

其实参不变地传递给其他函数。作为例子，我们将为 `StrVec` 类（参见 13.5 节，第 465 页）添加一个 `emplace_back` 成员。标准库容器的 `emplace_back` 成员是一个可变参数成员模板（参见 16.1.4 节，第 596 页），它用其实参在容器管理的内存空间中直接构造一个元素。

我们为 `StrVec` 设计的 `emplace_back` 版本也应该是可变参数的，因为 `string` 有多个构造函数，参数各不相同。由于我们希望能使用 `string` 的移动构造函数，因此还需要保持传递给 `emplace_back` 的实参的所有类型信息。705

如我们所见，保持类型信息是一个两阶段的过程。首先，为了保持实参中的类型信息，必须将 `emplace_back` 的函数参数定义为模板类型参数的右值引用（参见 16.2.7 节，第 613 页）：

```
class StrVec {
public:
    template <class... Args> void emplace_back(Args&&...);
    // 其他成员的定义，同 13.5 节（第 465 页）
};
```

模板参数包扩展中的模式是`&&`，意味着每个函数参数将是一个指向其对应实参的右值引用。

其次，当 `emplace_back` 将这些实参传递给 `construct` 时，我们必须使用 `forward` 来保持实参的原始类型（参见 16.2.7 节，第 614 页）：

```
template <class... Args>
inline
void StrVec::emplace_back(Args&&... args)
{
    chk_n_alloc(); // 如果需要的话重新分配 StrVec 内存空间
    alloc.construct(first_free++, std::forward<Args>(args)...);
}
```

`emplace_back` 的函数体调用了 `chk_n_alloc`（参见 13.5 节，第 465 页）来确保有足够的空间容纳一个新元素，然后调用了 `construct` 在 `first_free` 指向的位置中创建了一个元素。`construct` 调用中的扩展为

```
std::forward<Args>(args)...
```

它既扩展了模板参数包 `Args`，也扩展了函数参数包 `args`。此模式生成如下形式的元素

```
std::forward<Ti>(ti)
```

其中 T_i 表示模板参数包中第 i 个元素的类型， t_i 表示函数参数包中第 i 个元素。例如，假定 `svec` 是一个 `StrVec`，如果我们调用

```
svec.emplace_back(10, 'c'); // 将 ccccccccc 添加为新的尾元素
```

`construct` 调用中的模式会扩展出

```
std::forward<int>(10), std::forward<char>(c)
```

通过在此调用中使用 `forward`，我们保证如果用一个右值调用 `emplace_back`，则 `construct` 也会得到一个右值。例如，在下面的调用中：

```
svec.emplace_back(s1 + s2); // 使用移动构造函数
```

传递给 `emplace_back` 的实参是一个右值，它将以如下形式传递给 `construct`

```
std::forward<string>(string("the end"))
```

`forward<string>`的结果类型是 `string&&`, 因此 `construct` 将得到一个右值引用实参。`construct` 会继续将此实参传递给 `string` 的移动构造函数来创建新元素。

706

建议：转发和可变参数模板

可变参数函数通常将它们的参数转发给其他函数。这种函数通常具有与我们的 `emplace_back` 函数一样的形式：

```
// fun 有零个或多个参数，每个参数都是一个模板参数类型的右值引用
template<typename... Args>
void fun(Args&&... args) // 将 Args 扩展为一个右值引用的列表
{
    // work 的实参既扩展 Args 又扩展 args
    work(std::forward<Args>(args)...);
}
```

这里我们希望将 `fun` 的所有实参转发给另一个名为 `work` 的函数, 假定由它完成函数的实际工作。类似 `emplace_back` 中对 `construct` 的调用, `work` 调用中的扩展既扩展了模板参数包也扩展了函数参数包。

由于 `fun` 的参数是右值引用, 因此我们可以传递给它任意类型的实参; 由于我们使用 `std::forward` 传递这些实参, 因此它们的所有类型信息在调用 `work` 时都会得到保持。

16.4.3 节练习

练习 16.58: 为你的 `StrVec` 类及你为 16.1.2 节 (第 591 页) 练习中编写的 `Vec` 类添加 `emplace_back` 函数。

练习 16.59: 假定 `s` 是一个 `string`, 解释调用 `svec.emplace_back(s)` 会发生什么。

练习 16.60: 解释 `make_shared` (参见 12.1.1 节, 第 401 页) 是如何工作的。

练习 16.61: 定义你自己版本的 `make_shared`。



16.5 模板特例化

编写单一模板, 使之对任何可能的模板实参都是最适合的, 都能实例化, 这并不总是能办到。在某些情况下, 通用模板的定义对特定类型是不适合的: 通用定义可能编译失败或做得不正确。其他时候, 我们也可以利用某些特定知识来编写更高效的代码, 而不是从通用模板实例化。当我们不能 (或不希望) 使用模板版本时, 可以定义类或函数模板的一个特例化版本。

我们的 `compare` 函数是一个很好的例子, 它展示了函数模板的通用定义不适合一个特定类型 (即字符指针) 的情况。我们希望 `compare` 通过调用 `strcmp` 比较两个字符指针而非比较指针值。实际上, 我们已经重载了 `compare` 函数来处理字符串字面常量 (参见 16.1.1 节, 第 579 页):

```
// 第一个版本；可以比较任意两个类型
template <typename T> int compare(const T&, const T&);
// 第二个版本处理字符串字面常量
template<size_t N, size_t M>
int compare(const char (&)[N], const char (&)[M]);
```

< 707

但是，只有当我们传递给 `compare` 一个字符串字面常量或者一个数组时，编译器才会调用接受两个非类型模板参数的版本。如果我们传递给它字符指针，就会调用第一个版本：

```
const char *p1 = "hi", *p2 = "mom";
compare(p1, p2);           // 调用第一个模板
compare("hi", "mom");     // 调用有两个非类型参数的版本
```

我们无法将一个指针转换为一个数组的引用，因此当参数是 `p1` 和 `p2` 时，第二个版本的 `compare` 是不可行的。

为了处理字符指针（而不是数组），可以为第一个版本的 `compare` 定义一个模板特例化（template specialization）版本。一个特例化版本就是模板的一个独立的定义，在其中一个或多个模板参数被指定为特定的类型。

定义函数模板特例化

当我们特例化一个函数模板时，必须为原模板中的每个模板参数都提供实参。为了指出我们正在实例化一个模板，应使用关键字 `template` 后跟一个空尖括号对 (`<>`)。空尖括号指出我们将为原模板的所有模板参数提供实参：

```
// compare 的特殊版本，处理字符数组的指针
template <>
int compare(const char* const &p1, const char* const &p2)
{
    return strcmp(p1, p2);
}
```

理解此特例化版本的困难之处是函数参数类型。当我们定义一个特例化版本时，函数参数类型必须与一个先前声明的模板中对应的类型匹配。本例中我们特例化：

```
template <typename T> int compare(const T&, const T&);
```

其中函数参数为一个 `const` 类型的引用。类似类型别名，模板参数类型、指针及 `const` 之间的相互作用会令人惊讶（参见 2.5.1 节，第 60 页）。

我们希望定义此函数的一个特例化版本，其中 `T` 为 `const char*`。我们的函数要求一个指向此类型 `const` 版本的引用。一个指针类型的 `const` 版本是一个常量指针而不是指向 `const` 类型的指针（参见 2.4.2 节，第 56 页）。我们需要在特例化版本中使用的类型是 `const char * const &`，即一个指向 `const char` 的 `const` 指针的引用。

函数重载与模板特例化

< 708

当定义函数模板的特例化版本时，我们本质上接管了编译器的工作。即，我们为原模板的一个特殊实例提供了定义。重要的是要弄清：一个特例化版本本质上是一个实例，而非函数名的一个重载版本。



特例化的本质是实例化一个模板，而非重载它。因此，特例化不影响函数匹配。

我们将一个特殊的函数定义为一个特例化版本还是一个独立的非模板函数，会影响到函数匹配。例如，我们已经定义了两个版本的 `compare` 函数模板，一个接受数组引用参数，另一个接受 `const T&`。我们还定义了一个特例化版本来处理字符指针，这对函数匹配没有影响。当我们对字符串字面常量调用 `compare` 时

```
compare("hi", "mom")
```

对此调用，两个函数模板都是可行的，且提供同样好的（即精确的）匹配。但是，接受字符串数组参数的版本更特例化（参见 16.3 节，第 615 页），因此编译器会选择它。

如果我们将接受字符指针的 `compare` 版本定义为一个普通的非模板函数（而不是模板的一个特例化版本），此调用的解析就会不同。在此情况下，将会有三个可行的函数：两个模板和非模板的字符指针版本。所有三个函数都提供同样好的匹配。如前所述，当一个非模板函数提供与函数模板同样好的匹配时，编译器会选择非模板版本（参见 16.3 节，第 615 页）。

关键概念：普通作用域规则应用于特例化

为了特例化一个模板，原模板的声明必须在作用域中。而且，在任何使用模板实例的代码之前，特例化版本的声明也必须在作用域中。

对于普通类和函数，丢失声明的情况（通常）很容易发现——编译器将不能继续处理我们的代码。但是，如果丢失了一个特例化版本的声明，编译器通常可以用原模板生成代码。由于在丢失特例化版本时编译器通常会实例化原模板，很容易产生模板及其特例化版本声明顺序导致的错误，而这种错误又很难查找。

如果一个程序使用一个特例化版本，而同时原模板的一个实例具有相同的模板实参集合，就会产生错误。但是，这种错误编译器又无法发现。

Best Practices 模板及其特例化版本应该声明在同一个头文件中。所有同名模板的声明应该放在前面，然后是这些模板的特例化版本。

709 > 类模板特例化

除了特例化函数模板，我们还可以特例化类模板。作为一个例子，我们将为标准库 `hash` 模板定义一个特例化版本，可以用它来将 `Sales_data` 对象保存在无序容器中。默认情况下，无序容器使用 `hash<key_type>`（参见 11.4 节，第 394 页）来组织其元素。为了让我们自己的数据类型也能使用这种默认组织方式，必须定义 `hash` 模板的一个特例化版本。一个特例化 `hash` 类必须定义：

- 一个重载的调用运算符（参见 14.8 节，第 506 页），它接受一个容器关键字类型的对象，返回一个 `size_t`。
- 两个类型成员，`result_type` 和 `argument_type`，分别调用运算符的返回类型和参数类型。
- 默认构造函数和拷贝赋值运算符（可以隐式定义，参见 13.1.2 节，第 443 页）。

在定义此特例化版本的 `hash` 时，唯一复杂的地方是：必须在原模板定义所在的命名空间中特例化它。我们将在 18.2 节（第 695 页）中介绍更多命名空间的相关内容。现在，我们只需知道——我们可以向命名空间添加成员。为了达到这一目的，首先必须打开命名空间：

```
// 打开 std 命名空间，以便特例化 std::hash
namespace std {
```

```
} // 关闭 std 命名空间；注意：右花括号之后没有分号  
花括号对之间的任何定义都将成为命名空间 std 的一部分。
```

下面的代码定义了一个能处理 Sales_data 的特例化 hash 版本：

```
// 打开 std 命名空间，以便特例化 std::hash  
namespace std {  
    template <> // 我们正在定义一个特例化版本，模板参数为 Sales_data  
    struct hash<Sales_data>  
    {  
        // 用来散列一个无序容器的类型必须要定义下列类型  
        typedef size_t result_type;  
        typedef Sales_data argument_type; // 默认情况下，此类型需要==  
        size_t operator()(const Sales_data& s) const;  
        // 我们的类使用合成的拷贝控制成员和默认构造函数  
    };  
    size_t  
    hash<Sales_data>::operator()(const Sales_data& s) const  
    {  
        return hash<string>()(s.bookNo) ^  
               hash<unsigned>()(s.units_sold) ^  
               hash<double>()(s.revenue);  
    }  
} // 关闭 std 命名空间；注意：右花括号之后没有分号
```

我们的 `hash<Sales_data>` 定义以 `template<>` 开始，指出我们正在定义一个全特例化的模板。我们正在特例化的模板名为 `hash`，而特例化版本为 `hash<Sales_data>`。710 接下来的类成员是按照特例化 `hash` 的要求而定义的。

类似其他任何类，我们可以在类内或类外定义特例化版本的成员，本例中就是在类外定义的。重载的调用运算符必须为给定类型的值定义一个哈希函数。对于一个给定值，任何时候调用此函数都应该返回相同的结果。一个好的哈希函数对不相等的对象（几乎总是）应该产生不同的结果。

在本例中，我们将定义一个好的哈希函数的复杂任务交给了标准库。标准库为内置类型和很多标准库类型定义了 `hash` 类的特例化版本。我们使用一个（未命名的）`hash<string>` 对象来生成 `bookNo` 的哈希值，用一个 `hash<unsigned>` 对象来生成 `units_sold` 的哈希值，用一个 `hash<double>` 对象来生成 `revenue` 的哈希值。我们将这些结果进行异或运算（参见 4.8 节，第 137 页），形成给定 `Sales_data` 对象的完整的哈希值。

值得注意的是，我们的 `hash` 函数计算所有三个数据成员的哈希值，从而与我们为 `Sales_data` 定义的 `operator==`（参见 14.3.1 节，第 497 页）是兼容的。默认情况下，为了处理特定关键字类型，无序容器会组合使用 `key_type` 对应的特例化 `hash` 版本和 `key_type` 上的相等运算符。

假定我们的特例化版本在作用域中，当将 `Sales_data` 作为容器的关键字类型时，编译器就会自动使用此特例化版本：

```
// 使用 hash<Sales_data> 和 14.3.1 节（第 497 页）中 Sales_data 的 operator==  
unordered_multiset<Sales_data> SDset;
```

由于 `hash<Sales_data>` 使用 `Sales_data` 的私有成员，我们必须将它声明为

`Sales_data` 的友元:

```
template <class T> class std::hash; // 友元声明所需要的
class Sales_data {
    friend class std::hash<Sales_data>;
    // 其他成员定义, 如前
};
```

这段代码指出特殊实例 `hash<Sales_data>` 是 `Sales_data` 的友元。由于此实例定义在 `std` 命名空间中，我们必须记得在 `friend` 声明中应使用 `std::hash`。



为了让 `Sales_data` 的用户能使用 `hash` 的特例化版本，我们应该在 `Sales_data` 的头文件中定义该特例化版本。

类模板部分特例化

与函数模板不同，类模板的特例化不必为所有模板参数提供实参。我们可以只指定一部分而非所有模板参数，或是参数的一部分而非全部特性。一个类模板的部分特例化（partial specialization）本身是一个模板，使用它时用户还必须为那些在特例化版本中未指定的模板参数提供实参。



我们只能部分特例化类模板，而不能部分特例化函数模板。

在 16.2.3 节（第 605 页）中我们介绍了标准库 `remove_reference` 类型。该模板是通过一系列的特例化版本来完成其功能的：

```
// 原始的、最通用的版本
template <class T> struct remove_reference {
    typedef T type;
};

// 部分特例化版本, 将用于左值引用和右值引用
template <class T> struct remove_reference<T&> // 左值引用
{
    typedef T type;
};
template <class T> struct remove_reference<T&&> // 右值引用
{
    typedef T type;
};
```

第一个模板定义了最通用的模板。它可以用任意类型实例化；它将模板实参作为 `type` 成员的类型。接下来的两个类是原始模板的部分特例化版本。

由于一个部分特例化版本本质是一个模板，与往常一样，我们首先定义模板参数。类似任何其他特例化版本，部分特例化版本的名字与原模板的名字相同。对每个未完全确定类型的模板参数，在特例化版本的模板参数列表中都有一项与之对应。在类名之后，我们为要特例化的模板参数指定实参，这些实参列于模板名之后的尖括号中。这些实参与原始模板中的参数按位置对应。

部分特例化版本的模板参数列表是原始模板的参数列表的一个子集或者是一个特例化版本。在本例中，特例化版本的模板参数的数目与原始模板相同，但是类型不同。两个特例化版本分别用于左值引用和右值引用类型：

```
int i;
// decltype(42) 为 int, 使用原始模板
remove_reference<decltype(42)>::type a;
```

```
// decltype(i) 为 int&, 使用第一个 (T&) 部分特例化版本
remove_reference<decltype(i)>::type b;
// decltype(std::move(i)) 为 int&&, 使用第二个 (即 T&&) 部分特例化版本
remove_reference<decltype(std::move(i))>::type c;
```

三个变量 a、b 和 c 均为 int 类型。

特例化成员而不是类

我们可以只特例化特定成员函数而不是特例化整个模板。例如，如果 Foo 是一个模
板类，包含一个成员 Bar，我们可以只特例化该成员：

```
template <typename T> struct Foo {
    Foo(const T &t = T()): mem(t) { }
    void Bar() { /* ... */ }
    T mem;
    // Foo 的其他成员
};

template<> // 我们正在特例化一个模板
void Foo<int>::Bar() // 我们正在特例化 Foo<int> 的成员 Bar
{
    // 进行应用于 int 的特例化处理
}
```

本例中我们只特例化 Foo<int> 类的一个成员，其他成员将由 Foo 模板提供：

```
Foo<string> fs; // 实例化 Foo<string>::Foo()
fs.Bar(); // 实例化 Foo<string>::Bar()
Foo<int> fi; // 实例化 Foo<int>::Foo()
fi.Bar(); // 使用我们特例化版本的 Foo<int>::Bar()
```

当我们用 int 之外的任何类型使用 Foo 时，其成员像往常一样进行实例化。当我们用 int 使用 Foo 时，Bar 之外的成员像往常一样进行实例化。如果我们使用 Foo<int> 的成员 Bar，则会使用我们定义的特例化版本。

16.5 节练习

练习 16.62: 定义你自己版本的 hash<Sales_data>，并定义一个 Sales_data 对象的 unordered_multiset。将多条交易记录保存到容器中，并打印其内容。

练习 16.63: 定义一个函数模板，统计一个给定值在一个 vector 中出现的次数。测试你的函数，分别传递给它一个 double 的 vector，一个 int 的 vector 以及一个 string 的 vector。

练习 16.64: 为上一题中的模板编写特例化版本来处理 vector<const char*>。编写程序使用这个特例化版本。

练习 16.65: 在 16.3 节（第 617 页）中我们定义了两个重载的 debug_rep 版本，一个接受 const char* 参数，另一个接受 char* 参数。将这两个函数重写为特例化版本。

练习 16.66: 重载 debug_rep 函数与特例化它相比，有何优点和缺点？

练习 16.67: 定义特例化版本会影响 debug_rep 的函数匹配吗？如果不影响，为什么？

713 小结

模板是C++语言与众不同的特性，也是标准库的基础。一个模板就是一个编译器用来生成特定类类型或函数的蓝图。生成特定类或函数的过程称为实例化。我们只编写一次模板，就可以将其用于多种类型和值，编译器会为每种类型和值进行模板实例化。

我们既可以定义函数模板，也可以定义类模板。标准库算法都是函数模板，标准库容器都是类模板。

显式模板实参允许我们固定一个或多个模板参数的类型或值。对于指定了显式模板实参的模板参数，可以应用正常的类型转换。

一个模板特例化就是一个用户提供的模板实例，它将一个或多个模板参数绑定到特定类型或值上。当我们不能（或不希望）将模板定义用于某些特定类型时，特例化非常有用。

最新C++标准的一个主要部分是可变参数模板。一个可变参数模板可以接受数目和类型可变的参数。可变参数模板允许我们编写像容器的`emplace`成员和标准库`make_shared`函数这样的函数，实现将实参传递给对象的构造函数。

术语表

类模板 (class template) 模板定义，可从它实例化出特定的类。类模板的定义以关键字`template`开始，后跟尖括号对<和>，其内为一个用逗号分隔的一个或多个模板参数的列表，随后是类的定义。

默认模板实参 (default template argument) 一个类型或一个值，当用户未提供对应模板实参时，模板会使用它。

显式实例化 (explicit instantiation) 一个声明，为所有模板参数提供了显式实参。714用来指导实例化过程。如果声明是`extern`的，模板将不会被实例化；否则，模板将利用指定的实参进行实例化。对每个`extern`模板声明，在程序中某处必须有一个非`extern`的显式实例化。

显式模板实参 (explicit template argument) 在一个函数调用中或定义模板类类型时，由用户提供的模板实参。显式模板实参在紧跟在模板名的尖括号对中给出。

函数参数包 (function parameter pack) 表示零个或多个函数参数的参数包。

函数模板 (function template) 模板定义，可从它实例化出特定函数。函数模板的定

义以关键字`template`开始，后跟尖括号对<和>，其内为一个用逗号分隔的一个或多个模板参数的列表，随后是函数的定义。

实例化 (instantiation) 编译器处理过程，用实际的模板实参来生成模板的一个特殊实例，其中参数被替换为对应的实参。当函数模板被调用时，会自动根据传递给它的实参来实例化。而使用类模板时，则需要我们提供显式模板实参。

实例 (instantiation) 编译器从模板生成的类或函数。

成员模板 (member template) 本身是模板的成员函数。成员模板不能是虚函数。

非类型参数 (non-type parameter) 表示值的模板参数。非类型模板参数的实参必须是常量表达式。

包扩展 (pack expansion) 处理过程，将一个参数包替换为其中元素的列表。

参数包 (parameter pack) 表示零个或多个参数的模板或函数参数。

部分特例化 (partial specialization) 类模板的一个版本，其中指定了某些但不是所

有模板参数，或是一个或多个参数的属性未被完全指定。

模式 (pattern) 定义了扩展后参数包中每个元素的形式。

模板实参 (template argument) 用来实例化模板参数的类型或值。

模板实参推断 (template argument deduction) 编译器确定实例化哪个函数模板的过程。编译器检查那些使用模板参数的实参的类型，将这些类型或值绑定到模板参数，来自动实例化一个函数版本。

模板参数 (template parameter) 在模板参数列表中指定的名字，可在模板定义内部使用。模板参数可以是类型参数，也可以是非类型参数。为了使用一个类模板，我们必须为每个模板参数提供显式实参。编译器使用这些类型或值实例化出一个类版本，其中所有用到模板参数的地方都被替换为实际的实参。当使用一个函数模板时，编译器使用调用中的函数实参推断模板实参，并使用推断出的模板实参实例化出一个特定的函数。

模板参数列表 (template parameter list) 用逗号分隔的参数列表，用于模板的定义

或声明中。每个参数可以是一个类型参数，也可以是一个非类型参数。

模板参数包 (template parameter pack) 表示零个或多个模板参数的参数包。

模板特例化 (template specialization) 类模板、类模板的成员或函数模板的重定义，其中指定了某些（或全部）模板参数。模板特例化版本必须出现在原模板的声明之后，必须出现在任何利用特殊实参来使用模板的代码之前。一个函数模板中的每个模板参数都必须完全特例化。

类型参数 (type parameter) 模板参数列表中的名字，用来表示类型。类型参数在关键字 `typename` 或 `class` 之后指定。

类型转换 (type transformation) 由标准库定义的类模板，可将给定的模板类型参数转换为一个相关类型。

可变参数模板 (variadic template) 接受可变数目模板实参的模板。模板参数包用省略号指定（如 `class...`、`typename...` 或 `type-name...`）

第IV部分

高级主题

内容

第 17 章 标准库特殊设施	635
第 18 章 用于大型程序的工具	683
第 19 章 特殊工具与技术	725

第IV部分将介绍 C++和标准库的一些附加特性，虽然这些特性在特定的情况下很有用，但并非每个 C++程序员都需要它们。这些特性分为两类：一类对于求解大规模的问题很有用；另一类适用于特殊问题而非通用问题。针对特殊问题的特性既有属于 C++语言的（将在第 19 章介绍），也有属于标准库的（将在第 17 章进行介绍）。

在第 17 章中我们介绍四个具有特殊目的的标准库设施：`bitset` 类和三个新标准库设施（`tuple`、正则表达式和随机数）。我们还将介绍 IO 库中某些不常用的部分。

第 18 章介绍异常处理、命名空间和多重继承。这些特性在设计大型程序时是最有用的。

即使是一个程序员就能编写的足够简单的程序，也能从异常处理机制受益，这也是为什么我们在第 5 章介绍了异常处理的基本知识的原因。但是，对于需要大型团队才能完成的程序设计问题，运行时错误处理才显得更为重要也更难于管理。在第 18 章中，我们会额外介绍一些有用的异常处理设施。我们还将详细讨论异常是如何处理的，并展示如何定义和使用自己的异常类。这一章还会介绍新标准中异常处理方面的改进——如何指出一个特定函数不会抛出异常。

大型应用程序通常会使用来自多个提供商的代码。如果提供商不得不将他们定义的名字放置在单一的命名空间中，那么将多个独立开发的库组合起来是很困难的（如果能组合的话）。独立开发的库几乎必然会被使用与其他库相同的名字；对于某个库中定义的名字，如果另一个库中使用了相同的名字，就会引起冲突。为了避免名字冲突，我们可以在一个 `namespace` 中定义名字。

无论何时我们使用一个来自标准库的名字，实际上都是在使用名为 `std` 的命名空间中的名字。第 18 章将会展示如何定义我们自己的命名空间。

第 18 章最后介绍一个很重要但不太常用的语言特性：多重继承。多重继承对非常复杂的继承层次很有用。

第 19 章介绍几种用于特定类别问题的特殊工具和技术，包括如何重定义内存分配机制；C++对运行时类型识别（run-time type identification, RTTI）的支持——允许我们在运行时才确定一个表达式的实际类型；以及如何定义和使用指向类成员的指针。类成员指针不同于普通数据或函数指针。普通指针仅根据对象或函数的类型而变化，而类成员指针还必须反映成员所属的类。我们还将介绍三种附加的聚合类型：联合、嵌套类和局部类。这一章最后将简要介绍一组本质上不可移植的语言特性：`volatile` 修饰符、位域以及链接指令。

第 17 章

标准库特殊设施

内容

17.1 tuple 类型	636
17.2 bitset 类型	640
17.3 正则表达式	645
17.4 随机数	659
17.5 IO 库再探	666
小结	680
术语表	680

