C语言

# 2.C Primer Plus

阅读《C primer plus中文版第4版》时做的笔记。

## 2.1.文件输入/输出(第13章)

### 2.1.1.fopen()函数

fopen()函数打开文件，在“stdio.h”中声明，包含两个参数：第一个是要打开的文件的路径，字符串形式；第二个是文件打开的模式，同样是字符串模式。关于模式，参见下表：

|  |  |
| --- | --- |
| 模式字符串 | 含义 |
| “r” | 可以读取打开的文件 |
| “w” | 可以向打开的文件写入内容，写入前先将文件清空。文件不存在时，创建 |
| “a” | 向打开的文件写入内容，直接在文件末尾追加，不清空文件。文件不存在时，同样创建文件。 |
| “r+” | 可以读、写打开的文件。*该文件必须存在，否则打开失败。* |
| “w+” | 可以读写打开的文件，如果文件存在就清空文件并添加内容；否则创建文件。 |
| “a+” | 可以读写打开的文件。如果文件存在直接在末尾追加内容，否则先创建文件。**可以读取整个文件，但写入时只能追加。** |
| “rb”,”wb”,”ab”,  ”rb+”,”r+b”,”wb+”,  “w+b”,”a+b”,”ab+” | 类似以上的模式，只是使用二进制模式打开文件，而不是文本模式 |

**需要注意的是**，一旦使用了“w”相关的模式打开文件，文件内容将被清空！应慎重使用！

打开文件成功后，fopen()函数将返回一个文件指针(FILE \*fp, file pointer)，其他文件操作函数通过这个文件指针操作该文件。FILE在“stdio.h”中声明。

打开文件失败，fopen()函数将返回空指针(NULL，stdio.h中定义)。磁盘已满、文件名非法、存取权限不够或者硬件问题都会导致该函数执行失败。

**注意：**FILE \*fp = NULL;

fp = fopen(“test.txt”, “r+”);

fclose(fp);

fp = NULL;

这是应该遵守的编码风格，最后fp指向NULL可以避免野指针的出现，减少内存空间的浪费。

**二进制与文本模式的区别：**

* 在windows系统中，文本模式下文件以“\r\n”代表换行。如果以文本模式打开文件，并执行fputs等函数写入“\n”时，实际写入的是“\r\n”；
* 在linux系统中文本模式下，文件以“\n”代表换行。所以linux系统中文本模式与二进制模式没有任何差别。

**注意：**

**Windows上的路径和Linux上的是不同的表示方法，例如：**

**fopen(“/home/wujl/test.txt”, “r”);**

**fopen(“C:\\folder\\test.txt”, “r”); //这里使用了两个反斜杠，不是直接从目录路径复制过来就能直接使用的**

### 2.1.2.getc()和putc()函数

ch = getc(fp);将fp指向的文件中的一个字符读出，并赋值到ch中。通过：

while((ch = getc(fp)) != EOF) {}

语句，可以以字符为单位遍历整个文件。

putc(ch, fp);语句将字符ch的内容写入到fp指向的文件中。当fp为stdout时，该字符将被输出到标准输出(普遍意义上来说，就是显示器)上，这时候该函数的功能与putchar()函数完全相同。

### 2.1.3.fclose()函数

fclose(fp)关闭文件指针fp指向的文件。如果关闭成功返回0，否则返回EOF。

### 2.1.4.fprintf()和fscanf()函数

#include <stdio.h>

int fprintf(FILE \*stream, const char \*format[, arguments, ...]);

int fsancf(FILE \*stream, char \*format[, arguments, ...]);

fprintf函数将指定格式的内容输出到指定的文件中；fscanf函数从一个流中执行格式化输入，遇到空格和换行时结束输入。**注意，空格也是要结束的，相比较而言，fgets函数遇到空格是不结束的。**

例如：fprintf(fp, “%s%c\n”, str, ch);

fscanf(fp, “%d%s\n”, i, str);

fscanf函数的返回值是整形，表示成功读入的参数个数。

### 2.1.5.fgets()函数

char \*fgets(char \*buf, int bufsize, FILE \*stream);

该函数从文件指针stream中读取数据，每次读取一行。读取的数据保存在buf指向的字符数组中，每次最多读取bufsize-1个字符(第bufsize个字符将自动赋“\0”)。如果文件中的该行不足bufsize个字符，那么读完该行就结束。

函数成功返回buf，失败或读到文件结尾返回NULL。因此直接通过返回值判断函数是否出错时不正确的，应该借助feof函数或者ferror函数来判断。

如果使用fgets()函数读取文件，第一次读取的bufsize是5，而文件的第一行有10个字符(算上”\n”)，那么读取文件的指针会偏移到当前读取完的这个字符之后的位置。也就是说，第二次读取文件的时候，会继续读取其后的字符。

如果使用该函数读取文件的时候bufsize大于该行的字符总数加2(多出来的2个，一个是”\n”，另一个是字符串本身的结束符”\0”)，文件不会继续读取，在读取该行结束后直接结束读取，将文件指针指向下一行的开始位置。

与gets()函数相比，fgets()函数由于制定了bufsize的值，可以一定程度上减少内存越界、堆栈溢出等问题，所以更加安全。

### 2.1.6.fputs()函数

int fputs(char \*str, FILE \*fp);

该函数向指定文件写入一个字符串(不自动写入字符串结束标记符“\0”)。成功写入后，文件指针的位置会随之自动后移，函数返回一个非负整数；否则返回EOF(符号常量，值为-1)。

### 2.1.7.fseek()函数

int fseek(FILE \*stream, long offset, int fromwhere);

