类的成员有成员变量和成员函数两种

默认情况下，class类的成员是私有的，struct类的成员是公有的

可以用“对象名.成员名”、“引用名.成员名”、“对象指针->成员名”的方法访问对象的成员变量或调用成员函数。

对象所占用的存储空间的大小等于各成员变量所占用的存储空间的大小之和。

怎么理解这句话：一个类不一定会有默认构造函数，但一定会有复制构造函数

复制构造函数用于创建一个新对象作为另一个对象的副本。复制构造函数的参数通常是一个对同类型对象的引用。当你使用以下几种方式之一创建对象时，会调用复制构造函数：

通过将另一个对象作为参数传递给构造函数来创建新对象；

通过将一个对象作为函数参数传递；

通过将一个对象作为函数返回值返回。

如果你没有为类显式定义复制构造函数，编译器会自动生成一个默认的复制构造函数。这个默认的复制构造函数会逐个复制对象的所有成员变量（按位复制）。因此，无论你是否为类显式定义了复制构造函数，类都一定会有一个复制构造函数（可能是编译器自动生成的默认复制构造函数）。

综上所述，一个类不一定会有默认构造函数（在定义了其他构造函数时），但一定会有复制构造函数（可能是编译器自动生成的默认复制构造函数）。

任何生成对象的语句都要说明对象是用哪个构造函数初始化的。即便定义了对象数组，也要对数组中每个元素如何初始化进行说明。

const成员和引用成员必须在构造函数的初始化列表中初始化，此后值不可修改。

this指针，就是指向成员函数所作用的对象的指针。因此，静态成员函数内部不能出现this指针。成员函数实际的参数个数比表面上看到的多一个，多出来的参数就是this指针