最新的 C++ 标准极大地扩充了标准库的规模和范围。实际上，从 1998 年的第一版标准到 2011 年的最新标准，标准库部分的篇幅增加了两倍以上。因此，介绍所有 C++ 标准库类的知识大大超出了本书范围。但是，有 4 个标准库设施，虽然它们比我们已经介绍的其他标准库设施更特殊，但也足够通用，应该放在一本入门书籍中进行介绍。这 4 个标准库设施是：tuple、bitset、随机数生成及正则表达式。此外，我们还将介绍 IO 库中一些具有特殊目的的部分。

718

标准库占据了新标准文本将近三分之二的篇幅。虽然我们不能详细介绍所有标准库设施，但仍有一些标准库设施在很多应用中都是有用的：tuple、bitset、正则表达式以及随机数。我们还将介绍一些附加的 IO 库功能：格式控制、未格式化 IO 和随机访问。

17.1 tuple 类型

C++
11

tuple 是类似 pair（参见 11.2.3 节，第 379 页）的模板。每个 pair 的成员类型都不同，但每个 pair 都恰好有两个成员。不同 tuple 类型的成员类型也不相同，但一个 tuple 可以有任意数量的成员。每个确定的 tuple 类型的成员数目是固定的，但一个 tuple 类型的成员数目可以与另一个 tuple 类型不同。

当我们希望将一些数据组合成单一对象，但又不想麻烦地定义一个新数据结构来表示这些数据时，tuple 是非常有用的。表 17.1 列出了 tuple 支持的操作。tuple 类型及其伴随类型和函数都定义在 tuple 头文件中。

表 17.1: tuple 支持的操作

<code>tuple<T1, T2, ..., Tn> t;</code>	<code>t</code> 是一个 tuple，成员数为 n ，第 i 个成员的类型为 T_i 。 所有成员都进行值初始化（参见 3.3.1 节，第 88 页）
<code>tuple<T1, T2, ..., Tn> t(v1, v2, ..., vn);</code>	<code>t</code> 是一个 tuple，成员类型为 $T_1 \dots T_n$ ，每个成员用对应的初始值 v_i 进行初始化。此构造函数是 explicit 的（参见 7.5.4 节，第 265 页）
<code>make_tuple(v1, v2, ..., vn)</code>	返回一个用给定初始值初始化的 tuple。tuple 的类型从初始值的类型推断
<code>t1 == t2</code>	当两个 tuple 具有相同数量的成员且成员对应相等时，两个 tuple 相等。这两个操作使用成员的 == 运算符来完成。一旦发现某对成员不等，接下来的成员就不用比较了
<code>t1 != t2</code>	tuple 的关系运算使用字典序（参见 9.2.7 节，第 304 页）。两个 tuple 必须具有相同数量的成员。使用 < 运算符比较 <code>t1</code> 的成员和 <code>t2</code> 中的对应成员
<code>t1 < t2</code>	当两个 tuple 具有相同数量的成员且成员对应相等时，两个 tuple 相等。这两个操作使用成员的 == 运算符来完成。一旦发现某对成员不等，接下来的成员就不用比较了
<code>get<i>(t)</code>	返回 <code>t</code> 的第 i 个数据成员的引用；如果 <code>t</code> 是一个左值，结果是一个左值引用；否则，结果是一个右值引用。tuple 的所有成员都是 public 的
<code>tuple_size<tupleType>::value</code>	一个类模板，可以通过一个 tuple 类型来初始化。它有一个名为 value 的 public constexpr static 数据成员，类型为 size_t，表示给定 tuple 类型中成员的数量
<code>tuple_element<i, tupleType>::type</code>	一个类模板，可以通过一个整型常量和一个 tuple 类型来初始化。它有一个名为 type 的 public 成员，表示给定 tuple 类型中指定成员的类型

Note

我们可以将 tuple 看作一个“快速而随意”的数据结构。

17.1.1 定义和初始化 tuple

当我们定义一个 tuple 时，需要指出每个成员的类型：

```
tuple<size_t, size_t, size_t> threeD; // 三个成员都设置为 0
tuple<string, vector<double>, int, list<int>>
    someVal("constants", {3.14, 2.718}, 42, {0,1,2,3,4,5})
```

当我们创建一个 tuple 对象时，可以使用 tuple 的默认构造函数，它会对每个成员进行值初始化（参见 3.3.1 节，第 88 页）；也可以像本例中初始化 someVal 一样，为每个成员提供一个初始值。tuple 的这个构造函数是 explicit 的（参见 7.5.4 节，第 265 页），因此我们必须使用直接初始化语法：

```
tuple<size_t, size_t, size_t> threeD = {1,2,3}; // 错误
tuple<size_t, size_t, size_t> threeD{1,2,3}; // 正确
```

类似 make_pair 函数（参见 11.2.3 节，第 381 页），标准库定义了 make_tuple 函数，我们还可以用它来生成 tuple 对象：

```
// 表示书店交易记录的 tuple，包含：ISBN、数量和每册书的价格
auto item = make_tuple("0-999-78345-X", 3, 20.00);
```

类似 make_pair，make_tuple 函数使用初始值的类型来推断 tuple 的类型。在本例中，item 是一个 tuple，类型为 tuple<const char*, int, double>。

访问 tuple 的成员

< 719

一个 pair 总是有两个成员，这样，标准库就可以为它们命名（如，first 和 second）。但这种命名方式对 tuple 是不可能的，因为一个 tuple 类型的成员数目是没有限制的。因此，tuple 的成员都是未命名的。要访问一个 tuple 的成员，就要使用一个名为 **get** 的标准库函数模板。为了使用 get，我们必须指定一个显式模板实参（参见 16.2.2 节，第 603 页），它指出我们想要访问第几个成员。我们传递给 get 一个 tuple 对象，它返回指定成员的引用：

```
auto book = get<0>(item); // 返回 item 的第一个成员
auto cnt = get<1>(item); // 返回 item 的第二个成员
auto price = get<2>(item)/cnt; // 返回 item 的最后一个成员
get<2>(item) *= 0.8; // 打折 20%
```

尖括号中的值必须是一个整型常量表达式（参见 2.4.4 节，第 58 页）。与往常一样，我们从 0 开始计数，意味着 get<0> 是第一个成员。

如果不知道一个 tuple 准确的类型细节信息，可以用两个辅助类模板来查询 tuple 成员的数量和类型：

```
typedef decltype(item) trans; // trans 是 item 的类型
// 返回 trans 类型对象中成员的数量
size_t sz = tuple_size<trans>::value; // 返回 3
// cnt 的类型与 item 中第二个成员相同
tuple_element<1, trans>::type cnt = get<1>(item); // cnt 是一个 int
```

< 720

为了使用 tuple_size 或 tuple_element，我们需要知道一个 tuple 对象的类型。与往常一样，确定一个对象的类型的最简单方法就是使用 decltype（参见 2.5.3 节，第 62 页）。在本例中，我们使用 decltype 来为 item 类型定义一个类型别名，用它来实例化

两个模板。

`tuple_size` 有一个名为 `value` 的 `public static` 数据成员，它表示给定 `tuple` 中成员的数量。`tuple_element` 模板除了一个 `tuple` 类型外，还接受一个索引值。它有一个名为 `type` 的 `public` 类型成员，表示给定 `tuple` 类型中指定成员的类型。类似 `get`，`tuple_element` 所使用的索引也是从 0 开始计数的。

关系和相等运算符

`tuple` 的关系和相等运算符的行为类似容器的对应操作（参见 9.2.7 节，第 304 页）。这些运算符逐对比较左侧 `tuple` 和右侧 `tuple` 的成员。只有两个 `tuple` 具有相同数量的成员时，我们才可以比较它们。而且，为了使用 `tuple` 的相等或不等运算符，对每对成员使用 `==` 运算符必须都是合法的；为了使用关系运算符，对每对成员使用 `<` 必须都是合法的。例如：

```
tuple<string, string> duo("1", "2");
tuple<size_t, size_t> twoD(1, 2);
bool b = (duo == twoD); // 错误：不能比较 size_t 和 string
tuple<size_t, size_t, size_t> threeD(1, 2, 3);
b = (twoD < threeD); // 错误：成员数量不同
tuple<size_t, size_t> origin(0, 0);
b = (origin < twoD); // 正确：b 为 true
```



由于 `tuple` 定义了 `<` 和 `==` 运算符，我们可以将 `tuple` 序列传递给算法，并且可以在无序容器中将 `tuple` 作为关键字类型。

17.1.1 节练习

练习 17.1： 定义一个保存三个 `int` 值的 `tuple`，并将其成员分别初始化为 10、20 和 30。

练习 17.2： 定义一个 `tuple`，保存一个 `string`、一个 `vector<string>` 和一个 `pair<string, int>`。

练习 17.3： 重写 12.3 节（第 430 页）中的 `TextQuery` 程序，使用 `tuple` 替代 `QueryResult` 类。你认为哪种设计更好？为什么？

721

17.1.2 使用 tuple 返回多个值

`tuple` 的一个常见用途是从一个函数返回多个值。例如，我们的书店可能是多家连锁书店中的一家。每家书店都有一个销售记录文件，保存每本书近期的销售数据。我们可能希望在所有书店中查询某本书的销售情况。

假定每家书店都有一个销售记录文件。每个文件都将每本书的所有销售记录存放在一起。进一步假定已有一个函数可以读取这些销售记录文件，为每个书店创建一个 `vector<Sales_data>`，并将这些 `vector` 保存在 `vector` 的 `vector` 中：

```
// files 中的每个元素保存一家书店的销售记录
vector<vector<Sales_data>> files;
```

我们将编写一个函数，对于一本给定的书，在 `files` 中搜索出售过这本书的书店。对每家有匹配销售记录的书店，我们将创建一个 `tuple` 来保存这家书店的索引和两个迭代器。

索引指出了书店在 `files` 中的位置，而两个迭代器则标记了给定书籍在此书店的 `vector<Sales_data>` 中第一条销售记录和最后一条销售记录之后的位置。

返回 tuple 的函数

我们首先编写查找给定书籍的函数。此函数的参数是刚刚提到的 `vector` 以及一个表示书籍 ISBN 的 `string`。我们的函数将返回一个 `tuple` 的 `vector`，凡是销售了给定书籍的书店，都在 `vector` 中有对应的一项：

```
// matches 有三个成员：一家书店的索引和两个指向书店 vector 中元素的迭代器
typedef tuple<vector<Sales_data>::size_type,
              vector<Sales_data>::const_iterator,
              vector<Sales_data>::const_iterator> matches;
// files 保存每家书店的销售记录
// findBook 返回一个 vector，每家销售了给定书籍的书店在其中都有一项
vector<matches>
findBook(const vector<vector<Sales_data>> &files,
         const string &book)
{
    vector<matches> ret; // 初始化为空 vector
    // 对每家书店，查找与给定书籍匹配的记录范围（如果存在的话）
    for (auto it = files.cbegin(); it != files.cend(); ++it) {
        // 查找具有相同 ISBN 的 Sales_data 范围
        auto found = equal_range(it->cbegin(), it->cend(),
                                book, compareIsbn);
        if (found.first != found.second) // 此书店销售了给定书籍
            // 记住此书店的索引及匹配的范围
            ret.push_back(make_tuple(it - files.cbegin(),
                                      found.first, found.second));
    }
    return ret; // 如果未找到匹配记录的话，ret 为空
}
```

for 循环遍历 `files` 中的元素，每个元素都是一个 `vector`。在 for 循环内，我们调用了一个名为 `equal_range` 的标准库算法，它的功能与关联容器的同名成员类似（参见 11.3.5 节，第 390 页）。`equal_range` 的前两个实参是表示输入序列的迭代器（参见 10.1 节，第 336 页），第三个参数是一个值。默认情况下，`equal_range` 使用`<`运算符来比较元素。由于 `Sales_data` 没有`<`运算符，因此我们传递给它一个指向 `compareIsbn` 函数的指针（参见 11.2.2 节，第 379 页）。

`equal_range` 算法返回一个迭代器 `pair`，表示元素的范围。如果未找到 `book`，则两个迭代器相等，表示空范围。否则，返回的 `pair` 的 `first` 成员将表示第一条匹配的记录，`second` 则表示匹配的尾后位置。

使用函数返回的 tuple

一旦我们创建了 `vector` 保存包含匹配的销售记录的书店，就需要处理这些记录了。在此程序中，对每家包含匹配销售记录的书店，我们将打印其汇总销售信息：

```
void reportResults(istream &in, ostream &os,
                   const vector<vector<Sales_data>> &files)
{
    string s; // 要查找的书
```

```

while (in >> s) {
    auto trans = findBook(files, s); // 销售了这本书的书店
    if (trans.empty()) {
        cout << s << " not found in any stores" << endl;
        continue; // 获得下一本要查找的书
    }
    for (const auto &store : trans) // 对每家销售了给定书籍的书店
        // get<n>返回 store 中 tuple 的指定的成员
        os << "store " << get<0>(store) << " sales: "
            << accumulate(get<1>(store), get<2>(store),
                           Sales_data(s))
        << endl;
}
}

```

while 循环反复读取名为 in 的 `istream` 来获得下一本要处理的书。我们调用 `findBook` 来检查 s 是否存在，并将结果赋予 trans。我们使用 `auto` 来简化 trans 类型的代码编写，它是一个 `tuple` 的 `vector`。

如果 trans 为空，表示没有关于 s 的销售记录。在此情况下，我们打印一条信息并返回，执行下一步 while 循环来获取下一本要查找的书。

`for` 循环将 store 绑定到 trans 中的每个元素。由于不希望改变 trans 中的元素，我们将 store 声明为 `const` 的引用。我们使用 `get` 来打印相关数据：`get<0>` 表示对应书店的索引、`get<1>` 表示第一条交易记录的迭代器、`get<2>` 表示尾后位置的迭代器。

由于 `Sales_data` 定义了加法运算符（参见 14.3 节，第 497 页），因此我们可以用标准库的 `accumulate` 算法（参见 10.2.1 节，第 338 页）来累加销售记录。我们用 723→ `Sales_data` 的接受一个 `string` 参数的构造函数（参见 7.1.4 节，第 236 页）来初始化一个 `Sales_data` 对象，将此对象传递给 `accumulate` 作为求和的起点。此构造函数用给定的 `string` 初始化 `bookNo`，并将 `units_sold` 和 `revenue` 成员置为 0。

17.1.2 节练习

练习 17.4： 编写并测试你自己版本的 `findBook` 函数。

练习 17.5： 重写 `findBook`，令其返回一个 `pair`，包含一个索引和一个迭代器 `pair`。

练习 17.6： 重写 `findBook`，不使用 `tuple` 或 `pair`。

练习 17.7： 解释你更倾向于哪个版本的 `findBook`，为什么。

练习 17.8： 在本节最后一段代码中，如果我们将 `Sales_data()` 作为第三个参数传递给 `accumulate`，会发生什么？

17.2 bitset 类型

在 4.8 节（第 135 页）中我们介绍了将整型运算对象当作二进制位集合处理的一些内置运算符。标准库还定义了 `bitset` 类，使得位运算的使用更为容易，并且能够处理超过最长整型类型大小的位集合。`bitset` 类定义在头文件 `bitset` 中。

17.2.1 定义和初始化 bitset

表 17.2 列出了 bitset 的构造函数。bitset 类是一个类模板，它类似 array 类，具有固定的大小（参见 9.2.4 节，第 301 页）。当我们定义一个 bitset 时，需要声明它包含多少个二进制位：

```
bitset<32> bitvec(1U); // 32 位；低位为 1，其他位为 0
```

大小必须是一个常量表达式（参见 2.4.4 节，第 58 页）。这条语句定义 bitvec 为一个包含 32 位的 bitset。就像 vector 包含未命名的元素一样，bitset 中的二进制位也是未命名的，我们通过位置来访问它们。二进制位的位置是从 0 开始编号的。因此，bitvec 包含编号从 0 到 31 的 32 个二进制位。编号从 0 开始的二进制位被称为低位（low-order），编号到 31 结束的二进制位被称为高位（high-order）。

表 17.2：初始化 bitset 的方法

bitset<n> b;	b 有 n 位；每一位均为 0。此构造函数是一个 constexpr（参见 7.5.6 节，第 267 页）
bitset<n> b(u);	b 是 unsigned long long 值 u 的低 n 位的拷贝。如果 n 大于 unsigned long long 的大小，则 b 中超出 unsigned long long 的高位被置为 0。此构造函数是一个 constexpr（参见 7.5.6 节，第 267 页）
bitset<n> b(s, pos, m, zero, one);	b 是 string s 从位置 pos 开始 m 个字符的拷贝。s 只能包含字符 zero 或 one；如果 s 包含任何其他字符，构造函数会抛出 invalid_argument 异常。字符在 b 中分别保存为 zero 和 one。pos 默认为 0，m 默认为 string::npos，zero 默认为'0'，one 默认为'1'
bitset<n> b(cp, pos, m, zero, one);	与上一个构造函数相同，但从 cp 指向的字符数组中拷贝字符。如果未提供 m，则 cp 必须指向一个 C 风格字符串。如果提供了 m，则从 cp 开始必须至少有 m 个 zero 或 one 字符

接受一个 string 或一个字符指针的构造函数是 explicit 的（参见 7.5.4 节，第 265 页）。在新标准中增加了为 0 和 1 指定其他字符的功能。

用 unsigned 值初始化 bitset

当我们使用一个整型值来初始化 bitset 时，此值将被转换为 unsigned long long 类型并被当作位模式来处理。bitset 中的二进制位将是此模式的一个副本。如果 bitset 的大小大于一个 unsigned long long 中的二进制位数，则剩余的高位被置为 0。如果 bitset 的大小小于一个 unsigned long long 中的二进制位数，则只使用给定值中的低位，超出 bitset 大小的高位被丢弃：

```
// bitvec1 比初始值小；初始值中的高位被丢弃
bitset<13> bitvec1(0xbeef); // 二进制位序列为 1111011101111
// bitvec2 比初始值大；它的高位被置为 0
bitset<20> bitvec2(0xbeef); // 二进制位序列为 0000101111011101111
// 在 64 位机器中，long long OULL 是 64 个 0 比特，因此~OULL 是 64 个 1
bitset<128> bitvec3(~0ULL); // 0~63 位为 1；63~127 位为 0
```

从一个 string 初始化 bitset

我们可以从一个 `string` 或一个字符数组指针来初始化 `bitset`。两种情况下，字符都直接表示位模式。与往常一样，当我们使用字符串表示数时，字符串中下标最小的字符对应高位，反之亦然：

```
bitset<32> bitvec4("1100"); // 2、3 两位为 1，剩余两位为 0
```

如果 `string` 包含的字符数比 `bitset` 少，则 `bitset` 的高位被置为 0。



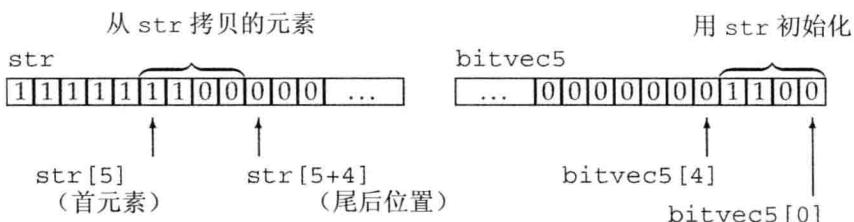
`string` 的下标编号习惯与 `bitset` 恰好相反：`string` 中下标最大的字符（最右字符）用来初始化 `bitset` 中的低位（下标为 0 的二进制位）。当你用一个 `string` 初始化一个 `bitset` 时，要记住这个差别。

725 >

我们不必使用整个 `string` 来作为 `bitset` 的初始值，可以只用一个子串作为初始值：

```
string str("1111111000000011001101");
bitset<32> bitvec5(str, 5, 4); // 从 str[5] 开始的四个二进制位，1100
bitset<32> bitvec6(str, str.size()-4); // 使用最后四个字符
```

此处，`bitvec5` 用 `str` 中从 `str[5]` 开始的长度为 4 的子串进行初始化。与往常一样，子串的最右字符表示最低位。因此，`bitvec5` 中第 3 位到第 0 位被设置为 1100，剩余位被设置为 0。传递给 `bitvec6` 的初始值是一个 `string` 和一个开始位置，因此 `bitvec6` 用 `str` 中倒数第四个字符开始的子串进行初始化。`bitvec6` 中剩余二进制位被初始化为 0。下图说明了这两个初始化过程



17.2.1 节练习

练习 17.9：解释下列每个 `bitset` 对象所包含的位模式：

- (a) `bitset<64> bitvec(32);`
- (b) `bitset<32> bv(1010101);`
- (c) `string bstr; cin >> bstr; bitset<8>bv(bstr);`

17.2.2 bitset 操作

bitset 操作（参见表 17.3）定义了多种检测或设置一个或多个二进制位的方法。bitset 类还支持我们在 4.8 节（第 136 页）中介绍过的位运算符。这些运算符用于 bitset 对象的含义与内置运算符用于 unsigned 运算对象相同。

表 17.3: bitset 操作

726

b.any()	b 中是否存在置位的二进制位
b.all()	b 中所有位都置位了吗
b.none()	b 中不存在置位的二进制位吗
b.count()	b 中置位的位数
b.size()	一个 constexpr 函数（参见 2.4.4 节，第 58 页），返回 b 中的位数
b.test(pos)	若 pos 位置的位是置位的，则返回 true，否则返回 false
b.set(pos, v)	将位置 pos 处的位设置为 bool 值 v。v 默认为 true。如果未传递实参，则将 b 中所有位置位
b.set()	将位置 pos 处的位复位或将 b 中所有位复位
b.reset(pos)	将位置 pos 处的位复位或将 b 中所有位复位
b.reset()	
b.flip(pos)	改变位置 pos 处的位的状态或改变 b 中每一位的状态
b.flip()	
b[pos]	访问 b 中位置 pos 处的位；如果 b 是 const 的，则当该位置位时 b[pos] 返回一个 bool 值 true，否则返回 false
b.to_ulong()	返回一个 unsigned long 或一个 unsigned long long 值，其位模式与 b 相同。如果 b 中位模式不能放入指定的结果类型，则抛出一个 overflow_error 异常
b.to_ullong()	
b.to_string(zero, one)	返回一个 string，表示 b 中的位模式。zero 和 one 的默认值分别为 0 和 1，用来表示 b 中的 0 和 1
os << b	将 b 中二进制位打印为字符 1 或 0，打印到流 os
is >> b	从 is 读取字符存入 b。当下一个字符不是 1 或 0 时，或是已经读入 b.size() 个位时，读取过程停止

count、size、all、any 和 none 等几个操作都不接受参数，返回整个 bitset 的状态。其他操作——set、reset 和 flip 则改变 bitset 的状态。改变 bitset 状态的成员函数都是重载的。对每个函数，不接受参数的版本对整个集合执行给定的操作；接受一个位置参数的版本则对指定位执行操作：

```
bitset<32> bitvec(1U);           // 32 位；低位为 1，剩余位为 0
bool is_set = bitvec.any();        // true，因为有 1 位置位
bool is_not_set = bitvec.none();   // false，因为有 1 位置位
bool all_set = bitvec.all();       // false，因为只有 1 位置位
size_t onbits = bitvec.count();    // 返回 1
size_t sz = bitvec.size();         // 返回 32
bitvec.flip(); // 翻转 bitvec 中的所有位
bitvec.reset(); // 将所有位复位
bitvec.set(); // 将所有位置位
```

当 bitset 对象的一个或多个位置位（即，等于 1）时，操作 any 返回 true。相反，当所有位复位时，none 返回 true。新标准引入了 all 操作，当所有位置位时返回 true。

C++
11

727 操作 `count` 和 `size` 返回 `size_t` 类型的值（参见 3.5.2 节，第 103 页），分别表示对象中置位的位数或总位数。函数 `size` 是一个 `constexpr` 函数，因此可以用在要求常量表达式的地方（参见 2.4.4 节，第 58 页）。

成员 `flip`、`set`、`reset` 及 `test` 允许我们读写指定位置的位：

```
bitvec.flip(0);           // 翻转第一位
bitvec.set(bitvec.size() - 1); // 置位最后一位
bitvec.set(0, 0);         // 复位第一位
bitvec.reset(i);          // 复位第 i 位
bitvec.test(0);           // 返回 false，因为第一位是复位的
```

下标运算符对 `const` 属性进行了重载。`const` 版本的下标运算符在指定位置位时返回 `true`，否则返回 `false`。非 `const` 版本返回 `bitset` 定义的一个特殊类型，它允许我们操纵指定位的值：

```
bitvec[0] = 0;             // 将第一位复位
bitvec[31] = bitvec[0];    // 将最后一位设置为与第一位一样
bitvec[0].flip();          // 翻转第一位
~bitvec[0];                // 等价操作，也是翻转第一位
bool b = bitvec[0];        // 将 bitvec[0] 的值转换为 bool 类型
```

提取 `bitset` 的值

`to_ulong` 和 `to_ullong` 操作都返回一个值，保存了与 `bitset` 对象相同的位模式。只有当 `bitset` 的大小小于等于对应的大小（`to_ulong` 为 `unsigned long`，`to_ullong` 为 `unsigned long long`）时，我们才能使用这两个操作：

```
unsigned long ulong = bitvec3.to_ulong();
cout << "ulong = " << ulong << endl;
```



如果 `bitset` 中的值不能放入给定类型中，则这两个操作会抛出一个 `overflow_error` 异常（参见 5.6 节，第 173 页）。

`bitset` 的 IO 运算符

输入运算符从一个输入流读取字符，保存到一个临时的 `string` 对象中。直到读取的字符数达到对应 `bitset` 的大小时，或是遇到不是 1 或 0 的字符时，或是遇到文件尾或输入错误时，读取过程才停止。随即用临时 `string` 对象来初始化 `bitset`（参见 17.2.1 节，第 642 页）。如果读取的字符数小于 `bitset` 的大小，则与往常一样，高位将被置为 0。