函数设置文件指针stream的位置。如果执行成功，stream将指向以fromwhere为基准，偏移offset(可以为负值)个字节的位置；如果执行失败(例如offset超过文件自身大小)，不改变stream的位置。

fromwhere的取值：

* SEEK\_SET，文件头；
* SEEK\_CUR，当前位置
* SEEK\_END，文件尾

执行成功，返回0；否则返回-1，并设置errno的值，可以使用perror()函数输出错误。

### 2.1.8.ftell()函数

long ftell(FILE \*fp);

返回文件指针当前位置相对于文件头的偏移字节数。

利用该函数可以得到一个文件的长度：fseek(fp, 0L, SEEK\_END); len = ftell(fp) + 1;

### 2.1.9.fread()和fwrite()函数

size\_t fread(void \*buffer, size\_t size, size\_t count, FILE \*stream);

该函数从文件中读取数据，最多读取count个元素，每个元素size字节。如果读取成功返回实际读取到的字节数；否则返回0.

size\_t fwrite(const void \*buffer, size\_t size, size\_t count, FILE \*stream);

该函数向文件写入一个数据块buffer，写入成功将返回实际写入的数据项个数count。

C++ Primer

本部分为阅读《C++ primer》的读书笔记。

# 1.变量和基本类型（第2章）

## 1.1.基本类型

Float尽可以表示到小数点后6位的精确度，double一般来讲都最少可以表示到10位以后。

三种数字表示方法：20(十进制)，024(八进制)，0X14(十六进制)。 注意，以“0”开头的表示是八进制的表示方法。

单词true和false是**布尔型**的字面值：bool test = true;

变量初始化C++支持两种形式：复制初始化和直接初始化。复制初始化使用等号(=)，直接初始化把初始化式放在括号里，例如：int a(10)是直接初始化，int a = 10是复制初始化。

在C++中需要理解“**初始化不是赋值**”。初始化是创建变量并给它赋初值，而赋值则是擦除对象的当前值并用新值代替。直接初始化语法更加灵活，而且效率更高。但对于内置数据类型的初始化来说，直接初始化和复制初始化的区别并不大。

## 1.2.变量

**声明和定义**

变量的定义用于为变量分配存储空间，还可以指定初始值。在一个程序中，变量有且只能有一个定义！

声明用于向程序表明变量的类型和名字，可以通过extern关键字声明变量名而不定义它。Extern声明不是定义，所以不分配存储空间。实际上，它只是说明变量定义在程序的其他地方。

程序中的变量可以声明多次，但只能定义一次。

只有当声明也是定义时才可以分配存储空间，例如extern double pi = 3.14;这条语句，尽管使用了extern关键字，但还是分配了存储空间，因为它执行了声明的同时完成了定义操作。但是要注意，**只有当extern声明位于函数外部时，才可以含有初始化式**。

Extern double pi = 3.14; //声明+定义，√

Extern double pi; //声明，√

Extern double pi = 3.1415; //重复定义，×

**Const限定符**

可以通过使用const限定符使一个变量被限制成常量，从而达到不能被修改的目的。注意，**由于修饰后的是一个常量，所以在声明的时候必须初始化**：const int a = 0;是正确的，而const int a;就是不正确的使用方式。

在全局作用域里定义非const变量时，它在整个程序里都可以访问，例如：

//file1.cpp

int a;

//file2.cpp

Extern int a;

…

与这种变量不同，除非特别说明，在全局作用域中声明的const变量时定义该对象的文件的局部变量。此变量只存在于那个文件中，不能被其他文件访问。

所谓特殊说明即在声明时就是用extern关键字说明可以外部访问，例如：

//file1.cpp

Extern Const int a = 0;

//file2.cpp

Extern const int a;

…

**枚举**

枚举的基本使用如下：enum week {Monday, tusday, sunday};默认的，第一个枚举成员赋值为0，后面的每个枚举成员比前面的大1.

枚举成员是常量。枚举成员的值可以相同，例如：enum points {a = 2, b, c= 3, d};这样定义下b和c的值显然都是3，是正确的定义方式。

每个enum都定义了一个新的类型。和其他类型一样，可以定义和初始化points类型的对象，也可以以不同的方式使用这些对象。枚举类型的对象的初始化和赋值，只能通过枚举成员或同一枚举类型的其他对象来进行：

Points p1 = a; //这是正确的赋值方式

Points p2 = 3; //不正确

P2 = Monday; //不正确，Monday不属于points这个枚举类型

P2 = b; //这样赋值是可以的，以points中的一个成员赋值

**头文件**

头文件一般包含：类的定义，extern变量的声明和函数的声明。

# 2.标准库类型(第3章)

## 2.1.标准库string类型

string类型支持长度可变的字符串，使用前应：

#include <string>

using std::string;

### 2.1.1.string对象的定义和初始化

string s1; //s1声明为一个空的字符串

string s2(s1); //s2声明为s1的副本；

string s3(“value”); //s3是值为value的字符串；

string s4(n, ‘c’); //s4初始化为字符c的n个副本

### 2.1.2.string对象的操作

#### size和empty操作

size操作获得string对象的长度，也就是该对象包含的字符的个数。该操作返回的是string::size\_type类型的结果，该类型是为了兼容各种机器的硬件而出现的。虽然可以直接使用int等类型存储size操作的结果，但仍旧建议使用该类型。例如：

for(string::size\_type ix = 0; ix < str.size(); ix++) {}

可使用empty操作判断string对象是否为空，返回true说明为空，否则不空。

#### 关系操作符

可直接使用“==”、“！=”、“<=”、“>=”、“<”、“>”等操作符直接对两个string对象进行比较操作，比较的规则与C语言strcmp()函数相同。

#### 赋值

string s1, s2;

s2 = “test”;

s1 = s2;

最后一句将s2赋值给s1.

