,b)<<endl;
    }
    catch(int) {
        cout << "except of divide "
            << "zero" << endl;
    }
    cout << "calculate finished" << endl;
    return 0;
}
```

异常处理初步

❖ [注意]

- **try块** 和 **catch块**作为一个整体出现，**catch块**是**try-catch** 结构中的一部分，必须紧跟在try块之后，不能单独使用，在二者之间也不能插入其他语句。

```
try
{ ... }
cout << a << endl; // 不能插入其他语句
catch(double)
{ ... }
```


异常处理初步

❖ [注意]

- try和catch块中**必须**有用花括号括起来的复合语句，即使花括号只有一个语句
- 一个try-catch结构中只能有一个try块，但可有多个catch块，以便与不同的异常信息匹配

```
try {... ...}  
catch(double) {... ...}  
catch(int) {... ...}  
catch(char) {... ...}
```

异常处理初步

❖ [注意]

- catch后面括号中，一般只写异常信息的类型名
catch只检查类型，而不检查他们的值

```
double a,b,c;  
... ..  
throw a;  
throw b;  
throw c; // 三个异常类型相同  
... ..  
try {... ..}  
catch(double) {... ..}
```

异常处理初步

❖ [注意]

- catch还可以指定变量名
此法可使捕获异常信息时，还能利用throw抛出值

```
double a,b,c;  
... ..  
throw a;  
... ..  
try  
{... ..}  
catch(double t) // 可使t获得a的值  
{ cout << "throw" << t << endl; }
```

异常处理初步

❖ [注意]

- 如果在catch子句中没有指定异常信息类型，而用了删节号"..."，则表示它可以捕获任何类型的异常。常放在try_catch结构的最后，相当于其他情况。

```
catch(...)  
{ cout<< "OK" << endl; }
```

本讲教学目标

- 理解C++中函数与C语言中函数的不同
- 掌握C++中函数重载的用法
- 理解C++中的内存处理机制



THANKS