输出运算符打印一个 `bitset` 对象中的位模式：

```
bitset<16> bits;
cin >> bits; // 从 cin 读取最多 16 个 0 或 1
cout << "bits: " << bits << endl; // 打印刚刚读取的内容
```

728 使用 `bitset`

为了说明如何使用 `bitset`，我们重新实现 4.8 节（第 137 页）中的评分程序，用 `bitset` 替代 `unsigned long` 表示 30 个学生的测验结果——“通过/失败”：

```
bool status;
// 使用位运算符的版本
unsigned long quizA = 0;           // 此值被当作位集合使用
```

```

quizA |= 1UL << 27;           // 指出第 27 个学生通过了测验
status = quizA & (1UL << 27); // 检查第 27 个学生是否通过了测验
quizA &= ~(1UL << 27);       // 第 27 个学生未通过测验
// 使用标准库类 bitset 完成等价的工作
bitset<30> quizB;            // 每个学生分配一位，所有位都被初始化为 0
quizB.set(27);                // 指出第 27 个学生通过了测验
status = quizB[27];           // 检查第 27 个学生是否通过了测验
quizB.reset(27);              // 第 27 个学生未通过测验

```

17.2.2 节练习

练习 17.10: 使用序列 1、2、3、5、8、13、21 初始化一个 `bitset`，将这些位置置位。对另一个 `bitset` 进行默认初始化，并编写一小段程序将其恰当的位置位。

练习 17.11: 定义一个数据结构，包含一个整型对象，记录一个包含 10 个问题的真/假测验的解答。如果测验包含 100 道题，你需要对数据结构做出什么改变(如果需要的话)？

练习 17.12: 使用前一题中的数据结构，编写一个函数，它接受一个问题编号和一个表示真/假解答的值，函数根据这两个参数更新测验的解答。

练习 17.13: 编写一个整型对象，包含真/假测验的正确答案。使用它来为前两题中的数据结构生成测验成绩。

17.3 正则表达式

正则表达式 (regular expression) 是一种描述字符序列的方法，是一种极其强大的计算工具。但是，用于定义正则表达式的描述语言已经大大超出了本书的范围。因此，我们重点介绍如何使用 C++ 正则表达式库 (RE 库)，它是新标准库的一部分。RE 库定义在头文件 `regex` 中，它包含多个组件，列于表 17.4 中。

C++
11

表 17.4：正则表达式库组件

<code>regex</code>	表示有一个正则表达式的类
<code>regex_match</code>	将一个字符序列与一个正则表达式匹配
<code>regex_search</code>	寻找第一个与正则表达式匹配的子序列
<code>regex_replace</code>	使用给定格式替换一个正则表达式
<code>sregex_iterator</code>	迭代器适配器，调用 <code>regex_search</code> 来遍历一个 <code>string</code> 中所有匹配的子串
<code>smatch</code>	容器类，保存在 <code>string</code> 中搜索的结果
<code>ssub_match</code>	<code>string</code> 中匹配的子表达式的结果



如果你还不熟悉正则表达式的使用，你应该浏览这一节，以获得正则表达式可以做什么的一些概念。

regex 类表示一个正则表达式。除了初始化和赋值之外，`regex` 还支持其他一些操作。表 17.6 (第 647 页) 列出了 `regex` 支持的操作。

<729

函数 `regex_match` 和 `regex_search` 确定一个给定字符序列与一个给定 `regex`

是否匹配。如果整个输入序列与表达式匹配，则 `regex_match` 函数返回 `true`；如果输入序列中一个子串与表达式匹配，则 `regex_search` 函数返回 `true`。还有一个 `regex_replace` 函数，我们将在 17.3.4 节（第 657 页）中介绍。

表 17.5 列出了 `regex` 的函数的参数。这些函数都返回 `bool` 值，且都被重载了：其中一个版本接受一个类型为 `smatch` 的附加参数。如果匹配成功，这些函数将成功匹配的相关信息保存在给定的 `smatch` 对象中。

表 17.5: `regex_search` 和 `regex_match` 的参数

注意：这些操作返回 `bool` 值，指出是否找到匹配。

`(seq, m, r, mft)` 在字符串序列 `seq` 中查找 `regex` 对象 `r` 中的正则表达式。`seq` 可以是一个 `string`、表示范围的一对迭代器以及一个指向空字符结尾的字符数组的指针
`(seq, r, mft)`

`m` 是一个 `match` 对象，用来保存匹配结果的相关细节。`m` 和 `seq` 必须具有兼容的类型（参见 17.3.1 节，第 649 页）

`mft` 是一个可选的 `regex_constants::match_flag_type` 值。

表 17.13（第 659 页）描述了这些值，它们会影响匹配过程

17.3.1 使用正则表达式库

我们从一个非常简单的例子开始——查找违反众所周知的拼写规则“i 除非在 c 之后，否则必须在 e 之前”的单词：

```
// 查找不在字符 c 之后的字符串 ei
string pattern("[^c]ei");
// 我们需要包含 pattern 的整个单词
pattern = "[[:alpha:]]*" + pattern + "[[:alpha:]]*";
regex r(pattern); // 构造一个用于查找模式的 regex
smatch results; // 定义一个对象保存搜索结果
// 定义一个 string 保存与模式匹配和不匹配的文本
string test_str = "receipt freind theif receive";
// 用 r 在 test_str 中查找与 pattern 匹配的子串
if (regex_search(test_str, results, r)) // 如果有匹配子串
    cout << results.str() << endl; // 打印匹配的单词
```

我们首先定义了一个 `string` 来保存希望查找的正则表达式。正则表达式 `[^c]` 表明我们希望匹配任意不是‘c’的字符，而 `[^c]ei` 指出我们想要匹配这种字符后接 `ei` 的字符串。此模式描述的字符串恰好包含三个字符。我们想要包含此模式的单词的完整内容。为了与整个单词匹配，我们还需要一个正则表达式与这个三字母模式之前和之后的字母匹配。

这个正则表达式包含零个或多个字母后接我们的三字母的模式，然后再接零个或多个额外的字母。默认情况下，`regex` 使用的正则表达式语言是 ECMAScript。在 ECMAScript 中，模式 `[[:alpha:]]` 匹配任意字母，符号+和*分别表示我们希望“一个或多个”或“零个或多个”匹配。因此 `[[:alpha:]]*` 将匹配零个或多个字母。

将正则表达式存入 `pattern` 后，我们用它来初始化一个名为 `r` 的 `regex` 对象。接下来我们定义了一个 `string`，用来测试正则表达式。我们将 `test_str` 初始化为与模式匹配的单词（如“freind”和“thief”）和不匹配的单词（如“recepit”和“receive”）。我们还定义了一个名为 `results` 的 `smapch` 对象，它将被传递给 `regex_search`。如果找到匹配子串，`results` 将会保存匹配位置的细节信息。

730

接下来我们调用了 `regex_search`。如果它找到匹配子串，就返回 `true`。我们用 `results` 的 `str` 成员来打印 `test_str` 中与模式匹配的部分。函数 `regex_search` 在输入序列中只要找到一个匹配子串就会停止查找。因此，程序的输出将是

```
freind
```

17.3.2 节（第 650 页）将会介绍如何查找输入序列中所有的匹配子串。

指定 regex 对象的选项

当我们定义一个 `regex` 或是对一个 `regex` 调用 `assign` 为其赋予新值时，可以指定一些标志来影响 `regex` 如何操作。这些标志控制 `regex` 对象的处理过程。表 17.6 列出的最后 6 个标志指出编写正则表达式所用的语言。对这 6 个标志，我们必须设置其中之一，且只能设置一个。默认情况下，ECMAScript 标志被设置，从而 `regex` 会使用 ECMA-262 规范，这也是很多 Web 浏览器所使用的正则表达式语言。

表 17.6: `regex` (和 `wregex`) 选项

<code>regex r(re)</code>	<code>re</code> 表示一个正则表达式，它可以是一个 <code>string</code> 、一个表示字符范围的迭代器对、一个指向空字符结尾的字符数组的指针、一个字符指针和一个计数器或是一个花括号包围的字符列表。 <code>f</code> 是指出对象如何处理的标志。 <code>f</code> 通过下面列出的值来设置。如果未指定 <code>f</code> ，其默认值为 ECMAScript
<code>r1 = re</code>	将 <code>r1</code> 中的正则表达式替换为 <code>re</code> 。 <code>re</code> 表示一个正则表达式，它可以是另一个 <code>regex</code> 对象、一个 <code>string</code> 、一个指向空字符结尾的字符数组的指针或是一个花括号包围的字符列表
<code>r1.assign(re, f)</code>	与使用赋值运算符 (<code>=</code>) 效果相同；可选的标志 <code>f</code> 也与 <code>regex</code> 的构造函数中对应的参数含义相同
<code>r.mark_count()</code>	<code>r</code> 中子表达式的数目（我们将在 17.3.3 节（第 654 页）中介绍）
<code>r.flags()</code>	返回 <code>r</code> 的标志集

注：构造函数和赋值操作可能抛出类型为 `regex_error` 的异常。

定义 `regex` 时指定的标志

定义在 `regex` 和 `regex_constants::syntax_option_type` 中

<code>icase</code>	在匹配过程中忽略大小写
<code>nosubs</code>	不保存匹配的子表达式
<code>optimize</code>	执行速度优先于构造速度
<code>ECMAScript</code>	使用 ECMA-262 指定的语法
<code>basic</code>	使用 POSIX 基本的正则表达式语法
<code>extended</code>	使用 POSIX 扩展的正则表达式语法
<code>awk</code>	使用 POSIX 版本的 <code>awk</code> 语言的语法
<code>grep</code>	使用 POSIX 版本的 <code>grep</code> 的语法
<code>egrep</code>	使用 POSIX 版本的 <code>egrep</code> 的语法

其他 3 个标志允许我们指定正则表达式处理过程中与语言无关的方面。例如，我们可以指出希望正则表达式以大小写无关的方式进行匹配。

作为一个例子，我们可以用 `icase` 标志查找具有特定扩展名的文件名。大多数操作系统都是按大小写无关的方式来识别扩展名的——可以将一个 C++ 程序保存在 `.cc` 结尾的文件中，也可以保存在 `.Cc`、`.cc` 或是 `.CC` 结尾的文件中，效果是一样的。如下所示，我

们可以编写一个正则表达式来识别上述任何一种扩展名以及其他普通文件扩展名：

```
// 一个或多个字母或数字字符后接一个'.'再接"cpp"或"cxx"或"cc"
regex r("[[:alnum:]]+\.\.(cpp|cxx|cc)$", regex::icase);
smatch results;
string filename;
while (cin >> filename)
    if (regex_search(filename, results, r))
        cout << results.str() << endl; // 打印匹配结果
```

此表达式将匹配这样的字符串：一个或多个字母或数字后接一个句点再接三个文件扩展名之一。这样，此正则表达式将会匹配指定的文件扩展名而不理会大小写。

就像 C++语言中有特殊字符一样（参见 2.1.3 节，第 36 页），正则表达式语言通常也有特殊字符。例如，字符点(.)通常匹配任意字符。与 C++一样，我们可以在字符之前放置一个反斜线来去掉其特殊含义。由于反斜线也是 C++中的一个特殊字符，我们在字符串字面常量中必须连续使用两个反斜线来告诉 C++我们想要一个普通反斜线字符。因此，为了表示与句点字符匹配的正则表达式，必须写成\\.(第一个反斜线去掉 C++语言中反斜线的特殊含义，即，正则表达式字符串为\.，第二个反斜线则表示在正则表达式中去掉.的特殊含义）。

732 指定或使用正则表达式时的错误

我们可以将正则表达式本身看作一种简单程序设计语言编写的“程序”。这种语言不是由 C++编译器解释的。正则表达式是在运行时，当一个 `regex` 对象被初始化或被赋予一个新模式时，才被“编译”的。与任何其他程序设计语言一样，我们用这种语言编写的正则表达式也可能有错误。



需要意识到的非常重要的一点是，一个正则表达式的语法是否正确是在运行时解析的。

如果我们编写的正则表达式存在错误，则在运行时标准库会抛出一个类型为 `regex_error` 的异常（参见 5.6 节，第 173 页）。类似标准异常类型，`regex_error` 有一个 `what` 操作来描述发生了什么错误（参见 5.6.2 节，第 175 页）。`regex_error` 还有一个名为 `code` 的成员，用来返回某个错误类型对应的数值编码。`code` 返回的值是由具体实现定义的。RE 库能抛出的标准错误如表 17.7 所示。

例如，我们可能在模式中意外遇到一个方括号：

```
try {
    // 错误：alnum 漏掉了右括号，构造函数会抛出异常
    regex r("[[:alnum:]]+\.\.(cpp|cxx|cc)$", regex::icase);
} catch (regex_error e)
{ cout << e.what() << "\nerror code: " << e.code() << endl; }
```

当这段程序在我们的系统上运行时，程序会生成：

```
regex_error(error_brack):
The expression contained mismatched [ and ].
code: 4
```

表 17.7：正则表达式错误类型

定义在 regex 和 regex_constants::error_type 中	
error_collate	无效的元素校对请求
error_ctype	无效的字符类
error_escape	无效的转义字符或无效的尾置转义
error_backref	无效的向后引用
error_brack	不匹配的方括号 ([或])
error_paren	不匹配的小括号 ((或))
error_brace	不匹配的花括号 ({或})
error_badbrace	{ } 中无效的范围
error_range	无效的字符范围 (如[z-a])
error_space	内存不足，无法处理此正则表达式
error_badrepeat	重复字符 (*、?、+或{}) 之前没有有效的正则表达式
error_complexity	要求的匹配过于复杂
error_stack	栈空间不足，无法处理匹配

我们的编译器定义了 code 成员，返回表 17.7 列出的错误类型的编号，与往常一样，733 编号从 0 开始。

建议：避免创建不必要的正则表达式

如我们所见，一个正则表达式所表示的“程序”是在运行时而非编译时编译的。正则表达式的编译是一个非常慢的操作，特别是在你使用了扩展的正则表达式语法或是复杂的正则表达式时。因此，构造一个 regex 对象以及向一个已存在的 regex 赋予一个新的正则表达式可能是非常耗时的。为了最小化这种开销，你应该努力避免创建很多不必要的 regex。特别是，如果你在一个循环中使用正则表达式，应该在循环外创建它，而不是在每步迭代时都编译它。

正则表达式类和输入序列类型

我们可以搜索多种类型的输入序列。输入可以是普通 char 数据或 wchar_t 数据，字符可以保存在标准库 string 中或是 char 数组中（或是宽字符版本，wstring 或 wchar_t 数组中）。RE 为这些不同的输入序列类型都定义了对应的类型。

例如，regex 类保存类型 char 的正则表达式。标准库还定义了一个 wregex 类保存类型 wchar_t，其操作与 regex 完全相同。两者唯一的差别是 wregex 的初始值必须使用 wchar_t 而不是 char。

匹配和迭代器类型（我们将在下面小节中介绍）更为特殊。这些类型的差异不仅在于字符类型，还在于序列是在标准库 string 中还是在数组中：smatch 表示 string 类型的输入序列；cmatch 表示字符数组序列；wsmatch 表示宽字符串 (wstring) 输入；而 wcmatch 表示宽字符数组。

重点在于我们使用的 RE 库类型必须与输入序列类型匹配。表 17.8 指出了 RE 库类型与输入序列类型的对应关系。例如：

```
regex r("[[:alnum:]]+\.\(cpp|cxx|cc)\$", regex::icase);
smatch results; // 将匹配 string 输入序列，而不是 char*
if (regex_search("myfile.cc", results, r)) // 错误：输入为 char*
    cout << results.str() << endl;
```

734> 这段代码会编译失败，因为 match 参数的类型与输入序列的类型不匹配。如果我们希望搜索一个字符数组，就必须使用 cmatch 对象：

```
cmatch results; // 将匹配字符数组输入序列
if (regex_search("myfile.cc", results, r))
    cout << results.str() << endl; // 打印当前匹配
```

本书程序一般会使用 string 输入序列和对应的 string 版本的 RE 库组件。

表 17.8: 正则表达式库类

如果输入序列类型	则使用正则表达式类
string	regex、smatch、ssub_match 和 sregex_iterator
const char*	regex、cmatch、csub_match 和 cregex_iterator
wstring	wregex、wsmatch、wssub_match 和 wsregex_iterator
const wchar_t*	wregex、wcmatch、wcsub_match 和 wcregex_iterator

17.3.1 节练习

练习 17.14: 编写几个正则表达式，分别触发不同错误。运行你的程序，观察编译器对每个错误的输出。

练习 17.15: 编写程序，使用模式查找违反“i 在 e 之前，除非在 c 之后”规则的单词。你的程序应该提示用户输入一个单词，然后指出此单词是否符合要求。用一些违反和未违反规则的单词测试你的程序。

练习 17.16: 如果前一题程序中的 regex 对象用“[^c]ei”进行初始化，将会发生什么？用此模式测试你的程序，检查你的答案是否正确。

17.3.2 匹配与 Regex 迭代器类型

第 646 页中的程序查找违反“i 在 e 之前，除非在 c 之后”规则的单词，它只打印输入序列中第一个匹配的单词。我们可以使用 **sregex_iterator** 来获得所有匹配。regex 迭代器是一种迭代器适配器（参见 9.6 节，第 329 页），被绑定到一个输入序列和一个 regex 对象上。如表 17.8 所述，每种不同输入序列类型都有对应的特殊 regex 迭代器类型。迭代器操作如表 17.9 所述。

表 17.9: sregex_iterator 操作

这些操作也适用于 cregex_iterator、wsregex_iterator 和 wcregex_iterator。	
sregex_iterator	一个 sregex_iterator，遍历迭代器 b 和 e 表示的 string。
it(b, e, r);	它调用 sregex_search(b, e, r) 将 it 定位到输入中第一个匹配的位置

续表

sregex_iterator end;	sregex_iterator 的尾后迭代器
*it	根据最后一个调用 regex_search 的结果, 返回一个 smatch 对象的引用或一个指向 smatch 对象的指针
++it	从输入序列当前匹配位置开始调用 regex_search。前置版本返回递增后迭代器; 后置版本返回旧值
it1 == it2	如果两个 sregex_iterator 都是尾后迭代器, 则它们相等两个非尾后迭代器是从相同的输入序列和 regex 对象构造, 则它们相等
it1 != it2	

当我们将一个 sregex_iterator 绑定到一个 string 和一个 regex 对象时, 迭代器自动定位到给定 string 中第一个匹配位置。即, sregex_iterator 构造函数对给定 string 和 regex 调用 regex_search。当我们解引用迭代器时, 会得到一个对应最近一次搜索结果的 smatch 对象。当我们递增迭代器时, 它调用 regex_search 在输入 string 中查找下一个匹配。

使用 sregex_iterator

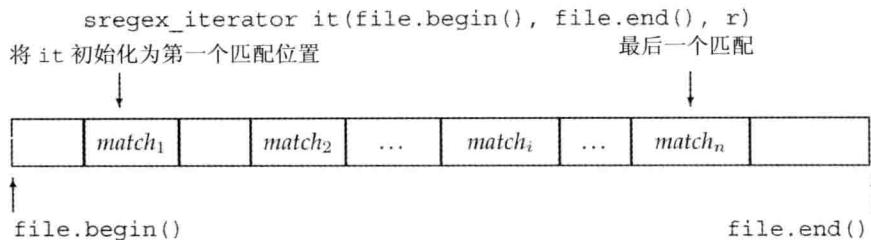
作为一个例子, 我们将扩展之前的程序, 在一个文本文件中查找所有违反“i 在 e 之前, 除非在 c 之后”规则的单词。我们假定名为 file 的 string 保存了我们要搜索的输入文件的全部内容。这个版本的程序将使用与前一个版本一样的 pattern, 但会使用一个 sregex_iterator 来进行搜索:

```
// 查找前一个字符不是 c 的字符串 ei
string pattern("[^c]ei");
// 我们想要包含 pattern 的单词的全部内容
pattern = "[[:alpha:]]*" + pattern + "[[:alpha:]]*";
regex r(pattern, regex::icase); // 在进行匹配时将忽略大小写
// 它将反复调用 regex_search 来寻找文件中的所有匹配
for (sregex_iterator it(file.begin(), file.end(), r), end_it;
     it != end_it; ++it)
    cout << it->str() << endl; // 匹配的单词
```

<735

for 循环遍历 file 中每个与 r 匹配的子串。for 语句中的初始值定义了 it 和 end_it。当我们定义 it 时, sregex_iterator 的构造函数调用 regex_search 将 it 定位到 file 中第一个与 r 匹配的位置。而 end_it 是一个空 sregex_iterator, 起到尾后迭代器的作用。for 语句中的递增运算通过 regex_search 来“推进”迭代器。当我们解引用迭代器时, 会得到一个表示当前匹配结果的 smatch 对象。我们调用它的 str 成员来打印匹配的单词。

我们可以将此循环想象为不断从一个匹配位置跳到下一个匹配位置, 如图 17.1 所示。

图 17.1: 使用 `sregex_iterator`

使用匹配数据

如果我们将最初版本程序中的 `test_str` 运行此循环，则输出将是

```
freind
theif
```

但是，仅获得与我们的正则表达式匹配的单词还不是那么有用。如果我们在一个更大的输入序列——例如，在本章英文版的文本上运行此程序——可能希望看到匹配单词出现的上下文，如

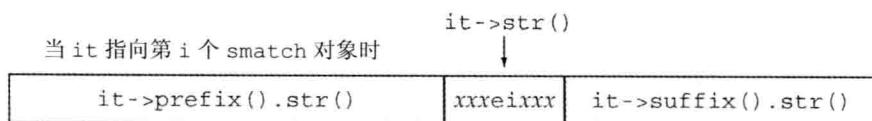
```
hey read or write according to the type
    >>> being <<<
handled. The input operators ignore whi
```

除了允许打印输入字符串中匹配的部分之外，匹配结果类还提供了有关匹配结果的更多细节信息。表 17.10 和表 17.11 列出了这些类型支持的操作。

736 我们将在下一节中介绍更多有关 `smatch` 和 `ssub_match` 类型的内容。目前，我们只需知道它们允许我们获得匹配的上下文即可。匹配类型有两个名为 `prefix` 和 `suffix` 的成员，分别返回表示输入序列中当前匹配之前和之后部分的 `ssub_match` 对象。一个 `ssub_match` 对象有两个名为 `str` 和 `length` 的成员，分别返回匹配的 `string` 和该 `string` 的大小。我们可以用这些操作重写语法程序的循环。

```
// 循环头与之前一样
for (sregex_iterator it(file.begin(), file.end(), r), end_it;
     it != end_it; ++it) {
    auto pos = it->prefix().length();           // 前缀的大小
    pos = pos > 40 ? pos - 40 : 0;              // 我们想要最多 40 个字符
    cout << it->prefix().str().substr(pos)      // 前缀的最后一部分
        << "\n\t\t>>> " << it->str() << " <<<\n" // 匹配的单词
        << it->suffix().str().substr(0, 40)       // 后缀的第一部分
        << endl;
}
```

循环本身的工作方式与前一个程序相同。改变的是循环内部，如图 17.2 所示。

图 17.2: `smatch` 对象表示一个特定匹配

我们调用 `prefix`，返回一个 `ssub_match` 对象，表示 `file` 中当前匹配之前的部分。

我们对此 `ssub_match` 对象调用 `length`, 获得前缀部分的字符数目。接下来调整 `pos`, 使之指向前缀部分末尾向前 40 个字符的位置。如果前缀部分的长度小于 40 个字符, 我们将 `pos` 置为 0, 表示要打印整个前缀部分。我们用 `substr` (参见 9.5.1 节, 第 321 页) 来打印指定位置到前缀部分末尾的内容。

打印了当前匹配之前的字符之后, 我们接下来用特殊格式打印匹配的单词本身, 使得它在输出中能突出显示出来。打印匹配单词之后, 我们打印 `file` 中匹配部分之后的前(最多) 40 个字符。 737

表 17.10: smatch 操作

这些操作也适用于 `cmatch`、`wsmatch`、`wcmatch` 和对应的 `csub_match`、`wssub_match` 和 `wcsub_match`。

<code>m.ready()</code>	如果已经通过调用 <code>regex_serach</code> 或 <code>regex_match</code> 设置了 <code>m</code> , 则返回 <code>true</code> ; 否则返回 <code>false</code> 。如果 <code>ready</code> 返回 <code>false</code> , 则对 <code>m</code> 进行操作是未定义的
<code>m.size()</code>	如果匹配失败, 则返回 0; 否则返回最近一次匹配的正则表达式中子表达式的数目
<code>m.empty()</code>	若 <code>m.size()</code> 为 0, 则返回 <code>true</code>
<code>m.prefix()</code>	一个 <code>ssub_match</code> 对象, 表示当前匹配之前的序列
<code>m.suffix()</code>	一个 <code>ssub_match</code> 对象, 表示当前匹配之后的部分
<code>m.format(...)</code>	见表 17.12 (第 657 页)
在接受一个索引的操作中, <code>n</code> 的默认值为 0 且必须小于 <code>m.size()</code> 。	
第一个子匹配 (索引为 0) 表示整个匹配。	
<code>m.length(n)</code>	第 <code>n</code> 个匹配的子表达式的大小
<code>m.position(n)</code>	第 <code>n</code> 个子表达式距序列开始的距离
<code>m.str(n)</code>	第 <code>n</code> 个子表达式匹配的 <code>string</code>
<code>m[n]</code>	对应第 <code>n</code> 个子表达式的 <code>ssub_match</code> 对象
<code>m.begin(), m.end()</code>	表示 <code>m</code> 中 <code>sub_match</code> 元素范围的迭代器。与往常一样, <code>cbegin</code> 和 <code>cend</code> 返回 <code>const_iterator</code>
<code>m.cbegin(), m.cend()</code>	