#### 两个string对象相加

支持“+”和“+=”运算符，将两个string对象的内容进行连接，例如：

string s1(“Hello”), s2(“ world\n”);

string s3 = s1 + s2;

s1 += s2;

#### string对象和字符串字面值的连接

可以如下连接：

string s1(“Hello”), s2(“world”);

string s3 = s1 + “ ” + s2 + “\n”;

**注意：执行此类操作时，“+”操作符的左右操作数必须至少有一个是string对象！**

例如，该表达式就是不对的：string s4 = “Hello” + “ world\n”；因为它直接将两个字面值进行了连接，操作符的左右没有至少一个string对象。

##### 从string对象获取字符

string类型支持通过下标操作符[]访问其中的每个字符，下标需要使用size\_type类型的值来确定需要访问的字符的位置，例如：

string::size\_type idx = 1;

string s = “string test”;

cout << s[idx] <<endl;

当index超出下标范围时将引发溢出错误，所以一般应配合string.size()操作。

下标操作可以做左值，例如：s[idx] = ‘\*’;操作时允许的，将改变指定index的字符。

### 2.1.3.string对象中字符的处理

这些字符处理函数都在cctype头文件中定义。

|  |  |
| --- | --- |
| 函数名 | 功能 |
| isalpha(c) | 指定字符是否是字母 |
| isalnum(c) | 指定字符是否是数字或字母 |
| isdigit(c) | 指定字符是否是数字 |
| isxdigit(c) | 指定字符是否是十六进制数字 |
| tolower(c) | 指定字符转换成小写，如果本身就是小写不做改变 |
| toupper(c) | 指定字符转换成大写，如果本身就是大写不做改变 |
| islower(c) | 指定字符是否是小写字符 |

上面的判断类型的函数，返回0表示不满足判断条件，返回一个非零值(无任何意义)表示满足判断条件。

## 2.2.标准库vector类型

vector是同一种类型的对象的集合，每个对象都有一个对应的整数索引值。使用vector前需要包含头文件：

#include <vector>

using std::vector;

vector不是一种数据类型，而只是一种类模板，可以用来定义任意多种数据类型。例如，vector<int>和vector<string>就都是数据类型。

### 2.2.1.vector对象的定义和初始化

vector<T> v1; //默认构造函数，v1为空

vector<T> v2(v1); //v2是v1的副本

vector<T> v3(n, i); //v3初始化为包含n个元素i的vector对象

vector<T> v4(n); //n个该类型默认初始值的vector对象， 例如int的默认初始是0

注意：vector对象的动态增长效率极高，所以一般的使用方式是先初始化一个空的vector对象，再动态的向其中增加元素。

### 2.2.2.vector对象的操作

##### size和empty

类似于string对象，vector对象同样有size和empty函数，前者统计vector中有多少元素，后者判断是否为空。

size函数返回值是vector<T>::size\_type，使用同string。

注意，使用size\_type类型时，必须包含元素类型，类似于vector::size\_type的表述是错误的，必须是类似于vector<int>::size\_type的表述才是正确的。

##### 向vector添加元素

push\_back()函数用来接收一个新的元素，并将它插入到vector对象的后面，例如：

string word;

vector<string> text;

while(ci >> word) {

text.push\_back(word);

}

##### 下标操作

vector同样支持下标操作，类似于string类型的使用，可以读取指定下标的元素值。

但要向vector中增加元素的时候，必须使用push\_back函数，要直接对空的vector通过下标引用的方式进行赋值，是无法成功的。

必须是已存在的元素才能用下标操作符进行索引，通过下标操作进行赋值时不会添加任何元素。

## 2.3.迭代器iterator

除了使用下标可以访问到vector中的元素外，标准库还提供了另一种方法：迭代器。迭代器是一种检查容器内元素，并遍历元素的数据类型。

注意：标准库为每一种标准容器定义了对应的迭代器类型。并不是所有的容器都支持下标操作，但所有的容器都支持迭代器。现代C++更倾向于使用迭代器而不是下标访问容器元素，即使对支持下标操作的容器也是如此。

### 2.3.1.容器的iterator类型

每种容器都有自己的迭代器类型，例如vector相关的定义可以是：

vector<int>::iterator iter\_vect\_int；

这行语句就定义了一个名为iter\_vect\_int的迭代器，数据类型是由vector<int>定义的iterator类型。

### 2.3.2.begin和end操作

如果容器中有元素，begin()返回的迭代器指向第一个元素，例如：vector<int>::iterator iter = ivec.begin()；假设vector类型的ivec不空，iter就是ivec[0]。

由end操作返回指向容器的“末端元素的下一个”。

如果容器为空，begin和end指向的将是同一个对象。

end操作返回的迭代器并不指向vector中任何实际的元素，而只是起到哨兵(sentinel)的作用，标明我们已经处理完vector中的所有元素。

### 2.3.3.自增和解引用运算

迭代器可以使用解引用操作符(\*)访问迭代器指向的元素。假设iter指向vector对象ivec的第一个元素，那么\*iter和ivec[0]就指向同一个元素。语句“\*iter = 0”就是将这个元素的值赋0.

迭代器使用自增元素符向前移动，指向下一个元素，类似于指针的概念。例如：

for(vector<int>::iterator iter = ivec.begin(); iter != ivec.end(); ++iter) {

\*iter = 0;

}

该操作可以使用下标操作完成，但是现代C++建议使用上面的迭代器的方式实现。

### 2.3.4.迭代器的算术操作

除了自增操作外，vector迭代器(**其他容器迭代器很少支持该操作！**)还支持其他的算术运算，最常用的是：iter + / - n；该操作将直接将iter指向当前位置之前/之后n个元素的元素。

例如，vector<int>::iterator mid = ivec.begin() + ivec.size() / 2;将直接使迭代器指向最接近vector中间元素的位置。

## 2.4.标准库bitset类型

Bitset类用来处理二进制格式的数据，使用该类型需包含：

#include <bitset>

Using std::bitset;

### 2.4.1.初始化bitset对象

bitset<n> b; //b有n位，每一位都默认初始化为0

bitset<n> b(u); b是unsigned long型u的一个副本

bitset<n> b(s); b是string对象s中含有的位串的副本

bitset<n> b(s, pos, n); b是s中从pos位置开始的n个位的副本

**用unsigned值初始化bitset对象**

可以直接用unsigned long型的值作为bitset对象的初始值，该值将转化为二进制的位模式。

* bitset类型长度大于unsigned long值的二进制位数，多出的高位置0；
* bitset类型长度小于unsigned long值的二进制位数，只使用其低阶位，超过bitset长度的高阶位直接被丢弃；

例如，32位机器上，unsigned long型占用32个bit，那么：

* bitset<16> b1(0xffff); //b1有16个bit，而unsigned long有32个bit，所以截断，只将十六个1赋值到bitset中；
* bitset<32> b2(0xffff); //b2有32个bit，恰好存放unsigned long的值，所以b2[0]…b2[15]都是1，而b[16]…b[31]都是0；
* bitset<128> b3(0xffff); //b3有128个bit，长度大于unsigned long的长度，所以[0…31]存放的是0xffff的值，而其余高位存放的是0；

**使用string对象初始化bitset对象**

当用string对象初始化bitset对象时，string对象直接表示成位模式。从string对象读入位集的顺序是**从右向左**：

String str(“1100”);

Bitset<32> bitvec(str);

Bitvec的位模式第二和第三位都是1，其余位置都是0.如果string对象的字符个数小于bitset类型的长度，高阶位直接置为0.

不一定把整个string对象都作为bitset对象的初始值。相反，可以只用某个子串作为初始值：

String str(“1111111000000011001101”);

Bitset<32> bitvc5(str, 5, 4);

Bitset<32> bitvec6(str, str.size() - 4);

将使用str从str[5]开始的包含4个字符的子串，初始化bitvec5。从str[5]开始的4个字符分别是1、1、0、0，所以bitset从0到3是0011，剩余位都是0。

如果省略了第三个参数，意味着从开始位置一直到string对象的所有字符将初始化bitset。所以bitvec6将使用str的后4位初始化，故此bitvec第0到3位将是1011，其余位都是0.

### 2.4.2.bitset支持的操作

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 函数 | 含义 | 说明 |
| b.any() | b中是否存在置为1的二进制位 | 有1返回true |
| b.none() | b中是否全是二进制0 | 全0返回0 |
| b.count() | 统计b中二进制1的个数 | 返回值类型为size\_t，该类型定义在cstddef头文件中 |
| b.size() | 计算b中二进制位的个数 | 返回值同样是size\_t类型 |
| b(pos) | 获得b中pos位置的二进制位的值 |  |
| b.test(pos) | 明确b中pos位置的二进制位是否是1 | 返回值是bool类型的true或false |
| b.set() | 设置b中所有位为1 |  |
| b.set(pos) | 设置b中pos位置的二进制位为1 |  |
| b.reset() | 设置b中所有位为0 |  |
| b.reset(pos) | 设置b中pos位置的二进制位为0 |  |
| b.flip() | 对b中所有二进制位取反 |  |
| b.flip(pos) | 对b中pos位置的二进制位取反 |  |
| b.to\_ulong() | 将b转换为unsigned long类型值返回 | 如果bitset对象包含的二进制位数超过u long的长度，运行时异常！ |

## 2.5.数组和指针

### 2.5.1.指针和const限定符

#### 2.5.1.1.指向const对象的指针

如果指针指向const对象，不允许使用指针改变它指向的值。为了保证这一点，C++强制要求指向const对象的指针必须也具有const属性：

const double \*cptr；

这里声明的cptr是一个指向const double类型的指针，const限制的是cptr所指向的对象，而不是cptr。cptr可以指向另外一个const的double对象，但不允许通过cptr修改所指向对象的值，例如：\*cptr = 40.00;该语句试图通过指针修改所指向对象的值的方法，是行不通的。

* 把一个const对象的地址赋给一个普通的、非const对象的指针也会有编译错误：const double pi = 3.14; double \*ptr = &pi的赋值方式不被接受，必须是类似const double \*cptr = &pi才可以；
* 不能使用void\*指针保存const对象的地址，必须使用const void \*类型的指针：const int a = 10; const void \*cp = &a;是正确的赋值方式；
* 允许将非const对象的地址赋给指向const对象的指针：double d = 3.14; const double \*cptr = &d;是可以执行的，但无法通过cptr这个指针修改d的值！

#### 2.5.1.2.const指针

const指针不同于指向const的指针，它是自身不能被修改！例如：int a = 0; int \*const p = &a;那么p就是指向int型变量的const指针，任何企图给const指针赋值的行为都会导致编译时错误。

const指针同样需要在定义的时候完成初始化操作。

const指针不能被修改，但它指向的值如果不是const类型的，可以利用其进行修改：int a = 10; int \*const p = &a; \*p = 11;将是可以正确执行的。

#### 2.5.1.3.指向const对象的const指针

const double pi = 3.14;

const double \*const pi\_ptr = &pi;

这里就既不能修改pi\_ptr所指向的值，也不能修改其自身的指向。

#### 2.5.1.4.指针和typedef

string s;

typedef string \*pstring;

const pstring cstr1 = &s;

pstring const cstr2 = &s;

string \*const cstr3 = &s;