17.3.2 节练习

练习 17.17: 更新你的程序, 令它查找输入序列中所有违反 “ei” 语法规则的单词。

练习 17.18: 修改你的程序, 忽略包含 “ei” 但并非拼写错误的单词, 如 “albeit” 和 “neighbor”。

17.3.3 使用子表达式

正则表达式中的模式通常包含一个或多个子表达式 (subexpression)。一个子表达式是模式的一部分, 本身也具有意义。正则表达式语法通常用括号表示子表达式。

例如, 我们用来匹配 C++ 文件的模式 (参见 17.3.1 节, 第 646 页) 就是用括号来分组可能的文件扩展名。每当我们用括号分组多个可行选项时, 同时也就声明了这些选项形成子表达式。我们可以重写扩展名表达式, 以使得模式中点之前表示文件名的部分也形成子表达式, 如下所示:

```
// r 有两个子表达式：第一个是点之前表示文件名的部分，第二个表示文件扩展名
regex r("([[:alnum:]]+)\\.(cpp|cxx|cc)$", regex::icase);
```

现在我们的模式包含两个括号括起来的子表达式：

- `([[:alnum:]]+)`, 匹配一个或多个字符的序列
- `(cpp|cxx|cc)`, 匹配文件扩展名

我们还可以重写 17.3.1 节（第 646 页）中的程序，通过修改输出语句使之只打印文件名。

```
if (regex_search(filename, results, r))
    cout << results.str(1) << endl; // 打印第一个子表达式
```

与最初的程序一样，我们还是调用 `regex_search` 在名为 `filename` 的 `string` 中查找模式 `r`，并且传递 `smatch` 对象 `results` 来保存匹配结果。如果调用成功，我们打印结果。但是，在此版本中，我们打印的是 `str(1)`，即，与第一个子表达式匹配的部分。

匹配对象除了提供匹配整体的相关信息外，还提供访问模式中每个子表达式的能力。子匹配是按位置来访问的。第一个子匹配位置为 0，表示整个模式对应的匹配，随后是每个子表达式对应的匹配。因此，本例模式中第一个子表达式，即表示文件名的子表达式，其位置为 1，而文件扩展名对应的子表达式位置为 2。

例如，如果文件名为 `foo.cpp`，则 `results.str(0)` 将保存 `foo.cpp`；`results.str(1)` 将保存 `foo`；而 `results.str(2)` 将保存 `cpp`。在此程序中，我们想要点之前的那部分名字，即第一个子表达式，因此我们打印 `results.str(1)`。

子表达式用于数据验证

子表达式的一个常见用途是验证必须匹配特定格式的数据。例如，美国的电话号码有十位数字，包含一个区号和一个七位的本地号码。区号通常放在括号里，但这并不是必需的。剩余七位数字可以用一个短横线、一个点或是一个空格分隔，但也可以完全不用分隔符。我们可能希望接受任何这种格式的数据而拒绝任何其他格式的数。我们将分两步来实现这一目标：首先，我们将用一个正则表达式找到可能是电话号码的序列，然后再调用一个函数来完成数据验证。

在编写电话号码模式之前，我们需要介绍一下 ECMAScript 正则表达式语言的一些特性：

- 739
- `\{d}` 表示单个数字而 `\{d\} {n}` 则表示一个 `n` 个数字的序列。（如，`\{d\} {3}` 匹配三个数字的序列。）
 - 在方括号中的字符集合表示匹配这些字符中任意一个。（如，`[-.]` 匹配一个短横线或一个点或一个空格。注意，点在括号中没有特殊含义。）
 - 后接 `'?'` 的组件是可选的。（如，`\{d\} {3} [-.]? \{d\} {4}` 匹配这样的序列：开始是三个数字，后接一个可选的短横线或点或空格，然后是四个数字。此模式可以匹配 `555-0132` 或 `555.0132` 或 `555 0132` 或 `5550132`。）
 - 类似 C++，ECMAScript 使用反斜线表示一个字符本身而不是其特殊含义。由于我们的模式包含括号，而括号是 ECMAScript 中的特殊字符，因此我们必须用 `\(` 和 `\)` 来表示括号是我们的模式的一部分而不是特殊字符。

由于反斜线是 C++ 中的特殊字符，在模式中每次出现 `\` 的地方，我们都必须用一个额外的反斜线来告知 C++ 我们需要一个反斜线字符而不是一个特殊符号。因此，我们用 `\\\{d\} {3}` 来表示正则表达式 `\{d\} {3}`。

为了验证电话号码，我们需要访问模式的组成部分。例如，我们希望验证区号部分的数字如果用了左括号，那么它是否也在区号后面用了右括号。即，我们不希望出现 (908.555.1800 这样的号码。

为了获得匹配的组成部分，我们需要在定义正则表达式时使用子表达式。每个子表达式用一对括号包围：

```
// 整个正则表达式包含七个子表达式: (ddd)分隔符 ddd 分隔符 dddd
// 子表达式 1、3、4 和 6 是可选的; 2、5 和 7 保存号码
"(\(\)?(\d{3})\(\))?( [-. ])?(\d{3})( [-. ]?) (\d{4})";
```

由于我们的模式使用了括号，而且必须去除反斜线的特殊含义，因此这个模式很难读（也很难写！）。理解此模式的最简单的方法是逐个剥离（括号包围的）子表达式：

1. (\(\)?表示区号部分可选的左括号
2. (\d{3}) 表示区号
3. (\(\))?表示区号部分可选的右括号
4. ([-.])?表示区号部分可选的分隔符
5. (\d{3}) 表示号码的下三位数字
6. ([-.])?表示可选的分隔符
7. (\d{4}) 表示号码的最后四位数字

下面的代码读取一个文件，并用此模式查找与完整的电话号码模式匹配的数据。它会调用一个名为 `valid` 的函数来检查号码格式是否合法：740

```
string phone =
    "(\(\)?(\d{3})\(\))?( [-. ])?(\d{3})( [-. ]?) (\d{4})";
regex r(phone); // regex 对象，用于查找我们的模式
smatch m;
string s;
// 从输入文件中读取每条记录
while (getline(cin, s)) {
    // 对每个匹配的电话号码
    for (sregex_iterator it(s.begin(), s.end(), r), end_it;
         it != end_it; ++it)
        // 检查号码的格式是否合法
        if (valid(*it))
            cout << "valid: " << it->str() << endl;
        else
            cout << "not valid: " << it->str() << endl;
}
```

使用子匹配操作

我们将使用表 17.11 中描述的子匹配操作来编写 `valid` 函数。需要记住的重要一点是，我们的 `pattern` 有七个子表达式。与往常一样，每个 `smatch` 对象会包含八个 `ssub_match` 元素。位置 [0] 的元素表示整个匹配；元素 [1]...[7] 表示每个对应的子表达式。

当调用 `valid` 时，我们知道已经有一个完整的匹配，但不知道每个可选的子表达式是否是匹配的一部分。如果一个子表达式是完整匹配的一部分，则其对应的 `ssub_match` 对象的 `matched` 成员为 `true`。

表 17.11：子匹配操作

注意：这些操作适用于 <code>ssub_match</code> 、 <code>csub_match</code> 、 <code>wssub_match</code> 、 <code>wcsub_match</code> 。
<code>matched</code> 一个 <code>public bool</code> 数据成员，指出此 <code>ssub_match</code> 是否匹配了
<code>first</code> <code>public</code> 数据成员，指向匹配序列首元素和尾后位置的迭代器。如果未匹配，则 <code>first</code> 和 <code>second</code> 是相等的
<code>second</code>
<code>length()</code> 匹配的大小。如果 <code>matched</code> 为 <code>false</code> ，则返回 0
<code>str()</code> 返回一个包含输入中匹配部分的 <code>string</code> 。如果 <code>matched</code> 为 <code>false</code> ，则返回空 <code>string</code>
<code>s = ssub</code> 将 <code>ssub_match</code> 对象 <code>ssub</code> 转化为 <code>string</code> 对象 <code>s</code> 。等价于 <code>s=ssub.str()</code> 。转换运算符不是 <code>explicit</code> 的（参见 14.9.1 节，第 515 页）

741 在一个合法的电话号码中，区号要么是完整括号包围的，要么完全没有括号。因此，`valid` 要做什么工作依赖于号码是否以一个括号开始：

```
bool valid(const smatch& m)
{
    // 如果区号前有一个左括号
    if(m[1].matched)
        // 则区号后必须有一个右括号，之后紧跟剩余号码或一个空格
        return m[3].matched
        && (m[4].matched == 0 || m[4].str() == " ");
    else
        // 否则，区号后不能有右括号
        // 另两个组成部分间的分隔符必须匹配
        return !m[3].matched
        && m[4].str() == m[6].str();
}
```

我们首先检查第一个子表达式（即，左括号）是否匹配了。这个子表达式在 `m[1]` 中。如果匹配了，则号码是以左括号开始的。在此情况下，如果区号后的子表达式也匹配了（意味着区号后有右括号）则整个号码是合法的。而且，如果号码正确使用了括号，则下一个字符必须是一个空格或下一部分的第一个数字。

如果 `m[1]` 未匹配，（即，没有左括号），则区号后的子表达式也不应该匹配。如果它为空，则整个号码是合法的。

17.3.3 节练习

练习 17.19：为什么可以不先检查 `m[4]` 是否匹配了就直接调用 `m[4].str()`？

练习 17.20：编写你自己版本的验证电话号码的程序。

练习 17.21：使用本节中定义的 `valid` 函数重写 8.3.2 节（第 289 页）中的电话号码程序。

练习 17.22：重写你的电话号码程序，使之允许在号码的三个部分之间放置任意多个空白符。

练习 17.23：编写查找邮政编码的正则表达式。一个美国邮政编码可以由五位或九位数字组成。前五位数字和后四位数字之间可以用一个短横线分隔。

17.3.4 使用 regex_replace

正则表达式不仅用在我们希望查找一个给定序列的时候，还用在当我们想将找到的序列替换为另一个序列的时候。例如，我们可能希望将美国的电话号码转换为“ddd.ddd.dddd”的形式，即，区号和后面三位数字用一个点分隔。

当我们希望在输入序列中查找并替换一个正则表达式时，可以调用 `<742>` **regex_replace**。表 17.12 描述了 `regex_replace`，类似搜索函数，它接受一个输入字符序列和一个 `regex` 对象，不同的是，它还接受一个描述我们想要的输出形式的字符串。

表 17.12：正则表达式替换操作

<code>m.format(dest, fmt, mft)</code>	使用格式字符串 <code>fmt</code> 生成格式化输出，匹配在 <code>m</code> 中，可选的 <code>match_flag_type</code> 标志在 <code>mft</code> 中。第一个版本写入迭代器 <code>dest</code> 指向的目的位置（参见 10.5.1 节，第 365 页）并接受 <code>fmt</code> 参数，可以是一个 <code>string</code> ，也可以是表示字符数组中范围的一对指针。第二个版本返回一个 <code>string</code> ，保存输出，并接受 <code>fmt</code> 参数，可以是一个 <code>string</code> ，也可以是一个指向空字符结尾的字符数组的指针。 <code>mft</code> 的默认值为 <code>format_default</code>
<code>regex_replace(dest, seq, r, fmt, mft)</code>	遍历 <code>seq</code> ，用 <code>regex_search</code> 查找与 <code>regex</code> 对象 <code>r</code> 匹配的子串。使用格式字符串 <code>fmt</code> 和可选的 <code>match_flag_type</code> 标志来生成输出。第一个版本将输出写入到迭代器 <code>dest</code> 指定的位置，并接受一对迭代器 <code>seq</code> 表示范围。第二个版本返回一个 <code>string</code> ，保存输出，且 <code>seq</code> 既可以是一个 <code>string</code> 也可以是一个指向空字符结尾的字符数组的指针。在所有情况下， <code>fmt</code> 既可以是一个 <code>string</code> 也可以是一个指向空字符结尾的字符数组的指针，且 <code>mft</code> 的默认值为 <code>match_default</code>
<code>regex_replace(seq, r, fmt, mft)</code>	

替换字符串由我们想要的字符组合与匹配的子串对应的子表达式而组成。在本例中，我们希望在替换字符串中使用第二个、第五个和第七个子表达式。而忽略第一个、第三个、第四个和第六个子表达式，因为这些子表达式用来形成号码的原格式而非新格式中的一部分。我们用一个符号\$后跟子表达式的索引号来表示一个特定的子表达式：

```
string fmt = "$2.$5.$7"; // 将号码格式改为 ddd.ddd.dddd
```

可以像下面这样使用我们的正则表达式模式和替换字符串：

```
regex r(phone); // 用来寻找模式的 regex 对象
string number = "(908) 555-1800";
cout << regex_replace(number, r, fmt) << endl;
```

此程序的输出为：

```
908.555.1800
```

只替换输入序列的一部分

正则表达式更有意思的一个用处是替换一个大文件中的电话号码。例如，我们有一个保存人名及其电话号码的文件：

```
743> morgan (201) 555-2368 862-555-0123
      drew (973) 555.0130
      lee (609) 555-0132 2015550175 800.555-0000
```

我们希望将数据转换为下面这样：

```
morgan 201.555.2368 862.555.0123
drew 973.555.0130
lee 609.555.0132 201.555.0175 800.555.0000
```

可以用下面的程序完成这种转换：

```
int main()
{
    string phone =
        "(\\ \\ ()? (\\ \\ d{3}) (\\ \\ ))? ([-. .])? (\\ \\ d{3}) ([-. .])? (\\ \\ d{4}) ";
    regex r(phone); // 寻找模式所用的 regex 对象
    smatch m;
    string s;
    string fmt = "$2.$5.$7"; // 将号码格式改为 ddd.ddd.dddd
    // 从输入文件中读取每条记录
    while (getline(cin, s))
        cout << regex_replace(s, r, fmt) << endl;
    return 0;
}
```

我们读取每条记录，保存到 s 中，并将其传递给 `regex_replace`。此函数在输入序列中查找并转换所有匹配子串。

用来控制匹配和格式的标志

就像标准库定义标志来指导如何处理正则表达式一样，标准库还定义了用来在替换过程中控制匹配或格式的标志。表 17.13 列出了这些值。这些标志可以传递给函数 `regex_search` 或 `regex_match` 或是类 `smatch` 的 `format` 成员。

匹配和格式化标志的类型为 `match_flag_type`。这些值都定义在名为 `regex_constants` 的命名空间中。类似用于 `bind` 的 `placeholders`（参见 10.3.4 节，第 355 页），`regex_constants` 也是定义在命名空间 `std` 中的命名空间。为了使用 `regex_constants` 中的名字，我们必须在名字前同时加上两个命名空间的限定符：

```
using std::regex_constants::format_no_copy;
```

此声明指出，如果代码中使用了 `format_no_copy`，则表示我们想要使用命名空间 `std::constants` 中的这个名字。如下所示，我们也可以用另一种形式的 `using` 来代替上面的代码，我们将在 18.2.2 节（第 702 页）中介绍这种形式：

```
using namespace std::regex_constants;
```

表 17.13: 匹配标志

< 744

定义在 <code>regex_constants::match_flag_type</code> 中	
<code>match_default</code>	等价于 <code>format_default</code>
<code>match_not_bol</code>	不将首字符作为行首处理
<code>match_not_eol</code>	不将尾字符作为行尾处理
<code>match_not_bow</code>	不将首字符作为单词首处理
<code>match_not_eow</code>	不将尾字符作为单词尾处理
<code>match_any</code>	如果存在多于一个匹配，则可返回任意一个匹配
<code>match_not_null</code>	不匹配任何空序列
<code>match_continuous</code>	匹配必须从输入的首字符开始
<code>match_prev_avail</code>	输入序列包含第一个匹配之前的内容
<code>format_default</code>	用 ECMA Script 规则替换字符串
<code>format_sed</code>	用 POSIX sed 规则替换字符串
<code>format_no_copy</code>	不输出输入序列中未匹配的部分
<code>format_first_only</code>	只替换子表达式第一次出现

使用格式标志

默认情况下，`regex_replace` 输出整个输入序列。未与正则表达式匹配的部分会原样输出；匹配的部分按格式字符串指定的格式输出。我们可以通过在 `regex_replace` 调用中指定 `format_no_copy` 来改变这种默认行为：

```
// 只生成电话号码：使用新的格式字符串
string fmt2 = "$2.$5.$7 "; // 在最后一部分号码后放置空格作为分隔符
// 通知 regex_replace 只拷贝它替换的文本
cout << regex_replace(s, r, fmt2, format_no_copy) << endl;
```

给定相同的输入，此版本的程序生成

```
201.555.2368 862.555.0123
973.555.0130
609.555.0132 201.555.0175 800.555.0000
```

17.3.4 节练习

练习 17.24: 编写你自己版本的重排电话号码格式的程序。

练习 17.25: 重写你的电话号码程序，使之只输出每个人的第一个电话号码。

练习 17.26: 重写你的电话号码程序，使之对多于一个电话号码的人只输出第二个和后续电话号码。

练习 17.27: 编写程序，将九位数字邮政编码的格式转换为 dddd-dddd。

17.4 随机数

< 745

程序通常需要一个随机数源。在新标准出现之前，C 和 C++ 都依赖于一个简单的 C 库函数 `rand` 来生成随机数。此函数生成均匀分布的伪随机整数，每个随机数的范围在 0 和一个系统相关的最大值（至少为 32767）之间。

`rand` 函数有一些问题：即使不是大多数，也有很多程序需要不同范围的随机数。一些应用需要随机浮点数。一些程序需要非均匀分布的数。而程序员为了解决这些问题而试图转换 `rand` 生成的随机数的范围、类型或分布时，常常会引入非随机性。

定义在头文件 `random` 中的随机数库通过一组协作的类来解决这些问题：随机数引擎类（random-number engines）和随机数分布类（random-number distribution）。表 17.14 描述了这些类。一个引擎类可以生成 `unsigned` 随机数序列，一个分布类使用一个引擎类生成指定类型的、在给定范围内的、服从特定概率分布的随机数。

表 17.14：随机数库的组成

引擎	类型，生成随机 <code>unsigned</code> 整数序列
分布	类型，使用引擎返回服从特定概率分布的随机数



C++ 程序不应该使用库函数 `rand`，而应使用 `default_random_engine` 类和恰当的分布类对象。

17.4.1 随机数引擎和分布

随机数引擎是函数对象类（参见 14.8 节，第 506 页），它们定义了一个调用运算符，该运算符不接受参数并返回一个随机 `unsigned` 整数。我们可以通过调用一个随机数引擎对象来生成原始随机数：

```
default_random_engine e; // 生成随机无符号数
for (size_t i = 0; i < 10; ++i)
    // e() “调用” 对象来生成下一个随机数
    cout << e() << " ";
```

在我们的系统中，此程序生成：

```
16807 282475249 1622650073 984943658 1144108930 470211272 ...
```

在本例中，我们定义了一个名为 `e` 的 `default_random_engine` 对象。在 `for` 循环内，我们调用对象 `e` 来获得下一个随机数。

746

标准库定义了多个随机数引擎类，区别在于性能和随机性质量不同。每个编译器都会指定其中一个作为 `default_random_engine` 类型。此类型一般具有最常用的特性。表 17.15 列出了随机数引擎操作，标准库定义的引擎类型列在附录 A.3.2（第 783 页）中。

表 17.15：随机数引擎操作

<code>Engine e;</code>	默认构造函数；使用该引擎类型默认的种子
<code>Engine e(s);</code>	使用整型值 <code>s</code> 作为种子
<code>e.seed(s)</code>	使用种子 <code>s</code> 重置引擎的状态
<code>e.min()</code>	此引擎可生成的最小值和最大值
<code>e.max()</code>	
<code>Engine::result_type</code>	此引擎生成的 <code>unsigned</code> 整型类型
<code>e.discard(u)</code>	将引擎推进 <code>u</code> 步； <code>u</code> 的类型为 <code>unsigned long long</code>

对于大多数场合，随机数引擎的输出是不能直接使用的，这也是为什么早先我们称之为原始随机数。问题出在生成的随机数的值范围通常与我们需要的不符，而正确转换随机数的范围是极其困难的。

分布类型和引擎

为了得到在一个指定范围内的数，我们使用一个分布类型的对象：

```
// 生成 0 到 9 之间（包含）均匀分布的随机数
uniform_int_distribution<unsigned> u(0,9);
default_random_engine e; // 生成无符号随机整数
for (size_t i = 0; i < 10; ++i)
    // 将 u 作为随机数源
    // 每个调用返回在指定范围内并服从均匀分布的值
    cout << u(e) << " ";
```

此代码生成下面这样的输出

```
0 1 7 4 5 2 0 6 6 9
```

此处我们将 `u` 定义为 `uniform_int_distribution<unsigned>`。此类型生成均匀分布的 `unsigned` 值。当我们定义一个这种类型的对象时，可以提供想要的最小值和最大值。在此程序中，`u(0,9)` 表示我们希望得到 0 到 9 之间（包含）的数。随机数分布类会使用包含的范围，从而我们可以得到给定整型类型的每个可能值。

类似引擎类型，分布类型也是函数对象类。分布类型定义了一个调用运算符，它接受一个随机数引擎作为参数。分布对象使用它的引擎参数生成随机数，并将其映射到指定的分布。

注意，我们传递给分布对象的是引擎对象本身，即 `u(e)`。如果我们将调用写成 `u(e())`，含义就变为将 `e` 生成的下一个值传递给 `u`，会导致一个编译错误。我们传递的是引擎本身，而不是它生成的下一个值，原因是某些分布可能需要调用引擎多次才能得到一个值。



当我们说随机数发生器时，是指分布对象和引擎对象的组合。

比较随机数引擎和 `rand` 函数

对熟悉 C 库函数 `rand` 的读者，值得注意的是：调用一个 `default_random_engine` 对象的输出类似 `rand` 的输出。随机数引擎生成的 `unsigned` 整数在一个系统定义的范围内，而 `rand` 生成的数的范围在 0 到 `RAND_MAX` 之间。一个引擎类型的范围可以通过调用该类型对象的 `min` 和 `max` 成员来获得：

```
cout << "min: " << e.min() << " max: " << e.max() << endl;
```

在我们的系统中，此程序生成下面的输出：

```
min: 1 max: 2147483648
```

引擎生成一个数值序列

随机数发生器有一个特性经常会使新手迷惑：即使生成的数看起来是随机的，但对一个给定的发生器，每次运行程序它都会返回相同的数值序列。序列不变这一事实在调试时非常有用。但另一方面，使用随机数发生器的程序也必须考虑这一特性。

作为一个例子，假定我们需要一个函数生成一个 `vector`，包含 100 个均匀分布在 0 到 9 之间的随机数。我们可能认为应该这样编写此函数：

```
// 几乎肯定是生成随机整数 vector 的错误方法
// 每次调用这个函数都会生成相同的 100 个数!
vector<unsigned> bad_randVec()
{
    default_random_engine e;
    uniform_int_distribution<unsigned> u(0, 9);
    vector<unsigned> ret;
    for (size_t i = 0; i < 100; ++i)
        ret.push_back(u(e));
    return ret;
}
```

但是，每次调用这个函数都会返回相同的 vector:

```
vector<unsigned> v1(bad_randVec());
vector<unsigned> v2(bad_randVec());
// 将打印"equal"
cout << ((v1 == v2) ? "equal" : "not equal") << endl;
```

748 此代码会打印 equal，因为 vector v1 和 v2 具有相同的值。

编写此函数的正确方法是将引擎和关联的分布对象定义为 static 的（参见 6.1.1 节，第 185 页）：

```
// 返回一个 vector，包含 100 个均匀分布的随机数
vector<unsigned> good_randVec()
{
    // 由于我们希望引擎和分布对象保持状态，因此应该将它们
    // 定义为 static 的，从而每次调用都生成新的数
    static default_random_engine e;
    static uniform_int_distribution<unsigned> u(0, 9);
    vector<unsigned> ret;
    for (size_t i = 0; i < 100; ++i)
        ret.push_back(u(e));
    return ret;
}
```

由于 e 和 u 是 static 的，因此它们在函数调用之间会保持住状态。第一次调用会使用 u(e) 生成的序列中的前 100 个随机数，第二次调用会获得接下来 100 个，依此类推。



一个给定的随机数发生器一直会生成相同的随机数序列。一个函数如果定义了局部的随机数发生器，应该将其（包括引擎和分布对象）定义为 static 的。否则，每次调用函数都会生成相同的序列。

设置随机数发生器种子

随机数发生器会生成相同的随机数序列这一特性在调试中很有用。但是，一旦我们的程序调试完毕，我们通常希望每次运行程序都会生成不同的随机结果，可以通过提供一个种子（seed）来达到这一目的。种子就是一个数值，引擎可以利用它从序列中一个新位置重新开始生成随机数。

为引擎设置种子有两种方式：在创建引擎对象时提供种子，或者调用引擎的 seed 成员：

```

default_random_engine e1;           // 使用默认种子
default_random_engine e2(2147483646); // 使用给定的种子值
// e3 和 e4 将生成相同的序列，因为它们使用了相同的种子
default_random_engine e3;           // 使用默认种子值
e3.seed(32767);                  // 调用 seed 设置一个新种子值
default_random_engine e4(32767);    // 将种子值设置为 32767
for (size_t i = 0; i != 100; ++i) {
    if (e1() == e2())
        cout << "unseeded match at iteration: " << i << endl;
    if (e3() != e4())
        cout << "seeded differs at iteration: " << i << endl;
}

```

本例中我们定义了四个引擎。前两个引擎 `e1` 和 `e2` 的种子不同，因此应该生成不同的序列。后两个引擎 `e3` 和 `e4` 有相同的种子，它们将生成相同的序列。

< 749

选择一个好的种子，与生成好的随机数所涉及的其他大多数事情相同，是极其困难的。可能最常用的方法是调用系统函数 `time`。这个函数定义在头文件 `ctime` 中，它返回从一个特定时刻到当前经过了多少秒。函数 `time` 接受单个指针参数，它指向用于写入时间的数据结构。如果此指针为空，则函数简单地返回时间：

```
default_random_engine e1(time(0)); // 稍微随机些的种子
```

由于 `time` 返回以秒计的时间，因此这种方式只适用于生成种子的间隔为秒级或更长的应用。



如果程序作为一个自动过程的一部分反复运行，将 `time` 的返回值作为种子的方式就无效了；它可能多次使用的都是相同的种子。

17.4.1 节练习

练习 17.28: 编写函数，每次调用生成并返回一个均匀分布的随机 `unsigned int`。

练习 17.29: 修改上一题中编写的函数，允许用户提供一个种子作为可选参数。

练习 17.30: 再次修改你的程序，此次再增加两个参数，表示函数允许返回的最小值和最大值。

17.4.2 其他随机数分布

随机数引擎生成 `unsigned` 数，范围内的每个数被生成的概率都是相同的。而应用程序常常需要不同类型或不同分布的随机数。标准库通过定义不同随机数分布对象来满足这两方面的要求，分布对象和引擎对象协同工作，生成要求的结果。表 17.16 列出了分布类型所支持的操作。

生成随机实数

程序常需要一个随机浮点数的源。特别是，程序经常需要 0 到 1 之间的随机数。

最常用但不正确的从 `rand` 获得一个随机浮点数的方法是用 `rand()` 的结果除以 `RAND_MAX`，即，系统定义的 `rand` 可以生成的最大随机数的上界。这种方法不正确的原因是随机整数的精度通常低于随机浮点数，这样，有一些浮点值就永远不会被生成了。

使用新标准库设施，可以很容易地获得随机浮点数。我们可以定义一个

< 750

`uniform_real_distribution` 类型的对象，并让标准库来处理从随机整数到随机浮点数的映射。与处理 `uniform_int_distribution` 一样，在定义对象时，我们指定最小值和最大值：

```
default_random_engine e; // 生成无符号随机整数
// 0 到 1(包含) 的均匀分布
uniform_real_distribution<double> u(0,1);
for (size_t i = 0; i < 10; ++i)
    cout << u(e) << " ";
```

这段代码与之前生成 `unsigned` 值的程序几乎相同。但是，由于我们使用了一个不同的分布类型，此版本会生成不同的结果：

```
0.131538 0.45865 0.218959 0.678865 0.934693 0.519416 ...
```

表 17.16：分布类型的操作

<code>Dist d;</code>	默认构造函数；使 <code>d</code> 准备好被使用。 其他构造函数依赖于 <code>Dist</code> 的类型；参见附录 A.3 节（第 781 页）。 分布类型的构造函数是 <code>explicit</code> 的（参见 7.5.4 节，第 265 页）
<code>d(e)</code>	用相同的 <code>e</code> 连续调用 <code>d</code> 的话，会根据 <code>d</code> 的分布式类型生成一个随机数序列； <code>e</code> 是一个随机数引擎对象
<code>d.min()</code>	返回 <code>d(e)</code> 能生成的最小值和最大值
<code>d.max()</code>	
<code>d.reset()</code>	重建 <code>d</code> 的状态，使得随后对 <code>d</code> 的使用不依赖于 <code>d</code> 已经生成的值

使用分布的默认结果类型

分布类型都是模板，具有单一的模板类型参数，表示分布生成的随机数的类型，对此有一个例外，我们将在 17.4.2 节（第 665 页）中进行介绍。这些分布类型要么生成浮点类型，要么生成整数类型。

每个分布模板都有一个默认模板实参（参见 16.1.3 节，第 594 页）。生成浮点值的分布类型默认生成 `double` 值，而生成整型值的分布默认生成 `int` 值。由于分布类型只有一个模板参数，因此当我们希望使用默认随机数类型时要记得在模板名之后使用空尖括号（参见 16.1.3 节，第 594 页）：

```
// 空<>表示我们希望使用默认结果类型
uniform_real_distribution<> u(0,1); // 默认生成 double 值
```

751 生成非均匀分布的随机数

除了正确生成在指定范围内的数之外，新标准库的另一个优势是可以生成非均匀分布的随机数。实际上，新标准库定义了 20 种分布类型，这些类型列在附录 A.3（第 781）中。

作为一个例子，我们将生成一个正态分布的值的序列，并画出值的分布。由于 `normal_distribution` 生成浮点值，我们的程序使用头文件 `cmath` 中的 `lround` 函数将每个随机数舍入到最接近的整数。我们将生成 200 个数，它们以均值 4 为中心，标准差为 1.5。由于使用的是正态分布，我们期望生成的数中大约 99% 都在 0 到 8 之间（包含）。我们的程序会对这个范围内的每个整数统计有多少个生成的数映射到它：

```
default_random_engine e; // 生成随机整数
normal_distribution<> n(4,1.5); // 均值 4，标准差 1.5
```

```

vector<unsigned> vals(9);           // 9 个元素均为 0
for (size_t i = 0; i != 200; ++i) {
    unsigned v = lround(n(e));      // 舍入到最接近的整数
    if (v < vals.size())          // 如果结果在范围内
        ++vals[v];                // 统计每个数出现了多少次
}
for (size_t j = 0; j != vals.size(); ++j)
    cout << j << ":" << string(vals[j], '*') << endl;

```

我们首先定义了随机数发生器对象和一个名为 `vals` 的 `vector`。我们用 `vals` 来统计范围 0...8 中的每个数出现了多少次。与我们使用 `vector` 的大多数组程序不同，此程序按需求大小为 `vals` 分配空间，每个元素都被初始化为 0。

在 `for` 循环中，我们调用 `lround(n(e))` 来将 `n(e)` 返回的值舍入到最接近的整数。获得浮点随机数对应的整数后，我们将它作为计数器 `vector` 的下标。由于 `n(e)` 可能生成范围 0 到 8 之外的数，所以我们首先检查生成的数是否在范围内，然后再将其作为 `vals` 的下标。如果结果确实在范围内，我们递增对应的计数器。

当循环结束时，我们打印 `vals` 的内容，可能会打印出像下面这样的结果：

```

0: ***
1: *****
2: *****
3: *****
4: *****
5: *****
6: *****
7: *****
8: *

```

本例中我们打印一个由星号组成的 `string`，有多少随机数等于此下标我们就打印多少个星号。注意，此图并不是完美对称的。如果打印出的图是完美对称的，我们反倒有理由怀疑随机数发生器的质量了。 752

bernoulli_distribution 类

我们注意到有一个分布不接受模板参数，即 `bernoulli_distribution`，因为它是一个普通类，而非模板。此分布总是返回一个 `bool` 值。它返回 `true` 的概率是一个常数，此概率的默认值是 0.5。

作为一个这种分布的例子，我们可以编写一个程序，这个程序与用户玩一个游戏。为了进行这个游戏，其中一个游戏者——用户或是程序——必须先行。我们可以用一个值范围是 0 到 1 的 `uniform_int_distribution` 来选择先行的游戏者，但也可以用伯努利分布来完成这个选择。假定已有一个名为 `play` 的函数来进行游戏，我们可以编写像下面这样的循环来与用户交互：

```

string resp;
default_random_engine e; // e 应保持状态，所以必须在循环外定义！
bernoulli_distribution b; // 默认是 50/50 的机会
do {
    bool first = b(e); // 如果为 true，则程序先行
    cout << (first ? "We go first"
              : "You get to go first") << endl;
}

```

```
// 传递谁先行的指示，进行游戏
cout << ((play(first)) ? "sorry, you lost"
           : "congrats, you won") << endl;
cout << "play again? Enter 'yes' or 'no'" << endl;
} while (cin >> resp && resp[0] == 'y');
```

我们用一个 do while 循环（参见 5.4.4 节，第 169 页）来反复提示用户进行游戏。



由于引擎返回相同的随机数序列（参见 17.4.1 节，第 661 页），所以我们必须在循环外声明引擎对象。否则，每步循环都会创建一个新引擎，从而每步循环都会生成相同的值。类似的，分布对象也要保持状态，因此也应该在循环外定义。

在此程序中使用 bernoulli_distribution 的一个原因是它允许我们调整选择先行一方的概率：

```
bernoulli_distribution b(.55); // 给程序一个微小的优势
```

如果 b 定义如上，则程序有 55/45 的机会先行。

17.4.2 节练习

练习 17.31: 对于本节中的游戏程序，如果在 do 循环内定义 b 和 e，会发生什么？

练习 17.32: 如果我们在循环内定义 resp，会发生什么？

练习 17.33: 修改 11.3.6 节（第 392 页）中的单词转换程序，允许对一个给定单词有多种转换方式，每次随机选择一种进行实际转换。

17.5 IO 库再探

在第 8 章中我们介绍了 IO 库的基本结构及其最常用的部分。在本节中，我们将介绍三个更特殊的 IO 库特性：格式控制、未格式化 IO 和随机访问。

753 17.5.1 格式化输入与输出

除了条件状态外（参见 8.1.2 节，第 279 页），每个 iostream 对象还维护一个格式状态来控制 IO 如何格式化的细节。格式状态控制格式化的某些方面，如整型值是几进制、浮点值的精度、一个输出元素的宽度等。

标准库定义了一组操纵符（manipulator）（参见 1.2 节，第 6 页）来修改流的格式状态，如表 17.7 和表 17.8 所示。一个操纵符是一个函数或是一个对象，会影响流的状态，并能用作输入或输出运算符的运算对象。类似输入和输出运算符，操纵符也返回它所处理的流对象，因此我们可以在一条语句中组合操纵符和数据。

我们已经在程序中使用过一个操纵符——endl，我们将它“写”到输出流，就像它是一个值一样。但 endl 不是一个普通值，而是一个操作：它输出一个换行符并刷新缓冲区。

很多操纵符改变格式状态

操纵符用于两大类输出控制：控制数值的输出形式以及控制补白的数量和位置。大多数改变格式状态的操纵符都是设置/复原成对的；一个操纵符用来将格式状态设置为一个新值，而另一个用来将其复原，恢复为正常的默认格式。



当操纵符改变流的格式状态时，通常改变后的状态对所有后续 IO 都生效。

754

当我们有一组 IO 操作希望使用相同的格式时，操纵符对格式状态的改变是持久的这一特性很有用。实际上，一些程序会利用操纵符的这一特性对其所有输入或输出重置一个或多个格式规则的行为。在这种情况下，操纵符会改变流这一特性就是满足要求的了。

但是，很多程序（而且更重要的是，很多程序员）期望流的状态符合标准库正常的默认设置。在这些情况下，将流的状态置于一个非标准状态可能会导致错误。因此，通常最好在不再需要特殊格式时尽快将流恢复到默认状态。

控制布尔值的格式

操纵符改变对象的格式状态的一个例子是 `boolalpha` 操纵符。默认情况下，`bool` 值打印为 1 或 0。一个 `true` 值输出为整数 1，而 `false` 输出为 0。我们可以通过对流使用 `boolalpha` 操纵符来覆盖这种格式：

```
cout << "default bool values: " << true << " " << false
<< "\nalpha bool values: " << boolalpha
<< true << " " << false << endl;
```

执行这段程序会得到下面的结果：

```
default bool values: 1 0
alpha bool values: true false
```

一旦向 `cout` “写入” 了 `boolalpha`，我们就改变了 `cout` 打印 `bool` 值的方式。后续打印 `bool` 值的操作都会打印 `true` 或 `false` 而非 1 或 0。

为了取消 `cout` 格式状态的改变，我们使用 `noboolalpha`：

```
bool bool_val = get_status();
cout << boolalpha      // 设置 cout 的内部状态
<< bool_val
<< noboolalpha;        // 将内部状态恢复为默认格式
```

本例中我们改变了 `bool` 值的格式，但只对 `bool_val` 的输出有效。一旦完成此值的打印，我们立即将流恢复到初始状态。

指定整型值的进制

默认情况下，整型值的输入输出使用十进制。我们可以使用操纵符 `hex`、`oct` 和 `dec` 将其改为十六进制、八进制或是改回十进制：

```
cout << "default: " << 20 << " " << 1024 << endl;
cout << "octal: " << oct << 20 << " " << 1024 << endl;
cout << "hex: " << hex << 20 << " " << 1024 << endl;
cout << "decimal: " << dec << 20 << " " << 1024 << endl;
```

当编译并执行这段程序时，会得到如下输出：

```
default: 20 1024
octal: 24 2000
hex: 14 400
decimal: 20 1024
```

注意，类似 `boolalpha`，这些操纵符也会改变格式状态。它们会影响下一个和随后所有的整型输出，直至另一个操纵符又改变了格式为止。



操纵符 hex、oct 和 dec 只影响整型运算对象，浮点值的表示形式不受影响。

755 在输出中指出进制

默认情况下，当我们打印出数值时，没有可见的线索指出使用的是几进制。例如，20 是十进制的 20 还是 16 的八进制表示？当我们按十进制打印数值时，打印结果会符合我们的期望。如果需要打印八进制值或十六进制值，应该使用 `showbase` 操纵符。当对流应用 `showbase` 操纵符时，会在输出结果中显示进制，它遵循与整型常量中指定进制相同的规范：

- 前导 `0x` 表示十六进制。
- 前导 `0` 表示八进制。
- 无前导字符串表示十进制。

我们可以使用 `showbase` 修改前一个程序：

```
cout << showbase; // 当打印整型值时显示进制
cout << "default: " << 20 << " " << 1024 << endl;
cout << "in octal: " << oct << 20 << " " << 1024 << endl;
cout << "in hex: " << hex << 20 << " " << 1024 << endl;
cout << "in decimal: " << dec << 20 << " " << 1024 << endl;
cout << noshowbase; // 恢复流状态
```

修改后的程序的输出会更清楚地表明底层值到底是什么：

```
default: 20 1024
in octal: 024 02000
in hex: 0x14 0x400
in decimal: 20 1024
```

操纵符 `noshowbase` 恢复 `cout` 的状态，从而不再显示整型值的进制。

默认情况下，十六进制值会以小写打印，前导字符也是小写的 `x`。我们可以通过使用 `uppercase` 操纵符来输出大写的 `X` 并将十六进制数字 `a-f` 以大写输出：

```
cout << uppercase << showbase << hex
<< "printed in hexadecimal: " << 20 << " " << 1024
<< nouppercase << noshowbase << dec << endl;
```

这条语句生成如下输出：

```
printed in hexadecimal: 0X14 0X400
```

我们使用了操纵符 `nouppercase`、`noshowbase` 和 `dec` 来重置流的状态。

控制浮点数格式

我们可以控制浮点数输出三个种格式：

- 以多高精度（多少个数字）打印浮点值
- 数值是打印为十六进制、定点十进制还是科学记数法形式
- 对于没有小数部分的浮点值是否打印小数点

<756

默认情况下，浮点值按六位数字精度打印；如果浮点值没有小数部分，则不打印小数点；根据浮点数的值选择打印成定点十进制或科学记数法形式。标准库会选择一种可读性更好的格式：非常大和非常小的值打印为科学记数法形式，其他值打印为定点十进制形式。

指定打印精度

默认情况下，精度会控制打印的数字的总数。当打印时，浮点值按当前精度舍入而非截断。因此，如果当前精度为四位数字，则 3.14159 将打印为 3.142；如果精度为三位数字，则打印为 3.14。

我们可以通过调用 IO 对象的 precision 成员或使用 setprecision 操纵符来改变精度。precision 成员是重载的（参见 6.4 节，第 206 页）。一个版本接受一个 int 值，将精度设置为此值，并返回旧精度值。另一个版本不接受参数，返回当前精度值。setprecision 操纵符接受一个参数，用来设置精度。



操纵符 setprecision 和其他接受参数的操纵符都定义在头文件 iomanip 中。

下面的程序展示了控制浮点值打印精度的不同方法：

```
// cout.precision 返回当前精度值
cout << "Precision: " << cout.precision()
     << ", Value: " << sqrt(2.0) << endl;
// cout.precision(12) 将打印精度设置为 12 位数字
cout.precision(12);
cout << "Precision: " << cout.precision()
     << ", Value: " << sqrt(2.0) << endl;
// 另一种设置精度的方法是使用 setprecision 操纵符
cout << setprecision(3);
cout << "Precision: " << cout.precision()
     << ", Value: " << sqrt(2.0) << endl;
```

编译并执行这段程序，会得到如下输出：

```
Precision: 6, Value: 1.41421
Precision: 12, Value: 1.41421356237
Precision: 3, Value: 1.41
```

此程序调用标准库 sqrt 函数，它定义在头文件 cmath 中。sqrt 函数是重载的，不同版本分别接受一个 float、double 或 long double 参数，返回实参的平方根。

<757

表 17.17：定义在 iostream 中的操纵符

boolalpha	将 true 和 false 输出为字符串
* noboolalpha	将 true 和 false 输出为 1, 0
showbase	对整型值输出表示进制的前缀
* noshowbase	不生成表示进制的前缀
showpoint	对浮点值总是显示小数点

续表

* noshowpoint	只有当浮点值包含小数部分时才显示小数点
showpos	对非负数显示+
* noshowpos	对非负数不显示+
uppercase	在十六进制值中打印 0x，在科学记数法中打印 E
* nouppercase	在十六进制值中打印 0x，在科学记数法中打印 e
* dec	整型值显示为十进制
hex	整型值显示为十六进制
oct	整型值显示为八进制
left	在值的右侧添加填充字符
right	在值的左侧添加填充字符
internal	在符号和值之间添加填充字符
fixed	浮点值显示为定点十进制
scientific	浮点值显示为科学记数法
hexfloat	浮点值显示为十六进制（C++11 新特性）
defaultfloat	重置浮点数格式为十进制（C++11 新特性）
unitbuf	每次输出操作后都刷新缓冲区
* nounitbuf	恢复正常缓冲区刷新方式
* skipws	输入运算符跳过空白符
noskipws	输入运算符不跳过空白符
flush	刷新 ostream 缓冲区
ends	插入空字符，然后刷新 ostream 缓冲区
endl	插入换行，然后刷新 ostream 缓冲区

* 表示默认流状态

指定浮点数记数法



除非你需要控制浮点数的表示形式（如，按列打印数据或打印表示金额或百分比的数据），否则由标准库选择记数法是最好的方式。

通过使用恰当的操纵符，我们可以强制一个流使用科学记数法、定点十进制或是十六进制记数法。操纵符 `scientific` 改变流的状态来使用科学记数法。操纵符 `fixed` 改变流的状态来使用定点十进制。

在新标准库中，通过使用 `hexfloat` 也可以强制浮点数使用十六进制格式。新标准库还提供另一个名为 `defaultfloat` 的操纵符，它将流恢复到默认状态——根据要打印的值选择记数法。

这些操纵符也会改变流的精度的默认含义。在执行 `scientific`、`fixed` 或 `hexfloat` 后，精度值控制的是小数点后面的数字位数，而默认情况下精度值指定的是数字的总位数——既包括小数点之后的数字也包括小数点之前的数字。使用 `fixed` 或 `scientific` 令我们可以按列打印数值，因为小数点距小数部分的距离是固定的：

```
cout << "default format: " << 100 * sqrt(2.0) << '\n'
<< "scientific: " << scientific << 100 * sqrt(2.0) << '\n'
<< "fixed decimal: " << fixed << 100 * sqrt(2.0) << '\n'
<< "hexadecimal: " << hexfloat << 100 * sqrt(2.0) << '\n'
<< "use defaults: " << defaultfloat << 100 * sqrt(2.0)
```

```
<< "\n\n";
```

此程序会生成下面的输出：

```
default format: 141.421
scientific: 1.414214e+002
fixed decimal: 141.421356
hexadecimal: 0x1.1ad7bcp+7
use defaults: 141.421
```

默认情况下，十六进制数字和科学记数法中的 e 都打印成小写形式。我们可以用 uppercase 操纵符打印这些字母的大写形式。

打印小数点

默认情况下，当一个浮点值的小数部分为 0 时，不显示小数点。showpoint 操纵符强制打印小数点：

```
cout << 10.0 << endl;           // 打印 10
cout << showpoint << 10.0      // 打印 10.0000
<< noshowpoint << endl; // 恢复小数点的默认格式
```

操纵符 noshowpoint 恢复默认行为。下一个输出表达式将有默认行为，即，当浮点值的小数部分为 0 时不输出小数点。

输出补白

当按列打印数据时，我们常常需要非常精细地控制数据格式。标准库提供了一些操纵符帮助我们完成所需的控制：

- setw 指定下一个数字或字符串值的最小空间。
- left 表示左对齐输出。
- right 表示右对齐输出，右对齐是默认格式。
- internal 控制负数的符号的位置，它左对齐符号，右对齐值，用空格填满所有中间空间。 ◀759
- setfill 允许指定一个字符代替默认的空格来补白输出。



setw 类似 endl，不改变输出流的内部状态。它只决定下一个输出的大小。

下面程序展示了如何使用这些操纵符：

```
int i = -16;
double d = 3.14159;
// 补白第一列，使用输出中最小 12 个位置
cout << "i: " << setw(12) << i << "next col" << '\n'
     << "d: " << setw(12) << d << "next col" << '\n';
// 补白第一列，左对齐所有列
cout << left
     << "i: " << setw(12) << i << "next col" << '\n'
     << "d: " << setw(12) << d << "next col" << '\n'
     << right; // 恢复正常对齐
// 补白第一列，右对齐所有列
cout << right
     << "i: " << setw(12) << i << "next col" << '\n'
```

```

<< "d: " << setw(12) << d << "next col" << '\n';
// 补白第一列，但补在域的内部
cout << internal
    << "i: " << setw(12) << i << "next col" << '\n'
    << "d: " << setw(12) << d << "next col" << '\n';
// 补白第一列，用#作为补白字符
cout << setfill('#')
    << "i: " << setw(12) << i << "next col" << '\n'
    << "d: " << setw(12) << d << "next col" << '\n'
    << setfill(' ');
// 恢复正常的补白字符

```

执行这段程序，会得到下面的输出：

```

i:          -16next col
d:      3.14159next col
i: -16      next col
d: 3.14159      next col
i:          -16next col
d:      3.14159next col
i: -      16next col
d:      3.14159next col
i: -#####16next col
d: #####3.14159next col

```

760

表 17.18：定义在 iomanip 中的操纵符

setfill(ch)	用 ch 填充空白
setprecision(n)	将浮点精度设置为 n
setw(w)	读或写值的宽度为 w 个字符
setbase(b)	将整数输出为 b 进制

控制输入格式

默认情况下，输入运算符会忽略空白符（空格符、制表符、换行符、换纸符和回车符）。下面的循环

```

char ch;
while (cin >> ch)
    cout << ch;

```

当给定下面输入序列时

```

a b      c
d

```

循环会执行 4 次，读取字符 a 到 d，跳过中间的空格以及可能的制表符和换行符。此程序的输出是

abcd

操纵符 noskipws 会令输入运算符读取空白符，而不是跳过它们。为了恢复默认行为，我们可以使用 skipws 操纵符：

```

cin >> noskipws; // 设置 cin 读取空白符
while (cin >> ch)
    cout << ch;

```

```
cin >> skipws; // 将 cin 恢复到默认状态，从而丢弃空白符
```

给定与前一个程序相同的输入，此循环会执行 7 次，从输入中既读取普通字符又读取空白符。此循环的输出为

```
a b      c  
d
```

17.5.1 节练习

练习 17.34: 编写一个程序，展示如何使用表 17.17 和表 17.18 中的每个操纵符。

练习 17.35: 修改第 670 页中的程序，打印 2 的平方根，但这次打印十六进制数字的大写形式。

练习 17.36: 修改上一题中的程序，打印不同的浮点数，使它们排成一列。

17.5.2 未格式化的输入/输出操作

<761

到目前为止，我们的程序只使用过格式化 IO (formatted IO) 操作。输入和输出运算符 (<<和>>) 根据读取或写入的数据类型来格式化它们。输入运算符忽略空白符，输出运算符应用补白、精度等规则。

标准库还提供了一组低层操作，支持未格式化 IO (unformatted IO)。这些操作允许我们将一个流当作一个无解释的字节序列来处理。

单字节操作

有几个未格式化操作每次一个字节地处理流。这些操作列在表 17.19 中，它们会读取而不是忽略空白符。例如，我们可以使用未格式化 IO 操作 get 和 put 来读取和写入一个字符：

```
char ch;  
while (cin.get(ch))  
    cout.put(ch);
```

此程序保留输入中的空白符，其输出与输入完全相同。它的执行过程与前一个使用 noskipws 的程序完全相同。

表 17.19：单字节低层 IO 操作

is.get(ch)	从 istream is 读取下一个字节存入字符 ch 中。返回 is
os.put(ch)	将字符 ch 输出到 ostream os。返回 os
is.get()	将 is 的下一个字节作为 int 返回
is.putback(ch)	将字符 ch 放回 is。返回 is
is.unget()	将 is 向后移动一个字节。返回 is
is.peek()	将下一个字节作为 int 返回，但不从流中删除它

将字符放回输入流

有时我们需要读取一个字符才能知道还未准备好处理它。在这种情况下，我们希望将字符放回流中。标准库提供了三种方法退回字符，它们有着细微的差别：

- peek 返回输入流中下一个字符的副本，但不会将它从流中删除，peek 返回的值仍然留在流中。

- `unget` 使得输入流向后移动，从而最后读取的值又回到流中。即使我们不知道最后从流中读取什么值，仍然可以调用 `unget`。
- `putback` 是更特殊版本的 `unget`：它退回从流中读取的最后一个值，但它接受一个参数，此参数必须与最后读取的值相同。

762 一般情况下，在读取下一个值之前，标准库保证我们可以退回最多一个值。即，标准库不保证在中间不进行读取操作的情况下能连续调用 `putback` 或 `unget`。

从输入操作返回的 int 值

函数 `peek` 和无参的 `get` 版本都以 `int` 类型从输入流返回一个字符。这有些令人吃惊，可能这些函数返回一个 `char` 看起来会更自然。

这些函数返回一个 `int` 的原因是：可以返回文件尾标记。我们使用 `char` 范围中的每个值来表示一个真实字符，因此，取值范围中没有额外的值可以用来表示文件尾。