三种定义方式的含义是完全相同的，都是定义一个const指针，指向一个string类型的对象。

### 2.5.2.C风格字符串

#### 2.5.2.1.创建动态数组

C语言使用一对标准库函数malloc和free在自由存储区(堆)上分配存储空间，而C++使用new和delete实现同样的功能。

##### 动态数组的定义

int \*pia = new int[10];

该语句分配了一个含有10个int型元素的数组，并返回指向该数组的第一个元素的指针，这个返回值初始化了指针pia。

##### 初始化动态分配的数组

动态分配的数组，如果数组元素具有类类型，将使用该类的默认构造函数实现初始化，否则无初始化：

string \*psa = new string[10];

int \*pia = new int[10];

第一个数组是string类型的，在分配空间后将直接调用string类型的默认构造函数依次初始化数组中的元素；第二个数组是int类型的，内置类型默认没有构造函数，所以数组没有初始化。

也可以在数组长度后加一对空的圆括号，对数组元素做初始化：

int \*pia = new int[10]();

圆括号要求编译器对数组做初始化，在这里就是将数组设置成全0的。但注意，动态分配的数组，采用这种方式，**只能初始化成为这种类型的默认值，不能使用自己定义的值进行初始化。**

##### 动态空间的释放

动态分配的内存在使用完后必须显示的调用释放函数delete执行释放操作，否则内存将逐步耗尽。例如：delete []pia;将释放pia动态分配的空间，注意：中间的一对方括号是必不可少的，否则将只释放pia指向的一个内存单元，其他单元将得不到释放而造成内存泄露。

#### 2.5.2.2.新旧代码的兼容

##### 混合使用标准库string类和C风格字符串

可以把C风格字符串用在任何可以使用字符串字面值的地方：

* 可以使用C风格字符串对string对象进行初始化或赋值；
* string类型的加法需要两个操作数，可以使用C风格字符串作为其中一个，也可以将C风格字符串用作复合赋值操作的右操作数；

反之则不成立：在要求C风格字符串的地方不可以直接使用string类型对象。例如：char \*ch\_arr = str;的操作就是不成立的，要执行此类操作需要调用string类提供的标准库函数：

const char \*ch\_arr = str.c\_str();

注意，c\_str()函数返回的是const char \*的类型。

##### 使用数组初始化vector对象

要使用数组初始化vector对象，必须指出用于初始化的第一个元素以及最后一个元素的下一个位置的地址：

const size\_t arr\_size = 6;

int int\_arr[arr\_size] = {0, 1, 2, 3, 4, 5};

vector<int> ivec(int\_arr, int\_arr + arr\_size);

这样就可以将int\_arr整个数组复制到ivec中。当然也可以只复制一部分数组内容：

vector<int> ivec2(int\_arr + 1, int\_arr + 4);

这个初始化创建了含有三个元素的ivec，分别是int\_arr[1..3]的副本。

# 3.顺序容器(第9章)

一个容器，就是一些特定类型对象的集合。

顺序容器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。相比之下， 关联容器则根据关键字的值来存储元素。

所有顺序容器，在以下两个方面上，都有不同程度的性能折中：

* 向容器中添加/删除元素的代价；
* 非顺序访问容器中元素的代价；

标准库支持的顺序容器，概述如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **容器** | **数据结构** | **访问** | **插入/删除** |
| vector | 可变大小的数组 | 支持快速随机访问 | 在尾部之外的位置，执行插入/删除动作，会很慢 |
| deque | 双端队列 | 支持快速随机访问 | 头部/尾部执行插入/删除很快，其他位置慢 |
| list | 双向链表 | 只支持双向顺序访问 | 任何位置执行插入/删除都很快 |
| forward\_list | 单向链表 | 只支持单向顺序访问 | 任何位置插入/删除都很快 |
| array | 固定大小的数组 | 支持快速随机访问 | 不能添加/删除元素 |
| string | 字符串 | 随机访问快 | 尾部插入/删除元素快 |

容器类型上的操作，分为三种类型：

* 所有容器都支持；
* 只有某一类的容器支持的，例如一些操作只针对顺序容器，另一些只针对关联容器，还有一些只针对无序容器；
* 还有一些操作，只适用于一小部分容器；

## 3.1.所有容器都支持的操作

### 3.1.1.迭代器

迭代器指定了一个范围，可以访问到容器中的元素。

普遍的begin() end()迭代器，可以访问容器中所有元素，其是一个左闭右开区间：[being, end)；

end指向的是最后一个元素之后的位置；

Begin和end有其他多个版本：以r开头的版本返回反向迭代器；以c开头的版本返回const迭代器；

### 3.1.2.Array具有固定大小

与内置数组一样， array容器的大小也是类型的一部分。定义一个array时，除了类型，还要指明array 的大小，例如：array<int, 10>, array<string, 20>，等；

与其他容器不同，array在创建的时候，就已经将空间分配好了。

### 3.1.3.容器大小计算

成员函数size返回容器中元素的数目，需要注意，**forward\_list不支持该属性**；

Empty函数，返回容器是否为空，如果为空返回true，否则返回false；

Max\_size函数返回一个大于或等于该类型容器所能容纳的最大元素值容器；

### 3.1.4.关系运算符

每个容器类型都支持相等运算符(==, !=)；除了无序关联容器外的所有容器都支持关系运算符（<, >, <=, >=）；

运算符两边的运算对象，必须是相同类型的容器，且必须保证相同类型的元素。例如，vector<int>和vector<string>的比较，vector<int>和list<int>的比较，都是不符合规则的。