返回 `int` 的函数将它们要返回的字符先转换为 `unsigned char`，然后再将结果提升到 `int`。因此，即使字符集中有字符映射到负值，这些操作返回的 `int` 也是正值（参见 2.1.2 节，第 32 页）。而标准库使用负值表示文件尾，这样就可以保证与任何合法字符的值都不同。头文件 `cstdio` 定义了一个名为 `EOF` 的 `const`，我们可以用它来检测从 `get` 返回的值是否是文件尾，而不必记忆表示文件尾的实际数值。对我们来说重要的是，用一个 `int` 来保存从这些函数返回的值：

```
int ch; // 使用一个 int，而不是一个 char 来保存 get() 的返回值
// 循环读取并输出输入中的所有数据
while ((ch = cin.get()) != EOF)
    cout.put(ch);
```

此程序与第 673 页中的程序完成相同的工作，唯一的不同是用来读取输入的 `get` 版本不同。

多字节操作

一些未格式化 IO 操作一次处理大块数据。如果速度是要考虑的重点问题的话，这些操作是很重要的，但类似其他低层操作，这些操作也容易出错。特别是，这些操作要求我们自己分配并管理用来保存和提取数据的字符数组（参见 12.2 节，第 423 页）。表 17.20 列出了多字节操作。

表 17.20：多字节低层 IO 操作

<code>is.get(sink, size, delim)</code>
从 <code>is</code> 中读取最多 <code>size</code> 个字节，并保存在字符数组中，字符数组的起始地址由 <code>sink</code> 给出。读取过程直至遇到字符 <code>delim</code> 或读取了 <code>size</code> 个字节或遇到文件尾时停止。如果遇到了 <code>delim</code> ，则将其留在输入流中，不读取出来存入 <code>sink</code>
<code>is.getline(sink, size, delim)</code>
与接受三个参数的 <code>get</code> 版本类似，但会读取并丢弃 <code>delim</code>
<code>is.read(sink, size)</code>
读取最多 <code>size</code> 个字节，存入字符数组 <code>sink</code> 中。返回 <code>is</code>
<code>is.gcount()</code>
返回上一个未格式化读取操作从 <code>is</code> 读取的字节数
<code>os.write(source, size)</code>
将字符数组 <code>source</code> 中的 <code>size</code> 个字节写入 <code>os</code> 。返回 <code>os</code>

续表

```
is.ignore(size, delim)
```

读取并忽略最多 size 个字符，包括 delim。与其他未格式化函数不同，ignore 有默认参数：size 的默认值为 1，delim 的默认值为文件尾

get 和 getline 函数接受相同的参数，它们的行为类似但不相同。在两个函数中，sink 都是一个 char 数组，用来保存数据。两个函数都一直读取数据，直至下面条件之一发生：

- 已读取了 size-1 个字符
- 遇到了文件尾
- 遇到了分隔符

两个函数的差别是处理分隔符的方式：get 将分隔符留作 istream 中的下一个字符，而 getline 则读取并丢弃分隔符。无论哪个函数都不会将分隔符保存在 sink 中。



WARNING

一个常见的错误是本想从流中删除分隔符，但却忘了做。

< 763

确定读取了多少个字符

某些操作从输入读取未知个数的字节。我们可以调用 gcount 来确定最后一个未格式化输入操作读取了多少个字符。应该在任何后续未格式化输入操作之前调用 gcount。特别是，将字符退回流的单字符操作也属于未格式化输入操作。如果在调用 gcount 之前调用了 peek、unget 或 putback，则 gcount 的返回值为 0。

小心：低层函数容易出错

一般情况下，我们主张使用标准库提供的高层抽象。返回 int 的 IO 操作很好地解释了原因。

一个常见的编程错误是将 get 或 peek 的返回值赋予一个 char 而不是一个 int。这样做是错误的，但编译器却不能发现这个错误。最终会发生什么依赖于程序运行于哪台机器以及输入数据是什么。例如，在一台 char 被实现为 unsigned char 的机器上，下面的循环永远不会停止：

```
char ch; // 此处使用 char 就是引入灾难!
// 从 cin.get 返回的值被转换为 char，然后与一个 int 比较
while ((ch = cin.get()) != EOF)
    cout.put(ch);
```

问题出在当 get 返回 EOF 时，此值会被转换为一个 unsigned char。转换得到的值与 EOF 的 int 值不再相等，因此循环永远也不会停止。这种错误很可能在调试时发现。

在一台 char 被实现为 signed char 的机器上，我们不能确定循环的行为。当一个越界的值被赋予一个 signed 变量时会发生什么完全取决于编译器。在很多机器上，这个循环可以正常工作，除非输入序列中有一个字符与 EOF 值匹配。虽然在普通数据中这种字符不太可能出现，但低层 IO 通常用于读取二进制值的场合，而这些二进制值不能直接映射到普通字符和数值。例如，在我们的机器上，如果输入中包含有一个值为'\377'的字符，则循环会提前终止。因为在我们的机器上，将-1 转换为一个 signed char，就会得到'\377'。如果输入中有这个值，则它会被（过早）当作文件尾指示符。

当我们读写有类型的值时，这种错误就不会发生。如果你可以使用标准库提供的类型更加安全、更高层的操作，就应该使用它们。

17.5.2 节练习

练习 17.37: 用未格式化版本的 `getline` 逐行读取一个文件。测试你的程序，给它一个文件，既包含空行又包含长度超过你传递给 `getline` 的字符数组大小的行。

练习 17.38: 扩展上一题中你的程序，将读入的每个单词打印到它所在的行。

17.5.3 流随机访问

各种流类型通常都支持对流中数据的随机访问。我们可以重定位流，使之跳过一些数据，首先读取最后一行，然后读取第一行，依此类推。标准库提供了一对函数，来定位(`seek`)到流中给定的位置，以及告诉(`tell`)我们当前位置。



随机 IO 本质上是依赖于系统的。为了理解如何使用这些特性，你必须查询系统文档。

虽然标准库为所有流类型都定义了 `seek` 和 `tell` 函数，但它们是否会被做有意义的事情依赖于流绑定到哪个设备。在大多数系统中，绑定到 `cin`、`cout`、`cerr` 和 `clog` 的流不支持随机访问——毕竟，当我们向 `cout` 直接输出数据时，类似向回跳十个位置这种操作是没有意义的。对这些流我们可以调用 `seek` 和 `tell` 函数，但在运行时会出错，将流置于一个无效状态。



WARNING 由于 `istream` 和 `ostream` 类型通常不支持随机访问，所以本节剩余内容只适用于 `fstream` 和 `sstream` 类型。

764

765

seek 和 tell 函数

为了支持随机访问，IO 类型维护一个标记来确定下一个读写操作要在哪里进行。它们还提供了两个函数：一个函数通过将标记 `seek` 到一个给定位置来重定位它；另一个函数 `tell` 我们标记的当前位置。标准库实际上定义了两对 `seek` 和 `tell` 函数，如表 17.21 所示。一对用于输入流，另一对用于输出流。输入和输出版本的差别在于名字的后缀是 `g` 还是 `p`。`g` 版本表示我们正在“获得”（读取）数据，而 `p` 版本表示我们正在“放置”（写入）数据。

表 17.21: `seek` 和 `tell` 函数

<code>tellg()</code>	返回一个输入流中 (<code>tellg</code>) 或输出流中 (<code>tellp</code>) 标记的当前位置
<code>tellp()</code>	
<code>seekg(pos)</code>	在一个输入流或输出流中将标记重定位到给定的绝对地址。pos 通常是前一个 <code>tellg</code> 或 <code>tellp</code> 返回的值
<code>seekp(pos)</code>	
<code>seekg(off, from)</code>	在一个输入流或输出流中将标记定位到 from 之前或之后 off 个字符，from 可以是下列值之一 <ul style="list-style-type: none"> • <code>beg</code>, 偏移量相对于流开始位置 • <code>cur</code>, 偏移量相对于流当前位置 • <code>end</code>, 偏移量相对于流结尾位置
<code>seekp(off, from)</code>	

从逻辑上讲，我们只能对 `istream` 和派生自 `istream` 的类型 `ifstream` 和 `istringstream`（参见 8.1 节，第 278 页）使用 `g` 版本，同样只能对 `ostream` 和派生自 `ostream` 的类型 `ofstream` 和 `ostringstream` 使用 `p` 版本。一个 `iostream`、

`fstream` 或 `stringstream` 既能读又能写关联的流，因此对这些类型的对象既能使用 `g` 版本又能使用 `p` 版本。

只有一个标记

标准库区分 `seek` 和 `tell` 函数的“放置”和“获得”版本这一特性可能会导致误解。即使标准库进行了区分，但它在一个流中只维护单一的标记——并不存在独立的读标记和写标记。

当我们处理一个只读或只写的流时，两种版本的区别甚至是不明显的。我们可以对这些流只使用 `g` 或只使用 `p` 版本。如果我们试图对一个 `ifstream` 流调用 `tellp`，编译器会报告错误。类似的，编译器也不允许我们对一个 `ostringstream` 调用 `seekg`。

`fstream` 和 `stringstream` 类型可以读写同一个流。在这些类型中，有单一的缓冲区用于保存读写的数据，同样，标记也只有一个，表示缓冲区中的当前位置。标准库将 `g` 和 `p` 版本的读写位置都映射到这个单一的标记。



由于只有单一的标记，因此只要我们在读写操作间切换，就必须进行 `seek` 操作来重定位标记。

< 766

重定位标记

`seek` 函数有两个版本：一个移动到文件中的“绝对”地址；另一个移动到一个给定位置的指定偏移量：

```
// 将标记移动到一个固定位置  
seekg(new_position); // 将读标记移动到指定的 pos_type 类型的位置  
seekp(new_position); // 将写标记移动到指定的 pos_type 类型的位置  
  
// 移动到给定起始点之前或之后指定的偏移位置  
seekg(offset, from); // 将读标记移动到距 from 偏移量为 offset 的位置  
seekp(offset, from); // 将写标记移动到距 from 偏移量为 offset 的位置
```

`from` 的可能值如表 17.21 所示。

参数 `new_position` 和 `offset` 的类型分别是 `pos_type` 和 `off_type`，这两个类型都是机器相关的，它们定义在头文件 `istream` 和 `ostream` 中。`pos_type` 表示一个文件位置，而 `off_type` 表示距当前位置的一个偏移量。一个 `off_type` 类型的值可以是正的也可以是负的，即，我们可以在文件中向前移动或向后移动。

访问标记

函数 `tellg` 和 `tellp` 返回一个 `pos_type` 值，表示流的当前位置。`tell` 函数通常用来记住一个位置，以便稍后再定位回来：

```
// 记住当前写位置  
ostringstream writeStr; // 输出 stringstream  
ostringstream::pos_type mark = writeStr.tellp();  
// ...  
if (cancelEntry)  
    // 回到刚才记住的位置  
    writeStr.seekp(mark);
```

读写同一个文件

我们来考察一个编程实例。假定已经给定了一个要读取的文件，我们要在此文件的末尾写入新的一行，这一行包含文件中每行的相对起始位置。例如，给定下面文件：

```
abcd
efg
hi
j
```

程序应该生成如下修改过的文件：

```
767 abcd
efg
hi
j
5 9 12 14
```

注意，我们的程序不必输出第一行的偏移——它总是从位置 0 开始。还要注意，统计偏移量时必须包含每行末尾不可见的换行符。最后，注意输出的最后一个数是我们的输出开始那行的偏移量。在输出中包含了这些偏移量后，我们的输出就与文件的原始内容区分开来了。我们可以读取结果文件中最后一个数，定位到对应偏移量，即可得到我们的输出的起始地址。

我们的程序将逐行读取文件。对每一行，我们将递增计数器，将刚刚读取的一行的长度加到计数器上，则此计数器即为下一行的起始地址：

```
int main()
{
    // 以读写方式打开文件，并定位到文件尾
    // 文件模式参数参见 8.2.2 节（第 286 页）
    fstream inOut("copyOut",
                  fstream::ate | fstream::in | fstream::out);
    if (!inOut) {
        cerr << "Unable to open file!" << endl;
        return EXIT_FAILURE; // EXIT_FAILURE 参见 6.3.2 节（第 204 页）
    }
    // inOut 以 ate 模式打开，因此一开始就定义到其文件尾
    auto end_mark = inOut.tellg(); // 记住原文件尾位置
    inOut.seekg(0, fstream::beg); // 重定位到文件开始
    size_t cnt = 0; // 字节数累加器
    string line; // 保存输入中的每行
    // 继续读取的条件：还未遇到错误且还在读取原数据
    while (inOut && inOut.tellg() != end_mark
           && getline(inOut, line)) { // 且还可获取一行输入
        cnt += line.size() + 1; // 加 1 表示换行符
        auto mark = inOut.tellg(); // 记住读取位置
        inOut.seekp(0, fstream::end); // 将写标记移动到文件尾
        inOut << cnt; // 输出累计的长度
        // 如果不是最后一行，打印一个分隔符
        if (mark != end_mark) inOut << " ";
        inOut.seekg(mark); // 恢复读位置
    }
    inOut.seekp(0, fstream::end); // 定位到文件尾
```

```
    inout << "\n"; // 在文件尾输出一个换行符
    return 0;
}
```

我们的程序用 `in`、`out` 和 `ate` 模式（参见 8.2.2 节，第 286 页）打开 `fstream`。前两个模式指出我们想读写同一个文件。指定 `ate` 会将读写标记定位到文件尾。与往常一样，我们检查文件是否成功打开，如果失败就退出（参见 6.3.2 节，第 203 页）。 768

由于我们的程序向输入文件写入数据，因此不能通过文件尾来判断是否停止读取，而是应该在达到原数据的末尾时停止。因此，我们必须首先记住原文件尾的位置。由于我们是以 `ate` 模式打开文件的，因此 `inout` 已经定位到文件尾了。我们将当前位置（即，原文件尾）保存在 `end_mark` 中。记住文件尾位置之后，我们 `seek` 到距文件起始位置偏移量为 0 的地方，即，将读标记重定位到文件起始位置。

`while` 循环的条件由三部分组成：首先检查流是否合法；如果合法，通过比较当前读位置（由 `tellg` 返回）和记录在 `end_mark` 中的位置来检查是否读完了原数据；最后，假定前两个检查都已成功，我们调用 `getline` 读取输入的下一行，如果 `getline` 成功，则执行 `while` 循环体。

循环体首先将当前位置记录在 `mark` 中。我们保存当前位置是为了在输出下一个偏移量后再退回来。接下来调用 `seekp` 将写标记重定位到文件尾。我们输出计数器的值，然后调用 `seekg` 回到记录在 `mark` 中的位置。回退到原位置后，我们就准备好继续检查循环条件了。

每步循环都会输出下一行的偏移量。因此，最后一步循环负责输出最后一行的偏移量。但是，我们还需要在文件尾输出一个换行符。与其他写操作一样，在输出换行符之前我们调用 `seekp` 来定位到文件尾。

17.5.3 节练习

练习 17.39：对本节给出的 `seek` 程序，编写你自己的版本。

769

小结

本章介绍了一些特殊 IO 操作和四个标准库类型：`tuple`、`bitset`、正则表达式和随机数。

`tuple` 是一个模板，允许我们将多个不同类型的成员捆绑成单一对象。每个 `tuple` 包含指定数量的成员，但对一个给定的 `tuple` 类型，标准库并未限制我们可以定义的成员数量上限。

`bitset` 允许我们定义指定大小的二进制位集合。标准库不限制一个 `bitset` 的大小必须与整型类型的大小匹配，`bitset` 的大小可以更大。除了支持普通的位运算符（参见 4.8 节，第 136 页）外，`bitset` 还定义了一些命名的操作，允许我们操纵 `bitset` 中特定位的状态。

正则表达式库提供了一组类和函数：`regex` 类管理用某种正则表达式语言编写的正则表达式。匹配类保存了某个特定匹配的相关信息。这些类被函数 `regex_search` 和 `regex_match` 所用。这两个函数接受一个 `regex` 对象和一个字符序列，检查 `regex` 中的正则表达式是否匹配给定的字符序列。`regex` 迭代器类型是迭代器适配器，它们使用 `regex_search` 遍历输入序列，返回每个匹配的子序列。标准库还定义了一个 `regex_replace` 函数，允许我们用指定内容替换输入序列中与正则表达式匹配的部分。

随机数库由一组随机数引擎类和分布类组成。随机数引擎返回一个均匀分布的整型值序列。标准库定义了多个引擎，它们具有不同的性能特点。`default_random_engine` 是适合于大多数普通情况的引擎。标准库还定义了 20 个分布类型。这些分布类型使用一个引擎来生成指定类型的随机数，这些随机数的值都在给定范围内，且分布满足指定的概率分布。

术语表

bitset 标准库类，保存二进制位集合，大小在编译时已知，并提供检测和设置集合中二进制位的操作。

cmatch csub_match 对象的容器，保存一个 `regex` 与一个 `const char*` 输入序列匹配的相关信息。容器首元素描述了整个匹配结果。后续元素描述了子表达式的匹配结果。

cregex_iterator 类似 `sregex_iterator`，唯一的差别是此迭代器遍历一个 `char` 数组。

csub_match 保存一个正则表达式与一个 `const char*` 匹配结果的类型。可以表示整个匹配或子表达式的匹配。

默认随机数引擎 (default random engine) 用于普通用途的随机数引擎的类型别名。

770

格式化 IO (formatted IO) 读写操作，利用要读写的对象的类型来定义操作的行为。格式化输入操作执行适合要读取的类型的转换操作，如将 ASCII 码字符串转换为算术类型以及（默认地）忽略空白符。格式化输出操作将类型转换为可打印的字符表示形式、补白输出，还可能执行其他与输出类型相关的转换。

get 模板函数，返回给定 `tuple` 的指定成员。例如，`get<0>(t)` 返回 `tuplet` 的第一个成员。

高位 (high-order) `bitset` 中下标最大的那些位。

低位 (low-order) `bitset` 中下标最小的那些位。

操纵符 (manipulator) “操纵”流的类函数对象。操纵符可用作重载的 IO 运算符<<和>>的右侧运算对象。大多数操纵符会改变流对象的内部状态。这种操纵符通常是一对的——一个改变状态，另一个恢复到流的默认状态。

随机数分布 (random-number distribution) 标准库类型，根据其名字所指出的概率分布转换随机数引擎的输出值。例如，`uniform_int_distribution<T>`生成类型为 `T` 的均匀分布的整数，而 `normal_distribution<T>` 生成正态分布的值，依此类推。

随机数引擎 (random-number engine) 标准库类型，生成随机的无符号数。引擎的设计意图是只用作随机数分布的输入。

随机数发生器 (random-number generator) 一个随机数引擎类型和一个分布类型的组合。

regex 管理正则表达式的类。

regex_error 异常类型，当正则表达式中存在语法错误时抛出此异常。

regex_match 确定整个输入序列是否与给定 `regex` 对象匹配的函数。

regex_replace 使用一个 `regex` 对象来匹配输入序列并用给定格式替换匹配的子表达式的函数。

regex_search 使用一个 `regex` 对象在给定输入序列中查找匹配的子序列的函数。

正则表达式 (regular expression) 一种描述字符序列的方式。

种子 (seed) 提供给随机数引擎的值，使引擎移动到生成的随机数序列中一个新的点。

smatch ssub_match 对象的容器，提供一个 `regex` 与一个 `string` 输入序列匹配的相关信息。容器首元素描述了整个匹配结果。后续元素描述了子表达式的匹配结果。

sregex_iterator 迭代器，使用给定的 `regex` 对象遍历一个 `string` 来查找匹配子串。其构造函数通过调用 `regex_search` 将迭代器定位到第一个匹配。递增迭代器的操作会调用 `regex_search`，从给定 `string` 中当前匹配之后的位置开始查找匹配。解引用迭代器返回一个描述当前匹配的 `smatch` 对象。

ssub_match 保存正则表达式与 `string` 匹配结果的类型。可以描述整个匹配或子表达式的匹配。

子表达式 (subexpression) 正则表达式模式中用括号包围的组成部分。

tuple 模板，生成的类型保存指定类型的未命名成员。标准库没有限制一个 `tuple` 最多可以包含多少个成员。

未格式化 IO (unformatted IO) 将流当作无差别的字节流来处理的操作。未格式化操作给用户增加了很多管理 IO 的负担。

第 18 章

用于大型程序的工具

内容

18.1 异常处理.....	684
18.2 命名空间.....	695
18.3 多重继承与虚继承.....	710
小结	722
术语表.....	722

C++语言能解决的问题规模千变万化，有的小到一个程序员几小时就能完成，有的则是含有几千几万行代码的庞大系统，需要几百个程序员协同工作好几年。本书之前介绍的内容对各种规模的编程问题都适用。

除此之外，C++语言还包含其他一些特征，当我们编写比较复杂的、小组和个人难以管理的系统时，这些特征最为有用。本章的主题即是向读者介绍这些特征，它们包括异常处理、命名空间和多重继承。

772 与仅需几个程序员就能开发完成的系统相比，大规模编程对程序设计语言的要求更高。大规模应用程序的特殊要求包括：

- 在独立开发的子系统之间协同处理错误的能力。
- 使用各种库（可能包含独立开发的库）进行协同开发的能力。
- 对比较复杂的应用概念建模的能力。

本章介绍的三种 C++ 语言特性正好能满足上述要求，它们是：异常处理、命名空间和多重继承。

18.1 异常处理

异常处理（exception handling）机制允许程序中独立开发的部分能够在运行时就出现的问题进行通信并做出相应的处理。异常使得我们能够将问题的检测与解决过程分离开来。程序的一部分负责检测问题的出现，然后解决该问题的任务传递给程序的另一部分。检测环节无须知道问题处理模块的所有细节，反之亦然。

在 5.6 节（第 173 页）我们曾介绍过一些有关异常处理的基本概念和机理，本节将继续扩展这些知识。对于程序员来说，要想有效地使用异常处理，必须首先了解当抛出异常时发生了什么，捕获异常时发生了什么，以及用来传递错误的对象的意义。

18.1.1 抛出异常

在 C++ 语言中，我们通过抛出（throwing）一条表达式来引发（raised）一个异常。被抛出的表达式的类型以及当前的调用链共同决定了哪段处理代码（handler）将被用来处理该异常。被选中的处理代码是在调用链中与抛出对象类型匹配的最近的处理代码。其中，根据抛出对象的类型和内容，程序的异常抛出部分将会告知异常处理部分到底发生了什么错误。

当执行一个 throw 时，跟在 throw 后面的语句将不再被执行。相反，程序的控制权从 throw 转移到与之匹配的 catch 模块。该 catch 可能是同一个函数中的局部 catch，也可能位于直接或间接调用了发生异常的函数的另一个函数中。控制权从一处转移到另一处，这有两个重要的含义：

- 沿着调用链的函数可能会提早退出。
- 一旦程序开始执行异常处理代码，则沿着调用链创建的对象将被销毁。

因为跟在 throw 后面的语句将不再被执行，所以 throw 语句的用法有点类似于 return 语句：它通常作为条件语句的一部分或者作为某个函数的最后（或者唯一）一条语句。

773 栈展开

当抛出一个异常后，程序暂停当前函数的执行过程并立即开始寻找与异常匹配的 catch 子句。当 throw 出现在一个 try 语句块（try block）内时，检查与该 try 块关联的 catch 子句。如果找到了匹配的 catch，就使用该 catch 处理异常。如果这一步没找到匹配的 catch 且该 try 语句嵌套在其他 try 块中，则继续检查与外层 try 匹配的 catch 子句。如果还是找不到匹配的 catch，则退出当前的函数，在调用当前函数的外层函数中继续寻找。

如果对抛出异常的函数的调用语句位于一个 try 语句块内，则检查与该 try 块关联

的 catch 子句。如果找到了匹配的 catch，就使用该 catch 处理异常。否则，如果该 try 语句嵌套在其他 try 块中，则继续检查与外层 try 匹配的 catch 子句。如果仍然没有找到匹配的 catch，则退出当前这个主调函数，继续在调用了刚刚退出的这个函数的其他函数中寻找，以此类推。

上述过程被称为栈展开（stack unwinding）过程。栈展开过程沿着嵌套函数的调用链不断查找，直到找到了与异常匹配的 catch 子句为止；或者也可能一直没找到匹配的 catch，则退出主函数后查找过程终止。

假设找到了一个匹配的 catch 子句，则程序进入该子句并执行其中的代码。当执行完这个 catch 子句后，找到与 try 块关联的最后一个 catch 子句之后的点，并从这里继续执行。

如果没找到匹配的 catch 子句，程序将退出。因为异常通常被认为是妨碍程序正常执行的事件，所以一旦引发了某个异常，就不能对它置之不理。当找不到匹配的 catch 时，程序将调用标准库函数 **terminate**，顾名思义，**terminate** 负责终止程序的执行过程。



一个异常如果没有被捕获，则它将终止当前的程序。

栈展开过程中对象被自动销毁

在栈展开过程中，位于调用链上的语句块可能会提前退出。通常情况下，程序在这些块中创建了一些局部对象。我们已经知道，块退出后它的局部对象也将随之销毁，这条规则对于栈展开过程同样适用。如果在栈展开过程中退出了某个块，编译器将负责确保在这个块中创建的对象能被正确地销毁。如果某个局部对象的类型是类类型，则该对象的析构函数将被自动调用。与往常一样，编译器在销毁内置类型的对象时不需要做任何事情。

如果异常发生在构造函数中，则当前的对象可能只构造了一部分。有的成员已经初始化了，而另外一些成员在异常发生前也许还没有初始化。即使某个对象只构造了一部分，我们也要确保已构造的成员能被正确地销毁。

类似的，异常也可能发生在数组或标准库容器的元素初始化过程中。与之前类似，如果在异常发生前已经构造了一部分元素，则我们应该确保这部分元素被正确地销毁。

析构函数与异常

< 774

析构函数总是会被执行的，但是函数中负责释放资源的代码却可能被跳过，这一特点对于我们如何组织程序结构有重要影响。如我们在 12.1.4 节（第 415 页）介绍过的，如果一个块分配了资源，并且在负责释放这些资源的代码前面发生了异常，则释放资源的代码将不会被执行。另一方面，类对象分配的资源将由类的析构函数负责释放。因此，如果我们使用类来控制资源的分配，就能确保无论函数正常结束还是遭遇异常，资源都能被正确地释放。