容器的比较，规则很简单：

* 大小相等，并且所有元素两两相等，两个容器相等；
* 一个容器是另一个容器的前缀子序列，那么size较小的容器小于size较大的容器；
* 如果不存在前缀子序列的关系，那么比较结果，完全取决于第一个不相同的元素的比较结果，与容器中的元素个数没有直接关联；

需要注意的是，只有容器中的类对象，定义了比较运算符，才可以进行比较！

## 3.2.顺序容器操作

### 3.2.1.插入元素

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **操作名称** | **Vector** | **Deque** | **List** | **Forward\_list** | **array** | **string** |
| c.push\_back(t) | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持 | 不支持 | 支持 |
| c.push\_front(t) | 不支持 | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持 | 不支持 |
| c.emplace\_back(args) | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持 | 不支持 | 支持 |
| c.emplace\_front(args) | 不支持 | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持 | 不支持 |
| c.insert(p, t) | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持(自有) | 不支持 | 支持 |
| c.insert(p, n, t) | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持(自有) | 不支持 | 支持 |
| c.insert(p, b, e) | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持(自有) | 不支持 | 支持 |
| c.insert(p, il) | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持(自有) | 不支持 | 支持 |
| c.emplace(p, args) | 支持 | 支持 | 支持 | 不支持(自有) | 不支持 | 支持 |

#### Push函数

Push\_back和push\_front函数提供了向顺序容器头部和尾部新增元素的办法。

#### Insert函数

Insert函数可以将元素插入到任意指定位置，接受一个迭代器作为第一个参数，迭代器指定了要在容器中什么位置放置新元素。这个迭代器可以指向容器中任何位置，包括尾后迭代器。也正因为此，新的元素将被插入到迭代器所制定的位置之前。

Insert支持有多个重载函数，说明如下：

* C.insert(p,t)，将t插入到p指定的迭代器位置之前；
* C.insert(p, n, t)，将n个t元素插入到p指定的迭代器位置之前；
* C.insert(p, b, e)，将b和e这对迭代器包含的元素插入到p指定的迭代器之前；注意，**不能将自己的迭代器范围内的元素插入到本容器中**！
* C.insert(p, args)，使用初始化列表插入元素；

Insert的返回值：指向第一个新加入元素的迭代器；

#### Emplace函数

新标准提供了三个emplace函数给顺序容器，分别是:emplace\_back, emplace\_front, emplace；这几个元素并不是拷贝元素，而是构造元素后插入到指定位置；

由于emplace函数在容器中直接构造元素，因此传入的参数必须与元素的构造函数相匹配。

### 3.2.2.访问元素

# 4.泛型算法

高质量程序设计指南(C++/C语言)

# 1.入门(第4章)

⊙﹏⊙b汗，这一章哥好多都不知道……

## 1.1.基本概念

### 1.1.1.main函数

main函数应该返回int，但具体返回什么类型可以由实现来定义。不过所有实现版本都应该至少允许以下两种形式：

int main();

int main(int argc, char \*argv[]);

### 1.1.2.内部规范

在C语言中，所有函数不是局限于编译单元(文件作用域)的static函数，就是具有extern连接类型和global作用域的全局函数。这种情况下，除了两个不同编译单元中的static函数可以同名，其他都不可能出现同名的情况。所以C语言采用了简单的函数名称区分规则：仅在所有函数前添加“\_”，从唯一识别函数的作用来讲，实际上和不添加前缀没有差别。例如，main函数在连接时会被命名为\_main。

在C++中，允许用户在不同的作用域中定义同名的函数、类型、变量等，这些作用域不仅限于编译单元，还包括class、struct、union、namespace等，甚至在同一个作用域中也定义同名的函数(重载函数)。这种情况下编译器如果依旧只增加前缀“\_”，毫无疑问将出现同名函数等。

因此，C++的编译器都需要进行“Name-Mangling”(名字修饰 / 名字改编)的动作，会将所属作用域的名称(class、namespace等)及重载函数的参数信息(参数类型和个数等)作为修饰，由此作为其内部名称。

由于C++标准没有规定Name-Mangling的规则，所以各个编译器的连接器不能兼容。

# 2.C++/C编译预处理(第9章)

## 2.1.文件包含

为了避免同一个编译单元、包含同一个头文件的内容超过一次(这将导致**类型重复定义的错误**)，需要在头文件中使用**内部包含卫哨**。

例如：

#ifndef \_\_TEST\_H\_\_

#define \_\_TEST\_H\_\_

…

#endif

## 2.2.宏定义

宏分为带参数的宏和不带参数的宏。

宏定义具有文件作用域，不论宏定义出现在文件的哪个地方(函数体内、类型内部、名字空间内部等)，在它后面的任何地方都可以引用宏。

* 宏定义不是C++/C语句，不需要以“；”结尾；
* 宏定义可以嵌套：

#define PI 3.14

#define PI\_2 (PI\*2)

* 宏不可以被调试，因为宏不进入符号表(符号表是编译器创建的，而编译时宏已经消失了)；即使宏替换之后出现了语法错误，编译器也会将错误定位到源程序中，而不是具体的某个宏定义中；
* 带参数的宏，宏体和参数应分别用“()”括起来，例如：

#define SQUARE(x) ((x)\*(x))

* 不在宏的参数列表中使用增量或减量运算符，例如“int n = 5; SQUARE(n++);”，得到的结果取决于编译器的不同而不同。针对复合表达式中子表达式的顺序，不同的编译器可能有不同的执行标准。
* 如果需要公布某个宏，那么将该宏定义放在头文件中；否则放在实现文件中；
* 给宏添加注释时应使用块注释(/\*\*/)，而不使用行注释(//)。有些编译器可能会把行注释也理解成宏的一部分。