析构函数在栈展开的过程中执行，这一事实影响着我们编写析构函数的方式。在栈展开的过程中，已经引发了异常但是我们还没有处理它。如果异常抛出后没有被正确捕获，则系统将调用 **terminate** 函数。因此，出于栈展开可能使用析构函数的考虑，析构函数不应该抛出不能被它自身处理的异常。换句话说，如果析构函数需要执行某个可能抛出异常的操作，则该操作应该被放置在一个 try 语句块当中，并且在析构函数内部得到处理。

在实际的编程过程中，因为析构函数仅仅是释放资源，所以它不太可能抛出异常。所有标准库类型都能确保它们的析构函数不会引发异常。



WARNING 在栈展开的过程中，运行类类型的局部对象的析构函数。因为这些析构函数是自动执行的，所以它们不应该抛出异常。一旦在栈展开的过程中析构函数抛出了异常，并且析构函数自身没能捕获到该异常，则程序将被终止。

异常对象

异常对象 (exception object) 是一种特殊的对象，编译器使用异常抛出表达式来对异常对象进行拷贝初始化 (参见 13.1.1 节，第 441 页)。因此，`throw` 语句中的表达式必须拥有完全类型 (参见 7.3.3 节，第 250 页)。而且如果该表达式是类类型的话，则相应的类必须含有一个可访问的析构函数和一个可访问的拷贝或移动构造函数。如果该表达式是数组类型或函数类型，则表达式将被转换成与之对应的指针类型。

异常对象位于由编译器管理的空间中，编译器确保无论最终调用的是哪个 `catch` 子句都能访问该空间。当异常处理完毕后，异常对象被销毁。

如我们所知，当一个异常被抛出时，沿着调用链的块将依次退出直至找到与异常匹配的处理代码。如果退出了某个块，则同时释放块中局部对象使用的内存。因此，抛出一个指向局部对象的指针几乎肯定是一种错误的行为。出于同样的原因，从函数中返回指向局部对象的指针也是错误的 (参见 6.3.2 节，第 202 页)。如果指针所指的对象位于某个块中，而该块在 `catch` 语句之前就已经退出了，则意味着在执行 `catch` 语句之前局部对象已经被销毁了。

当我们抛出一条表达式时，该表达式的静态编译时类型 (参见 15.2.3 节，第 534 页) 决定了异常对象的类型。读者必须牢记这一点，因为很多情况下程序抛出的表达式类型来自于某个继承体系。如果一条 `throw` 表达式解引用一个基类指针，而该指针实际指向的是派生类对象，则抛出的对象将被切掉一部分 (参见 15.2.3 节，第 535 页)，只有基类部分被抛出。



WARNING 抛出指针要求在任何对应的处理代码存在的地方，指针所指的对象都必须存在。

18.1.1 节练习

练习 18.1： 在下列 `throw` 语句中异常对象的类型是什么？

(a) <code>range_error r("error");</code>	(b) <code>exception *p = &r;</code>
<code>throw r;</code>	<code>,</code>
	<code>throw *p;</code>

如果将 (b) 中的 `throw` 语句写成了 `throw p` 将发生什么情况？

练习 18.2： 当在指定的位置发生了异常时将出现什么情况？

```
void exercise(int *b, int *e)
{
    vector<int> v(b, e);
    int *p = new int[v.size()];
    ifstream in("ints");
    // 此处发生异常
}
```

练习 18.3: 要想让上面的代码在发生异常时能正常工作，有两种解决方案。请描述这两种方法并实现它们。

18.1.2 捕获异常

catch 子句 (catch clause) 中的异常声明 (exception declaration) 看起来像是只包含一个形参的函数形参列表。像在形参列表中一样，如果 catch 无须访问抛出的表达式的话，则我们可以忽略捕获形参的名字。

声明的类型决定了处理代码所能捕获的异常类型。这个类型必须是完全类型 (参见 7.3.3 节, 第 250 页)，它可以是左值引用，但不能是右值引用 (参见 13.6.1 节, 第 471 页)。

当进入一个 catch 语句后，通过异常对象初始化异常声明中的参数。和函数的参数类似，如果 catch 的参数类型是非引用类型，则该参数是异常对象的一个副本，在 catch 语句内改变该参数实际上改变的是局部副本而非异常对象本身；相反，如果参数是引用类型，则和其他引用参数一样，该参数是异常对象的一个别名，此时改变参数也就是改变异常对象。

catch 的参数还有一个特性也与函数的参数非常类似：如果 catch 的参数是基类类型，则我们可以使用其派生类类型的异常对象对其进行初始化。此时，如果 catch 的参数是非引用类型，则异常对象将被切掉一部分 (参见 15.2.3 节, 第 535 页)，这与将派生类对象以值传递的方式传给一个普通函数差不多。另一方面，如果 catch 的参数是基类的引用，则该参数将以常规方式绑定到异常对象上。

最后一点需要注意的是，异常声明的静态类型将决定 catch 语句所能执行的操作。如果 catch 的参数是基类类型，则 catch 无法使用派生类特有的任何成员。



通常情况下，如果 catch 接受的异常与某个继承体系有关，则最好将该 catch 的参数定义成引用类型。

<776

查找匹配的处理代码

在搜寻 catch 语句的过程中，我们最终找到的 catch 未必是异常的最佳匹配。相反，挑选出来的应该是第一个与异常匹配的 catch 语句。因此，越是专门的 catch 越应该置于整个 catch 列表的前端。

因为 catch 语句是按照其出现的顺序逐一进行匹配的，所以当程序使用具有继承关系的多个异常时必须对 catch 语句的顺序进行组织和管理，使得派生类异常的处理代码出现在基类异常的处理代码之前。

与实参和形参的匹配规则相比，异常和 catch 异常声明的匹配规则受到更多限制。此时，绝大多数类型转换都不被允许，除了一些极细小的差别之外，要求异常的类型和 catch 声明的类型是精确匹配的：

- 允许从非常量向常量的类型转换，也就是说，一条非常量对象的 throw 语句可以匹配一个接受常量引用的 catch 语句。
- 允许从派生类向基类的类型转换。
- 数组被转换成指向数组 (元素) 类型的指针，函数被转换成指向该函数类型的指针。

除此之外，包括标准算术类型转换和类类型转换在内，其他所有转换规则都不能在匹配

catch 的过程中使用。



如果在多个 catch 语句的类型之间存在着继承关系，则我们应该把继承链最底端的类（most derived type）放在前面，而将继承链最顶端的类（least derived type）放在后面。

重新抛出

有时，一个单独的 catch 语句不能完整地处理某个异常。在执行了某些校正操作之后，当前的 catch 可能会决定由调用链更上一层的函数接着处理异常。一条 catch 语句通过重新抛出（rethrowing）的操作将异常传递给另外一个 catch 语句。这里的重新抛出仍然是一条 throw 语句，只不过不包含任何表达式：

```
throw;
```

空的 throw 语句只能出现在 catch 语句或 catch 语句直接或间接调用的函数之内。如果在处理代码之外的区域遇到了空 throw 语句，编译器将调用 terminate。

一个重新抛出语句并不指定新的表达式，而是将当前的异常对象沿着调用链向上传递。

很多时候，catch 语句会改变其参数的内容。如果在改变了参数的内容后 catch 语句重新抛出异常，则只有当 catch 异常声明是引用类型时我们对参数所做的改变才会被保留并继续传播：

```
catch (my_error &eObj) {           // 引用类型
    eObj.status = errCodes::severeErr; // 修改了异常对象
    throw;                          // 异常对象的 status 成员是 severeErr
} catch (other_error eObj) {        // 非引用类型
    eObj.status = errCodes::badErr;  // 只修改了异常对象的局部副本
    throw;                          // 异常对象的 status 成员没有改变
}
```

捕获所有异常的处理代码

有时我们希望不论抛出的异常是什么类型，程序都能统一捕获它们。要想捕获所有可能的异常是比较有难度的，毕竟有些情况下我们也不知道异常的类型到底是什么。即使我们知道所有的异常类型，也很难为所有类型提供唯一一个 catch 语句。为了一次性捕获所有异常，我们使用省略号作为异常声明，这样的处理代码称为捕获所有异常（catch-all）的处理代码，形如 catch(...)。一条捕获所有异常的语句可以与任意类型的异常匹配。

catch(...) 通常与重新抛出语句一起使用，其中 catch 执行当前局部能完成的工作，随后重新抛出异常：

```
void manip() {
    try {
        // 这里的操作将引发并抛出一个异常
    }
    catch (...) {
        // 处理异常的某些特殊操作
        throw;
    }
}
```

`catch(...)`既能单独出现，也能与其他几个 `catch` 语句一起出现。



如果 `catch(...)` 与其他几个 `catch` 语句一起出现，则 `catch(...)` 必须在最后的位置。出现在捕获所有异常语句后面的 `catch` 语句将永远不会被匹配。

18.1.2 节练习

练习 18.4：查看图 18.1（第 693 页）所示的继承体系，说明下面的 `try` 块有何错误并修改它。

```
try {
    // 使用 C++ 标准库
} catch(exception) {
    // ...
} catch(const runtime_error &re) {
    // ...
} catch(overflow_error eobj) { /* ... */ }
```

练习 18.5：修改下面的 `main` 函数，使其能捕获图 18.1（第 693 页）所示的任何异常类型：

```
int main() {
    // 使用 C++ 标准库
}
```

处理代码应该首先打印异常相关的错误信息，然后调用 `abort`（定义在 `cstdlib` 头文件中）终止 `main` 函数。

练习 18.6：已知下面的异常类型和 `catch` 语句，书写一个 `throw` 表达式使其创建的异常对象能被这些 `catch` 语句捕获：

- (a) class exceptionType { };
- catch(exceptionType *pet) { }
- (b) catch(...) { }
- (c) typedef int EXCPTYPE;
 catch(EXCPTYPE) { }

18.1.3 函数 `try` 语句块与构造函数

通常情况下，程序执行的任何时刻都可能发生异常，特别是异常可能发生在处理构造函数初始值的过程中。构造函数在进入其函数体之前首先执行初始值列表。因为在初始值列表抛出异常时构造函数体内的 `try` 语句块还未生效，所以构造函数体内的 `catch` 语句无法处理构造函数初始值列表抛出的异常。

要想处理构造函数初始值抛出的异常，我们必须将构造函数写成函数 `try` 语句块（也称为函数测试块，function try block）的形式。函数 `try` 语句块使得一组 `catch` 语句既能处理构造函数体（或析构函数体），也能处理构造函数的初始化过程（或析构函数的析构过程）。举个例子，我们可以把 `Blob` 的构造函数（参见 16.1.2 节，第 586 页）置于一个函数 `try` 语句块中：

```
template <typename T>
Blob<T>::Blob(std::initializer_list<T> il) try :
```

```

        data(std::make_shared<std::vector<T>>(il)) {
    /* 空函数体 */
} catch(const std::bad_alloc &e) { handle_out_of_memory(e); }

```

注意：关键字 `try` 出现在表示构造函数初始值列表的冒号以及表示构造函数体（此例为空）的花括号之前。与这个 `try` 关联的 `catch` 既能处理构造函数体抛出的异常，也能处理成员初始化列表抛出的异常。

还有一种情况值得读者注意，在初始化构造函数的参数时也可能发生异常，这样的异常不属于函数 `try` 语句块的一部分。函数 `try` 语句块只能处理构造函数开始执行后发生的异常。和其他函数调用一样，如果在参数初始化的过程中发生了异常，则该异常属于调用表达式的一部分，并将在调用者所在的上下文中处理。



处理构造函数初始值异常的唯一方法是将构造函数写成函数 `try` 语句块。

18.1.3 节练习

练习 18.7：根据第 16 章的介绍定义你自己的 `Blob` 和 `BlobPtr`，注意将构造函数写成函数 `try` 语句块。

18.1.4 noexcept 异常说明

对于用户及编译器来说，预先知道某个函数不会抛出异常显然大有裨益。首先，知道函数不会抛出异常有助于简化调用该函数的代码；其次，如果编译器确认函数不会抛出异常，它就能执行某些特殊的优化操作，而这些优化操作并不适用于可能出错的代码。

在 C++11 新标准中，我们可以通过提供 **`noexcept` 说明** (`noexcept` specification) 指定某个函数不会抛出异常。其形式是关键字 `noexcept` 紧跟在函数的参数列表后面，用以标识该函数不会抛出异常：

```

void recoup(int) noexcept;           // 不会抛出异常
void alloc(int);                    // 可能抛出异常

```

这两条声明语句指出 `recoup` 将不会抛出任何异常，而 `alloc` 可能抛出异常。我们说 `recoup` 做了**不抛出说明** (`nonthrowing specification`)。

对于一个函数来说，`noexcept` 说明要么出现在该函数的所有声明语句和定义语句中，要么一次也不出现。该说明应该在函数的尾置返回类型（参见 6.3.3 节，第 206 页）之前。我们也可以在函数指针的声明和定义中指定 `noexcept`。在 `typedef` 或类型别名中则不能出现 `noexcept`。在成员函数中，`noexcept` 说明符需要跟在 `const` 及引用限定符之后，而在 `final`、`override` 或虚函数的 `=0` 之前。

违反异常说明

读者需要清楚的一个事实是编译器并不会在编译时检查 `noexcept` 说明。实际上，如果一个函数在说明了 `noexcept` 的同时又含有 `throw` 语句或者调用了可能抛出异常的其他函数，编译器将顺利编译通过，并不会因为这种违反异常说明的情况而报错（不排除个别编译器会对这种用法提出警告）：

780 // 尽管该函数明显违反了异常说明，但它仍然可以顺利编译通过

```

void f() noexcept           // 承诺不会抛出异常
{

```

```
    throw exception();           // 违反了异常说明
}
```

因此可能出现这样一种情况：尽管函数声明了它不会抛出异常，但实际上还是抛出了。一旦一个 `noexcept` 函数抛出了异常，程序就会调用 `terminate` 以确保遵守不在运行时抛出异常的承诺。上述过程对是否执行栈展开未作约定，因此 `noexcept` 可以用在两种情况下：一是我们确认函数不会抛出异常，二是我们根本不知道该如何处理异常。

指明某个函数不会抛出异常可以令该函数的调用者不必再考虑如何处理异常。无论是函数确实不抛出异常，还是程序被终止，调用者都无须为此负责。



通常情况下，编译器不能也不必在编译时验证异常说明。

WARNING

向后兼容：异常说明

早期的 C++ 版本设计了一套更加详细的异常说明方案，该方案使得我们可以指定某个函数可能抛出的异常类型。函数可以指定一个关键字 `throw`，在后面跟上括号括起来的异常类型列表。`throw` 说明符所在的位置与新版本 C++ 中 `noexcept` 所在的位置相同。

上述使用 `throw` 的异常说明方案在 C++11 新版本中已经被取消了。然而尽管如此，它还有一个重要的用处。如果函数被设计为是 `throw()` 的，则意味着该函数将不会抛出异常：

```
void recoup(int) noexcept;          // recoup 不会抛出异常
void recoup(int) throw();           // 等价的声明
```

上面的两条声明语句是等价的，它们都承诺 `recoup` 不会抛出异常。

异常说明的实参

`noexcept` 说明符接受一个可选的实参，该实参必须能转换为 `bool` 类型：如果实参是 `true`，则函数不会抛出异常；如果实参是 `false`，则函数可能抛出异常：

```
void recoup(int) noexcept(true);    // recoup 不会抛出异常
void alloc(int) noexcept(false);     // alloc 可能抛出异常
```

noexcept 运算符

`noexcept` 说明符的实参常常与 **noexcept 运算符** (`noexcept operator`) 混合使用。`noexcept` 运算符是一个一元运算符，它的返回值是一个 `bool` 类型的右值常量表达式，用于表示给定的表达式是否会抛出异常。和 `sizeof` (参见 4.9 节，第 139 页) 类似，`noexcept` 也不会求其运算对象的值。

例如，因为我们声明 `recoup` 时使用了 `noexcept` 说明符，所以下面的表达式的返回值为 `true`：

```
noexcept(recoup(i)) // 如果 recoup 不抛出异常则结果为 true；否则结果为 false
```

更普通的形式是：

```
noexcept(e)
```

当 `e` 调用的所有函数都做了不抛出说明且 `e` 本身不含有 `throw` 语句时，上述表达式为 `true`；否则 `noexcept(e)` 返回 `false`。

C++
11

<781

我们可以使用 `noexcept` 运算符得到如下的异常说明：

```
void f() noexcept(noexcept(g())); // f 和 g 的异常说明一致
```

如果函数 `g` 承诺了不会抛出异常，则 `f` 也不会抛出异常；如果 `g` 没有异常说明符，或者 `g` 虽然有异常说明符但是允许抛出异常，则 `f` 也可能抛出异常。



`noexcept` 有两层含义：当跟在函数参数列表后面时它是异常说明符；而当作为 `noexcept` 异常说明的 `bool` 实参出现时，它是一个运算符。

异常说明与指针、虚函数和拷贝控制

尽管 `noexcept` 说明符不属于函数类型的一部分，但是函数的异常说明仍然会影响函数的使用。

函数指针及该指针所指的函数必须具有一致的异常说明。也就是说，如果我们为某个指针做了不抛出异常的声明，则该指针将只能指向不抛出异常的函数。相反，如果我们显式或隐式地说明了指针可能抛出异常，则该指针可以指向任何函数，即使是承诺了不抛出异常的函数也可以：

```
// recoup 和 pf1 都承诺不会抛出异常
void (*pf1)(int) noexcept = recoup;
// 正确：recoup 不会抛出异常，pf2 可能抛出异常，二者之间互不干扰
void (*pf2)(int) = recoup;

pf1 = alloc;      // 错误：alloc 可能抛出异常，但是 pf1 已经说明了它不会抛出异常
pf2 = alloc;      // 正确：pf2 和 alloc 都可能抛出异常
```

如果一个虚函数承诺了它不会抛出异常，则后续派生出来的虚函数也必须做出同样的承诺；与之相反，如果基类的虚函数允许抛出异常，则派生类的对应函数既可以允许抛出异常，也可以不允许抛出异常：

```
class Base {
public:
    virtual double f1(double) noexcept; // 不会抛出异常
    virtual int f2() noexcept(false);   // 可能抛出异常
    virtual void f3();                 // 可能抛出异常
};

782> class Derived : public Base {
public:
    double f1(double);               // 错误：Base::f1 承诺不会抛出异常
    int f2() noexcept(false);        // 正确：与 Base::f2 的异常说明一致
    void f3() noexcept;              // 正确：Derived 的 f3 做了更严格的限定，
                                    // 这是允许的
};
```

当编译器合成拷贝控制成员时，同时也生成一个异常说明。如果对所有成员和基类的所有操作都承诺了不会抛出异常，则合成的成员是 `noexcept` 的。如果合成成员调用的任意一个函数可能抛出异常，则合成的成员是 `noexcept(false)`。而且，如果我们定义了一个析构函数但是没有为它提供异常说明，则编译器将合成一个。合成的异常说明将与假设由编译器为类合成析构函数时所得的异常说明一致。

18.1.4 节练习

练习 18.8: 回顾你之前编写的各个类, 为它们的构造函数和析构函数添加正确的异常说明。如果你认为某个析构函数可能抛出异常, 尝试修改代码使得该析构函数不会抛出异常。

18.1.5 异常类层次

标准库异常类 (参见 5.6.3 节, 第 176 页) 构成了图 18.1 所示的继承体系 (参见第 15 章)。

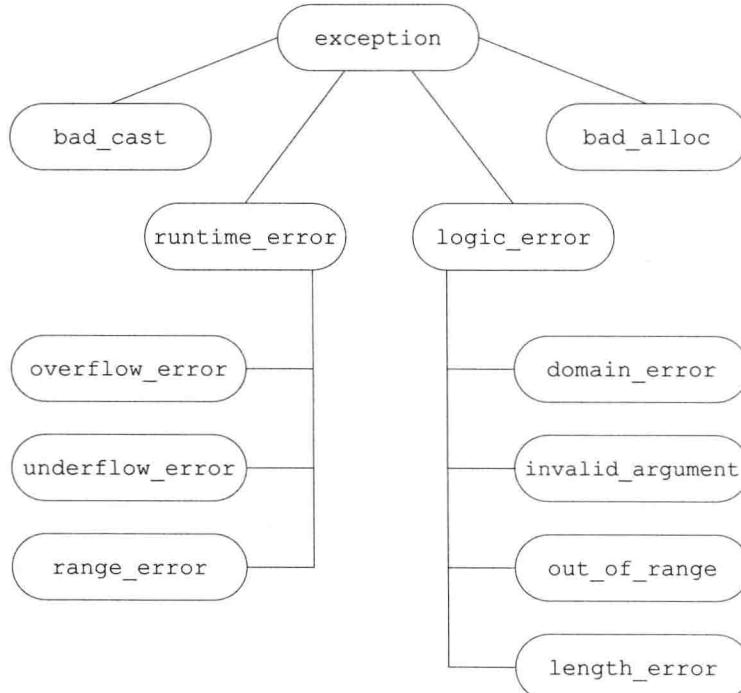


图 18.1: 标准 exception 类层次

类型 `exception` 仅仅定义了拷贝构造函数、拷贝赋值运算符、一个虚析构函数和一个名为 `what` 的虚成员。其中 `what` 函数返回一个 `const char*`, 该指针指向一个以 `unll` 结尾的字符数组, 并且确保不会抛出任何异常。

类 `exception`、`bad_cast` 和 `bad_alloc` 定义了默认构造函数。类 `runtime_error` 和 `logic_error` 没有默认构造函数, 但是有一个可以接受 C 风格字符串或者标准库 `string` 类型实参的构造函数, 这些实参负责提供关于错误的更多信息。在这些类中, `what` 负责返回用于初始化异常对象的信息。因为 `what` 是虚函数, 所以当我们捕获基类的引用时, 对 `what` 函数的调用将执行与异常对象动态类型对应的版本。

书店应用程序的异常类

实际的应用程序通常会自定义 `exception` (或者 `exception` 的标准库派生类) 的派生类以扩展其继承体系。这些面向应用的异常类表示了与应用相关的异常条件。

如果我们构建的是一个真实的书店应用程序, 则其中的类将比本书之前所示的复杂得多。复杂性的一个方面就是如何处理异常。实际上, 我们很可能需要建立一个自己的异常

类体系，用它来表示与应用相关的各种问题。我们设计的异常类可能如下所示：

```
// 为某个书店应用程序设定的异常类
class out_of_stock: public std::runtime_error {
public:
    explicit out_of_stock(const std::string &s):
        std::runtime_error(s) { }

};

class isbn_mismatch: public std::logic_error {
public:
    explicit isbn_mismatch(const std::string &s):
        std::logic_error(s) { }

    isbn_mismatch(const std::string &s,
        const std::string &lhs, const std::string &rhs):
        std::logic_error(s), left(lhs), right(rhs) { }

    const std::string left, right;
};

}
```

784 由上可知，我们的面向应用的异常类继承自标准异常类。和其他继承体系一样，异常类也可以看作按照层次关系组织的。层次越低，表示的异常情况就越特殊。例如，在异常类继承体系中位于最顶层的通常是 exception，exception 表示的含义是某处出错了，至于错误的细节则未作描述。

继承体系的第二层将 exception 划分为两个大的类别：运行时错误和逻辑错误。运行时错误表示的是只有在程序运行时才能检测到的错误；而逻辑错误一般指的是我们可以在程序代码中发现的错误。

我们的书店应用程序进一步细分上述异常类别。名为 out_of_stock 的类表示在运行时可能发生的错误，比如某些顺序无法满足；名为 isbn_mismatch 的类表示 logic_error 的一个特例，程序可以通过比较对象的 isbn() 结果来阻止或处理这一错误。

使用我们自己的异常类型

我们使用自定义异常类的方式与使用标准异常类的方式完全一样。程序在某处抛出异常类型的对象，在另外的地方捕获并处理这些出现的问题。举个例子，我们可以为 Sales_data 类定义一个复合加法运算符，当检测到参与加法的两个 ISBN 编号不一致时抛出名为 isbn_mismatch 的异常：

```
// 如果参与加法的两个对象并非同一书籍，则抛出一个异常
Sales_data&
Sales_data::operator+=(const Sales_data& rhs)
{
    if (isbn() != rhs.isbn())
        throw isbn_mismatch("wrong ISBNs", isbn(), rhs.isbn());
    units_sold += rhs.units_sold;
    revenue += rhs.revenue;
    return *this;
}
```

使用了复合加法运算符的代码将能检测到这一错误，进而输出一条相应的错误信息并继续完成其他任务：

```

// 使用之前设定的书店程序异常类
Sales_data item1, item2, sum;
while (cin >> item1 >> item2) {           // 读取两条交易信息
    try {
        sum = item1 + item2;             // 计算它们的和
        // 此处使用 sum
    } catch (const isbn_mismatch &e) {
        cerr << e.what() << ": left isbn(" << e.left
            << ") right isbn(" << e.right << ")" << endl;
    }
}

```

18.1.5 节练习

< 785

练习 18.9: 定义本节描述的书店程序异常类，然后为 `Sales_data` 类重新编写一个复合赋值运算符并令其抛出一个异常。

练习 18.10: 编写程序令其对两个 ISBN 编号不相同的对象执行 `Sales_data` 的加法运算。为该程序编写两个不同的版本：一个处理异常，另一个不处理异常。观察并比较这两个程序的行为，用心体会当出现了一个未被捕获的异常时程序会发生什么情况。

练习 18.11: 为什么 `what` 函数不应该抛出异常？

18.2 命名空间

大型程序往往会使用多个独立开发的库，这些库又会定义大量的全局名字，如类、函数和模板等。当应用程序用到多个供应商提供的库时，不可避免地会发生某些名字相互冲突的情况。多个库将名字放置在全局命名空间中将引发命名空间污染（namespace pollution）。