### 2.2.1.带参数的宏

* **不转义**

#define PI 3.14

#define PI\_2 (PI\*2)

#define SQUARE(x, x) ( (x)\*(x) )

* **转义成字符串**

使用“#”将宏参数转换成字符串，简单说就是可以将输入的参数左右分别加上“”””，使其以字符串的形式输出。

#define TEXT(str) #str

printf(TEXT(vck)); //输出将是“vck”这个字符串；

#define CHECK(EXP) do{if(EXP) fprintf(stderr, “Error : ” #EXP “\n”);}while(0)

CHECK(divider == 0)在编译时将被替换为：

do{if(divider == 0) fprintf(stderr, “Error : ” “divider == 0” “\n”);}while(0);

* **贴合**

使用“##”可以将两个宏参数贴合在一起，并不在乎前后两个参数是否是输入参数，只要是参数即可。

#define CONS(a, b) int(a##e##b)

printf(“%d”, CONS(2,3)); //输出将是2000。因为转换后是int(2e3)，2e3代表的是2\*103；

* **变参宏**

使用“…”可以定义一个变参宏，“…”必须出现在最后一个参数的位置，例如：

#define myPrint\_0(format,…) fprintf(stderr, format, ##\_\_VA\_ARGS\_\_)

#define myPrint\_1(format,args…) fprintf(stderr, format, args)

但是这种变参宏，只有C99标准才支持；而且如myPrint\_0所示的，会有多余的逗号出现，必须使用“##”加以限制；

## 2.3.条件编译

#if #elif #endif

#ifdef #ifndef #endif

## 2.4.预定义符号常量

|  |  |
| --- | --- |
| 符号常量 | 含义 |
| \_\_FILE\_\_ | 源文件名字 |
| \_\_LINE\_\_ | 引用该符号的代码行号 |
| \_\_DATE\_\_ | 引用该符号的源文件被编译的日期(字符串) |
| \_\_TIME\_\_ | 引用该符号的源文件被编译的时间(字符串) |
| \_\_TIMESTAMP\_\_ | 引用该符号的源文件被编译的日期和时间(字符串) |
|  |  |

# 3.C++面向对象程序设计方法概述

## 3.1.动态特性

绝大多数情况下，程序的功能是在编译的时候就确定的，称之为静态特性；反之，如果实在运行时才确定的，称之为动态特性。

C++虚函数、抽象基类、动态绑定(Dynamic bingding)和多态(Polymorphism)构成了出色的动态特性。

### 3.1.1.虚函数

虚函数的声明方法是在函数原型之前加上关键字virtual。

假定基类Shape，派生类Circle、Rectangle、Ellipse等，每个派生类都能绘制属于自己的图形。但是希望每个子类使用同样的绘制接口，那么就最好在Shape中定义接口函数Draw()，并让程序在运行时动态的确定应该使用哪个派生类的Draw()函数。

基类Shape中定义虚函数Draw，并在派生类中重新定义Draw，并使其绘制属于自己的形状，这种方法叫做**覆盖(override)**。

一旦类的一个函数声明为虚函数，那么派生类的对应函数也自动成为虚函数，这样一级级的传递下去。虽然如此，为了增加程序的清晰性，应该为每一级派生层次中，将其显示的声明为虚函数(virtual关键字)。

### 3.1.2.抽象基类

如果将基类的虚函数声明为纯虚函数，那么该类就被定义为了抽象基类。纯虚函数是在声明时将其函数“初始化”为0的函数，例如：virtual void Draw(void) = 0;

将一个函数初始化为0，意味着函数的地址是0，这就告诉编译器：不要为该函数编址，从而阻止该类的实例化。在C++中，**只有虚函数**才能被初始化为0.

抽象基类的主要用途是“接口和实现分离”：不仅要把数据成员(信息)隐藏起来，还可以把实现隐藏起来，只留一些接口给外部调用。

## 3.2.C++对象模型

TODO，本部分内容，当前看的一知半解。不抄书，看懂了在做记录。

# 4.对象的初始化、拷贝和析构

每个类只有一个析构函数，但可以有多个构造函数：默认构造函数，拷贝构造函数，其他构造函数；也可以有多个赋值函数：默认赋值函数，拷贝赋值函数，其他赋值函数。如果程序员不显示的定义这些函数，编译器将自动创建public inline的函数，但一旦类中包含指针、类有多层继承关系等现象，默认函数按位赋值的缺点将导致程序出现不可预期的错误。

## 4.1.为什么需要构造和析构函数

当给一个对象分配好原始空间的时候，这个对象就已经创建起来了。但此时的内存，没有任何有意义的值被分配，直接使用极大可能会出现问题。因此，创建起原始的内存空间后，需要为这个对象做初始化，使其内存空间有意义。

初始化不同于赋值：

* 初始化指的是对象创建的同时，使用初值直接填充对象的内存空间，因此不存在数据类型转换等中间过程，也不存在临时变量；
* 赋值是对象创建后任何时刻都可以调用的函数，由于它调用的是“=”运算符，因此可能需要进行类型转换，也就会产生临时变量；

C++对象可以使用构造函数执行初始化动作：构造函数是对象创建时自动调用的第一个成员函数，也是为每个对象仅调用一次的成员函数。

所以构造函数的作用就是：当对象的内存分配完成后，把对象从原始状态转变成良好的、可用的内存状态。

## 4.2.构造函数的成员初始化列表

构造函数初始化列表的使用规则如下：

* 如果类存在继承关系，派生类可以直接在其初始化列表里调用基类的特定构造函数；
* 类的非静态const数据成员和引用成员，只能在初始化列表里初始化，因为他们只存在初始化语义，不存在赋值语义；
* 类的数据成员的初始化可以采用初始化列表和函数体内赋值两种，其效率并不相同：
  + 如果数据成员是内部数据类型，如int char等，那么两种赋值方式的效率基本相同；
  + 如果是自定义数据类型，如其他类，那么初始化列表赋值只需要调用该类的拷贝构造函数即可；但构造函数体内赋值的方式需要先为成员变量创建对象，在调用该对象的赋值函数，才能完成赋值动作。显然前者的效率更高。

## 4.3.构造函数和赋值函数的重载

构造函数分三类：默认构造函数，拷贝构造函数，其他构造函数；

默认构造函数是这样的构造函数：或者没有参数，或者所有的参数都有默认值；

拷贝构造函数是这样的构造函数：第一个参数为本类对象的引用、const引用、volatile引用或const volatile引用，且没有其他参数，或其他参数都有默认值；

要注意，拷贝构造函数的第一个参数，**一定是引用**，而不能是对象值！

如果没有显示的定义默认构造函数，却定义了带参数的其他构造函数，那么后者的存在就会阻止编译器产生前者！导致的结果，就是这个类没有默认构造函数。

## 4.4.如何实现派生类的基本函数

基类的构造函数、析构函数、赋值函数都不能被派生类继承。如果类之间存在继承关系，在编写上述函数时需要注意如下几点：

1. 派生类的构造函数，应在其初始化列表里显示的调用基类的构造函数；
2. 如果基类是多态类，那么必须把基类的析构函数定义成虚函数！这样可以实现动态绑定，否则很可能造成内存泄漏。
3. 在编写派生类的赋值函数时，要对基类的数据成员重新赋值，这可以调用基类的赋值函数来实现；

# 5.C++函数的高级特征

## 5.1.成员函数的重载、覆盖和隐藏

成员函数被重载的特征是：

* 具有相同的作用域(位于同一个类中)；
* 函数名字相同；
* 参数类型、顺序或数目不同(包括const和非const参数的区别)；
* Virtual关键字可有可无；

成员函数被覆盖的特征是：

* 不同的作用域(分别位于基类和派生类中)；
* 函数名称完全相同；
* 函数参数列表完全相同；
* 基类函数必须声明为virtual函数；

隐藏函数指的是派生类的成员函数遮蔽了同名的基类函数，特征是：

* 派生类的函数与基类的函数同名，但是参数有差异。此时，不论有无virtual关键字，基类的函数在派生类中都将被隐藏；
* 派生类的函数名称和参数列表，都与基类的相同，但是基类没有virtual关键字。这时候，基类的函数将被隐藏；

## 5.2.参数的默认值

参数默认值的使用规则是：

* 把参数默认值放在函数声明中，而不是定义中；
* 如果函数存在多个参数，那么参数只能**从后向前**依次默认！

## 5.3.运算符重载

在C++中，使用关键字operator加上运算符来表示函数，称作运算符重载函数。例如，复数相加的函数，可以定义为：

Complex operator+(const Complex &a, const Complex &b);

如果运算符被重载为全局函数，那么只有一个参数的运算符叫做一元运算符，有两个参数的是二元运算符；

如果运算符被重载为类的成员函数，那么一元运算符没有参数(++和—的后置版本例外)，二元运算符有一个参数，因为对象自己成为了左侧的参数；

### 5.3.1.运算符重载的特殊性

1. 如果重载为成员函数，那么this对象发起对它的调用；
2. 如果重载为全局函数，那么第一个参数发起对它的调用；
3. 禁止用户自定义出运算符集合中不存在的运算符！
4. 除了函数调用运算符”()”外，其他运算符重载函数不能有默认参数值；

### 5.3.2.不能重载的运算符

1. 不能重载“.”；
2. 不能重载反引用类成员指针“.\*”；
3. 不能重载作用域解析运算符“:：”；
4. 不能重载三元运算符“条件？A：B”；
5. 不能重载“sizeof”和“typeid”；
6. 不能重载“#”和“##”等预处理操作符；
7. 不能重载C++的新式类型转换运算符：static\_cast<>; dynamic\_cast<>;const\_cast<>;reinterpret\_cast<>；

### 5.3.4.重载++和—

当为一个类型重载“++”或“--”的前置版本时，不需要参数；而当为其重载后置版本时，需要一个int类型的参数作为标志，也就是哑元。

例如，前置版本：Complex operator++() {}

后置版本：Complex operator++(int) {}

当“++”和“--”应用于基本数据类型时，前置和后置效率并无明显差距；但当应用于用户自定义类型时，前置版本的效率将比后置版本高出很多。

## 5.4.函数内联

内联函数的目的是提高函数的执行效率，因为其省去了参数压栈、保存现场等工作。

与宏不同的是，内联函数是可以调试的。在程序的debug版本里，内联函数就是一个普通函数，因此可以调试；而在release版本里，内联函数才真正被内联进去，不可调试。

需要明确的是，inline关键字必须放在函数定义体之前才会生效，仅仅只是放在函数声明之前是不会生效的；如果声明时没有使用inline，只在定义时使用了inline，那么同样会按照内联函数处理。

所以说，内联是一种“用于实现的关键字”，而不是“用于声明的关键字”。

以下情况不应该使用内联：

1. 函数的代码过长，内联后将导致可执行程序的体积过大；
2. 函数体内有循环或其他复杂的控制结构，那么函数体的执行时间巨大，内联并无疑义；

## 5.5.Const成员函数

Const成员函数的定义，需要将关键字放在函数末尾，例如：int GetCount() const;

Const成员函数：

* 不能修改成员变量的值；
* 不能调用其它非const成员函数；

# 6.内存管理