传统上，程序员通过将其定义的全局实体名字设得很长来避免命名空间污染问题，这样的名字中通常包含表示名字所属库的前缀部分：

```

class cplusplus_primer_Query { ... };
string cplusplus_primer_make_plural(size_t, string&);

```

这种解决方案显然不太理想：对于程序员来说，书写和阅读这么长的名字费时费力且过于繁琐。

命名空间（namespace）为防止名字冲突提供了更加可控的机制。命名空间分割了全局命名空间，其中每个命名空间是一个作用域。通过在某个命名空间中定义库的名字，库的作者（以及用户）可以避免全局名字固有的限制。

18.2.1 命名空间定义

一个命名空间的定义包含两部分：首先是关键字 `namespace`，随后是命名空间的名字。在命名空间名字后面是一系列由花括号括起来的声明和定义。只要能出现在全局作用域中的声明就能置于命名空间内，主要包括：类、变量（及其初始化操作）、函数（及其定义）、模板和其他命名空间：

```

namespace cplusplus_primer {
    class Sales_data { /* ... */ };
}

```

```

Sales_data operator+(const Sales_data&,
                      const Sales_data&);
class Query { /* ... */ };
class Query_base { /* ... */ };
} // 命名空间结束后无须分号，这一点与块类似

```

786 上面的代码定义了一个名为 `cplusplus_primer` 的命名空间，该命名空间包含四个成员：三个类和一个重载的+运算符。

和其他名字一样，命名空间的名字也必须在定义它的作用域内保持唯一。命名空间既可以定义在全局作用域内，也可以定义在其他命名空间中，但是不能定义在函数或类的内部。



命名空间作用域后面无须分号。

每个命名空间都是一个作用域

和其他作用域类似，命名空间中的每个名字都必须表示该空间内的唯一实体。因为不同命名空间的作用域不同，所以在不同命名空间内可以有相同名字的成员。

定义在某个命名空间中的名字可以被该命名空间内的其他成员直接访问，也可以被这些成员内嵌作用域中的任何单位访问。位于该命名空间之外的代码则必须明确指出所用的名字属于哪个命名空间：

```

cplusplus_primer::Query q =
    cplusplus_primer::Query("hello");

```

如果其他命名空间（比如说 `AddisonWesley`）也提供了一个名为 `Query` 的类，并且我们希望使用这个类替代 `cplusplus_primer` 中定义的同名类，则可以按照如下方式修改代码：

```
AddisonWesley::Query q = AddisonWesley::Query("hello");
```

命名空间可以是不连续的

如我们在 16.5 节（第 626 页）介绍过的，命名空间可以定义在几个不同的部分，这一点与其他作用域不太一样。编写如下的命名空间定义：

```

namespace nsp {
// 相关声明
}

```

可能是定义了一个名为 `nsp` 的新命名空间，也可能是为已经存在的命名空间添加一些新成员。如果之前没有名为 `nsp` 的命名空间定义，则上述代码创建一个新的命名空间；否则，上述代码打开已经存在的命名空间定义并为其添加一些新成员的声明。

命名空间的定义可以不连续的特性使得我们可以将几个独立的接口和实现文件组成一个命名空间。此时，命名空间的组织方式类似于我们管理自定义类及函数的方式：

- 命名空间的一部分成员的作用是定义类，以及声明作为类接口的函数及对象，则这些成员应该置于头文件中，这些头文件将被包含在使用了这些成员的文件中。
- 命名空间成员的定义部分则置于另外的源文件中。

787 在程序中某些实体只能定义一次：如非内联函数、静态数据成员、变量等，命名空间中定义的名字也需要满足这一要求，我们可以通过上面的方式组织命名空间并达到目的。这种接口和实现分离的机制确保我们所需的函数和其他名字只定义一次，而只要是用到这些实

体的地方都能看到对于实体名字的声明。



定义多个类型不相关的命名空间应该使用单独的文件分别表示每个类型(或关联类型构成的集合)。

定义本书的命名空间

通过使用上述接口与实现分离的机制,我们可以将 `cplusplus_primer` 库定义在几个不同的文件中。`Sales_data` 类的声明及其函数将置于 `Sales_data.h` 头文件中,第 15 章介绍的 `Query` 类将置于 `Query.h` 头文件中,以此类推。对应的实现文件将分别是 `Sales_data.cc` 和 `Query.cc`:

```
// ---- Sales_data.h ----
// #include 应该出现在打开命名空间的操作之前
#include <string>
namespace cplusplus_primer {
    class Sales_data { /* ... */;
    Sales_data operator+(const Sales_data&,
                           const Sales_data&);
    // Sales_data 的其他接口函数的声明
}
// ---- Sales_data.cc ----
// 确保#include 出现在打开命名空间的操作之前
#include "Sales_data.h"

namespace cplusplus_primer {
// Sales_data 成员及重载运算符的定义
}
```

程序如果想使用我们定义的库,必须包含必要的头文件,这些头文件中的名字定义在命名空间 `cplusplus_primer` 内:

```
// ---- user.cc ----
// Sales_data.h 头文件的名字位于命名空间 cplusplus_primer 中
#include "Sales_data.h"
int main()
{
    using cplusplus_primer::Sales_data;
    Sales_data transl, trans2;
    // ...
    return 0;
}
```

这种程序的组织方式提供了开发者和库用户所需的模块性。每个类仍组织在自己的接口和实现文件中,一个类的用户不必编译与其他类相关的名字。我们对用户隐藏了实现细节,同时允许文件 `Sales_data.cc` 和 `user.cc` 被编译并链接成一个程序而不会产生任何编译时错误或链接时错误。库的开发者可以分别实现每一个类,相互之间没有干扰。

有一点需要注意,在通常情况下,我们不把`#include` 放在命名空间内部。如果我们这么做了,隐含的意思是把头文件中所有的名字定义成该命名空间的成员。例如,如果 `Sales_data.h` 在包含 `string` 头文件前就已经打开了命名空间 `cplusplus_primer`,则程序将出错,因为这么做意味着我们试图将命名空间 `std` 嵌套在命名空间 `cplusplus_primer` 中。

定义命名空间成员

假定作用域中存在合适的声明语句，则命名空间中的代码可以使用同一命名空间定义的名字的简写形式：

```
#include "Sales_data.h"
namespace cplusplus_primer {      // 重新打开命名空间 cplusplus_primer
// 命名空间中定义的成员可以直接使用名字，此时无须前缀
    std::istream&
    operator>>(std::istream& in, Sales_data& s) { /* ... */ }
}
```

也可以在命名空间定义的外部定义该命名空间的成员。命名空间对于名字的声明必须在作用域内，同时该名字的定义需要明确指出其所属的命名空间：

```
// 命名空间之外定义的成员必须使用含有前缀的名字
cplusplus_primer::Sales_data
cplusplus_primer::operator+(const Sales_data& lhs,
                           const Sales_data& rhs)
{
    Sales_data ret(lhs);
    // ...
}
```

和定义在类外部的类成员一样，一旦看到含有完整前缀的名字，我们就可以确定该名字位于命名空间的作用域内。在命名空间 `cplusplus_primer` 内部，我们可以直接使用该命名空间的其他成员，比如在上面的代码中，可以直接使用 `Sales_data` 定义函数的形参。

尽管命名空间的成员可以定义在命名空间外部，但是这样的定义必须出现在所属命名空间的外层空间中。换句话说，我们可以在 `cplusplus_primer` 或全局作用域中定义 `Sales_data operator+`，但是不能在一个不相关的作用域中定义这个运算符。

模板特例化

789 模板特例化必须定义在原始模板所属的命名空间中（参见 16.5 节，第 626 页）。和其他命名空间名字类似，只要我们在命名空间中声明了特例化，就能在命名空间外部定义它了：

```
// 我们必须将模板特例化声明成 std 的成员
namespace std {
    template <> struct hash<Sales_data>;
}
// 在 std 中添加了模板特例化的声明后，就可以在命名空间 std 的外部定义它了
template <> struct std::hash<Sales_data>
{
    size_t operator()(const Sales_data& s) const
    { return hash<string>()(s.bookNo) ^
           hash<unsigned>()(s.units_sold) ^
           hash<double>()(s.revenue); }
    // 其他成员与之前的版本一致
};
```

全局命名空间

全局作用域中定义的名字（即在所有类、函数及命名空间之外定义的名字）也就是定义在全局命名空间（global namespace）中。全局命名空间以隐式的方式声明，并且在所有

程序中都存在。全局作用域中定义的名字被隐式地添加到全局命名空间中。

作用域运算符同样可以用于全局作用域的成员，因为全局作用域是隐式的，所以它并没有名字。下面的形式

```
::member_name
```

表示全局命名空间中的一个成员。

嵌套的命名空间

嵌套的命名空间是指定义在其他命名空间中的命名空间：

```
namespace cplusplus_primer {
    // 第一个嵌套的命名空间：定义了库的 Query 部分
    namespace QueryLib {
        class Query { /* ... */ };
        Query operator&(const Query&, const Query&);
        // ...
    }
    // 第二个嵌套的命名空间：定义了库的 Sales_data 部分
    namespace Bookstore {
        class Quote { /* ... */ };
        class Disc_quote : public Quote { /* ... */ };
        // ...
    }
}
```

上面的代码将命名空间 `cplusplus_primer` 分割为两个嵌套的命名空间，分别是 `QueryLib` 和 `Bookstore`。

嵌套的命名空间同时是一个嵌套的作用域，它嵌套在外层命名空间的作用域中。嵌套的命名空间中的名字遵循的规则与往常类似：内层命名空间声明的名字将隐藏外层命名空间声明的同名成员。在嵌套的命名空间中定义的名字只在内层命名空间中有效，外层命名空间中的代码要想访问它必须在名字前添加限定符。例如，在嵌套的命名空间 `QueryLib` 中声明的类名是

```
cplusplus_primer::QueryLib::Query
```

内联命名空间

C++11 新标准引入了一种新的嵌套命名空间，称为内联命名空间（inline namespace）。和普通的嵌套命名空间不同，内联命名空间中的名字可以被外层命名空间直接使用。也就是说，我们无须在内联命名空间的名字前添加表示该命名空间的前缀，通过外层命名空间的名字就可以直接访问它。

定义内联命名空间的方式是在关键字 `namespace` 前添加关键字 `inline`：

```
inline namespace FifthEd {
    // 该命名空间表示本书第 5 版的代码
}
namespace FifthEd {           // 隐式内联
    class Query_base { /* ... */ };
    // 其他与 Query 有关的声明
}
```

790

C++
11

关键字 `inline` 必须出现在命名空间第一次定义的地方，后续再打开命名空间的时候可以写 `inline`，也可以不写。

当应用程序的代码在一次发布和另一次发布之间发生了改变时，常常会用到内联命名空间。例如，我们可以把本书当前版本的所有代码都放在一个内联命名空间中，而之前版本的代码都放在一个非内联命名空间中：

```
namespace FourthEd {
    class Item_base { /* ... */};
    class Query_base { /* ... */};
    // 本书第4版用到的其他代码
}
```

命名空间 `cplusplus_primer` 将同时使用这两个命名空间。例如，假定每个命名空间都定义在同名的头文件中，则我们可以把命名空间 `cplusplus primer` 定义成如下形式：

```
namespace cplusplus_primer {  
#include "FifthEd.h"  
#include "FourthEd.h"  
}
```

791 因为 FifthEd 是内联的，所以形如 `cplusplus_primer::` 的代码可以直接获得 FifthEd 的成员。如果我们想使用早期版本的代码，则必须像其他嵌套的命名空间一样加上完整的外层命名空间名字，比如 `cplusplus_primer::FourthEd::Query base`。

未命名的命名空间

未命名的命名空间（`unnamed namespace`）是指关键字 `namespace` 后紧跟花括号括起来的一系列声明语句。未命名的命名空间中定义的变量拥有静态生命周期：它们在第一次使用前创建，并且直到程序结束才销毁。

一个未命名的命名空间可以在某个给定的文件内不连续，但是不能跨越多个文件。每个文件定义自己的未命名的命名空间，如果两个文件都含有未命名的命名空间，则这两个空间互相关联。在这两个未命名的命名空间中可以定义相同的名字，并且这些定义表示的是不同实体。如果一个头文件定义了未命名的命名空间，则该命名空间中定义的名字将在每个包含了该头文件的文件中对应不同实体。



和其他命名空间不同，未命名的命名空间仅在特定的文件内部有效，其作用范围不会横跨多个不同的文件。

定义在未命名的命名空间中的名字可以直接使用，毕竟我们找不到什么命名空间的名字来限定它们；同样的，我们也不能对未命名的命名空间的成员使用作用域运算符。

未命名的命名空间中定义的名字的作用域与该命名空间所在的作用域相同。如果未命名的命名空间定义在文件的最外层作用域中，则该命名空间中的名字一定要与全局作用域中的名字有所区别：

```
// 二义性: i 的定义既出现在全局作用域中, 又出现在未嵌套的未命名的命名空间中
i = 10;
```

其他情况下, 未命名的命名空间中的成员都属于正确的程序实体。和所有命名空间类似, 一个未命名的命名空间也能嵌套在其他命名空间当中。此时, 未命名的命名空间中的成员可以通过外层命名空间的名字来访问:

```
namespace local {
    namespace {
        int i;
    }
}
// 正确: 定义在嵌套的未命名的命名空间中的 i 与全局作用域中的 i 不同
local::i = 42;
```

未命名的命名空间取代文件中的静态声明

792

在标准 C++ 引入命名空间的概念之前, 程序需要将名字声明成 `static` 的以使得其对于整个文件有效。在文件中进行静态声明的做法是从 C 语言继承而来的。在 C 语言中, 声明为 `static` 的全局实体在其所在的文件外不可见。



在文件中进行静态声明的做法已经被 C++ 标准取消了, 现在的做法是使用未命名的命名空间。

18.2.1 节练习

练习 18.12: 将你为之前各章练习编写的程序放置在各自的命名空间中。也就是说, 命名空间 `chapter15` 包含 `Query` 程序的代码, 命名空间 `chapter10` 包含 `TextQuery` 的代码; 使用这种结构重新编译 `Query` 代码示例。

练习 18.13: 什么时候应该使用未命名的命名空间?

练习 18.14: 假设下面的 `operator*` 声明的是嵌套的命名空间 `mathLib::MatrixLib` 的一个成员:

```
namespace mathLib {
    namespace MatrixLib {
        class matrix { /* ... */ };
        matrix operator*
            (const matrix &, const matrix &);
        // ...
    }
}
```

请问你应该如何在全局作用域中声明该运算符?

18.2.2 使用命名空间成员

像 `namespace_name::member_name` 这样使用命名空间的成员显然非常烦琐, 特别是当命名空间的名字很长时尤其如此。幸运的是, 我们可以通过一些其他更简便的方法使用命名空间的成员。之前的程序已经使用过其中一种方法, 即 `using` 声明 (参见 3.1 节, 第 74 页)。本节还将介绍另外几种方法, 如命名空间的别名以及 `using` 指示等。

命名空间的别名

命名空间的别名（namespace alias）使得我们可以为命名空间的名字设定一个短得多的同义词。例如，一个很长的命名空间的名字形如

```
namespace cplusplus_primer { /* ... */ };
```

我们可以为其设定一个短得多的同义词：

```
namespace primer = cplusplus_primer;
```

793 命名空间的别名声明以关键字 namespace 开始，后面是别名所用的名字、= 符号、命名空间原来的名字以及一个分号。不能在命名空间还没有定义前就声明别名，否则将产生错误。

命名空间的别名也可以指向一个嵌套的命名空间：

```
namespace Qlib = cplusplus_primer::QueryLib;
Qlib::Query q;
```



一个命名空间可以有好几个同义词或别名，所有别名都与命名空间原来的名字等价。

using 声明：扼要概述

一条 **using** 声明（using declaration）语句一次只引入命名空间的一个成员。它使得我们可以清楚地知道程序中所用的到底是哪个名字。

using 声明引入的名字遵守与过去一样的作用域规则：它的有效范围从 using 声明的地方开始，一直到 using 声明所在的作用域结束为止。在此过程中，外层作用域的同名实体将被隐藏。未加限定的名字只能在 using 声明所在的作用域以及其内层作用域中使用。在有效作用域结束后，我们就必须使用完整的经过限定的名字了。

一条 using 声明语句可以出现在全局作用域、局部作用域、命名空间作用域以及类的作用域中。在类的作用域中，这样的声明语句只能指向基类成员（参见 15.5 节，第 546 页）。

using 指示

using 指示（using directive）和 using 声明类似的地方是，我们可以使用命名空间名字的简写形式；和 using 声明不同的地方是，我们无法控制哪些名字是可见的，因为所有名字都是可见的。

using 指示以关键字 using 开始，后面是关键字 namespace 以及命名空间的名字。如果这里所用的名字不是一个已经定义好的命名空间的名字，则程序将发生错误。using 指示可以出现在全局作用域、局部作用域和命名空间作用域中，但是不能出现在类的作用域中。

using 指示使得某个特定的命名空间中所有的名字都可见，这样我们就无须再为它们添加任何前缀限定符了。简写的名字从 using 指示开始，一直到 using 指示所在的作用域结束都能使用。



如果我们提供了一个对 std 等命名空间的 using 指示而未做任何特殊控制的话，将重新引入由于使用了多个库而造成的名字冲突问题。

using 指示与作用域

using 指示引入的名字的作用域远比 using 声明引入的名字的作用域复杂。如我们所知，using 声明的名字的作用域与 using 声明语句本身的作用域一致，从效果上看就好像 using 声明语句为命名空间的成员在当前作用域内创建了一个别名一样。

using 指示所做的绝非声明别名这么简单。相反，它具有将命名空间成员提升到包含命名空间本身和 using 指示的最近作用域的能力。794

using 声明和 using 指示在作用域上的区别直接决定了它们工作方式的不同。对于 using 声明来说，我们只是简单地令名字在局部作用域内有效。相反，using 指示是令整个命名空间的所有内容变得有效。通常情况下，命名空间中会含有一些不能出现在局部作用域中的定义，因此，using 指示一般被看作是出现在最近的外层作用域中。

在最简单的情况下，假定我们有一个命名空间 A 和一个函数 f，它们都定义在全局作用域中。如果 f 含有一个对 A 的 using 指示，则在 f 看来，A 中的名字仿佛是出现在全局作用域中 f 之前的位置一样：

```
// 命名空间 A 和函数 f 定义在全局作用域中
namespace A {
    int i, j;
}
void f()
{
    using namespace A;           // 把 A 中的名字注入到全局作用域中
    cout << i * j << endl;      // 使用命名空间 A 中的 i 和 j
    // ...
}
```

using 指示示例

让我们看一个简单的示例：

```
namespace blip {
    int i = 16, j = 15, k = 23;
    // 其他声明
}
int j = 0;           // 正确：blip 的 j 隐藏在命名空间中
void manip()
{
    // using 指示，blip 中的名字被“添加”到全局作用域中
    using namespace blip; // 如果使用了 j，则将在::j 和 blip)::j 之间产生冲突
    ++i;                // 将 blip::i 设定为 17
    ++j;                // 二义性错误：是全局的 j 还是 blip::j？
    +++:j;              // 正确：将全局的 j 设定为 1
    ++blip)::j;         // 正确：将 blip)::j 设定为 16
    int k = 97;          // 当前局部的 k 隐藏了 blip::k
    ++k;                // 将当前局部的 k 设定为 98
}
```

manip 的 using 指示使得程序可以直接访问 blip 的所有名字，也就是说，manip 的代码可以使用 blip 中名字的简写形式。

blip 的成员看起来好像是定义在 blip 和 manip 所在的作用域一样。假定 manip 795

定义在全局作用域中，则 blip 的成员也好像是定义在全局作用域中一样。

当命名空间被注入到它的外层作用域之后，很有可能该命名空间中定义的名字会与其外层作用域中的成员冲突。例如在 manip 中，blip 的成员 j 就与全局作用域中的 j 产生了冲突。这种冲突是允许存在的，但是要想使用冲突的名字，我们就必须明确指出名字的版本。manip 中所有未加限定的 j 都会产生二义性错误。

为了使用像 j 这样的名字，我们必须使用作用域运算符来明确指出所需的版本。我们使用 ::j 来表示定义在全局作用域中的 j，而使用 blip::j 来表示定义在 blip 中的 j。

因为 manip 的作用域和命名空间的作用域不同，所以 manip 内部的声明可以隐藏命名空间中的某些成员名字。例如，局部变量 k 隐藏了命名空间的成员 blip::k。在 manip 内使用 k 不存在二义性，它指的就是局部变量 k。

头文件与 using 声明或指示

头文件如果在其顶层作用域中含有 using 指示或 using 声明，则会将名字注入到所有包含了该头文件的文件中。通常情况下，头文件应该只负责定义接口部分的名字，而不定义实现部分的名字。因此，头文件最多只能在它的函数或命名空间内使用 using 指示或 using 声明（参见 3.1 节，第 75 页）。

提示：避免 using 指示

using 指示一次性注入某个命名空间的所有名字，这种用法看似简单实则充满了风险：只使用一条语句就突然将命名空间中所有成员的名字变得可见了。如果应用程序使用了多个不同的库，而这些库中的名字通过 using 指示变得可见，则全局命名空间污染的问题将重新出现。

而且，当引入库的新版本后，正在工作的程序很可能会编译失败。如果新版本引入了一个与应用程序正在使用的名字冲突的名字，就会出现这个问题。

另一个风险是由 using 指示引发的二义性错误只有在使用了冲突名字的地方才能被发现。这种延后的检测意味着可能在特定库引入很久之后才爆发冲突。直到程序开始使用该库的新部分后，之前一直未被检测到的错误才会出现。

相比于使用 using 指示，在程序中对命名空间的每个成员分别使用 using 声明效果更好，这么做可以减少注入到命名空间中的名字数量。using 声明引起的二义性问题在声明处就能发现，无须等到使用名字的地方，这显然对检测并修改错误大有益处。



using 指示也并非一无是处，例如在命名空间本身的实现文件中就可以使用 using 指示。

18.2.2 节练习

练习 18.15：说明 using 指示与 using 声明的区别。

练习 18.16：假定在下面的代码中标记为“位置 1”的地方是对于命名空间 Exercise 中所有成员的 using 声明，请解释代码的含义。如果这些 using 声明出现在“位置 2”又会怎样呢？将 using 声明变为 using 指示，重新回答之前的问题。

```
namespace Exercise {
    int ivar = 0;
    double dvar = 0;
```

```

        const int limit = 1000;
    }
int ivar = 0;
// 位置 1
void manip() {
    // 位置 2
    double dvar = 3.1416;
    int iobj = limit + 1;
    ++ivar;
    ++::ivar;
}

```

练习 18.17：实际编写代码检验你对上一题的回答是否正确。

18.2.3 类、命名空间与作用域

对命名空间内部名字的查找遵循常规的查找规则：即由内向外依次查找每个外层作用域。外层作用域也可能是一个或多个嵌套的命名空间，直到最外层的全局命名空间查找过程终止。只有位于开放的块中且在使用点之前声明的名字才被考虑：

```

namespace A {
    int i;
    namespace B {
        int i;                      // 在 B 中隐藏了 A::i
        int j;
        int f1()
        {
            int j;                // j 是 f1 的局部变量，隐藏了 A::B::j
            return i;              // 返回 B::i
        }
    } // 命名空间 B 结束，此后 B 中定义的名字不再可见
    int f2() {
        return j;                // 错误：j 没有被定义
    }
    int j = i;                  // 用 A::i 进行初始化
}

```

对于位于命名空间中的类来说，常规的查找规则仍然适用：当成员函数使用某个名字时，首先在该成员中进行查找，然后在类中查找（包括基类），接着在外层作用域中查找，这时一个或几个外层作用域可能就是命名空间：

```

namespace A {
    int i;
    int k;
    class C1 {
    public:
        C1(): i(0), j(0) { }      // 正确：初始化 C1::i 和 C1::j
        int f1() { return k; }     // 返回 A::k
        int f2() { return h; }     // 错误：h 未定义
        int f3();
    private:
        int i;                   // 在 C1 中隐藏了 A::i
    }
}

```

```

        int j;
    };
    int h = i; // 用 A::i 进行初始化
}
// 成员 f3 定义在 C1 和命名空间 A 的外部
int A::C1::f3() { return h; } // 正确：返回 A::h

```

除了类内部出现的成员函数定义之外（参见 7.4.1 节，第 254 页），总是向上查找作用域。名字必须先声明后使用，因此 f2 的 return 语句无法通过编译。该语句试图使用命名空间 A 的名字 h，但此时 h 尚未定义。如果 h 在 A 中定义的位置位于 C1 的定义之前，则上述语句将合法。类似的，因为 f3 的定义位于 A::h 之后，所以 f3 对于 h 的使用是合法的。



可以从函数的限定名推断出查找名字时检查作用域的次序，限定名以相反次序指出被查找的作用域。

限定符 A::C1::f3 指出了查找类作用域和命名空间作用域的相反次序。首先查找函数 f3 的作用域，然后查找外层类 C1 的作用域，最后检查命名空间 A 的作用域以及包含着 f3 定义的作用域。



实参相关的查找与类类型形参

考虑下面这个简单的程序：

```

std::string s;
std::cin >> s;

```

如我们所知，该调用等价于（参见 14.1 节，第 491 页）：

```
operator>>(std::cin, s);
```

798 operator>> 函数定义在标准库 string 中，string 又定义在命名空间 std 中。但是我们不用 std:: 限定符和 using 声明就可以调用 operator>>。

对于命名空间中名字的隐藏规则来说有一个重要的例外，它使得我们可以直接访问输出运算符。这个例外是，当我们给函数传递一个类类型的对象时，除了在常规的作用域查找外还会查找实参类所属的命名空间。这一例外对于传递类的引用或指针的调用同样有效。

在此例中，当编译器发现对 operator>> 的调用时，首先在当前作用域中寻找合适的函数，接着查找输出语句的外层作用域。随后，因为>>表达式的形参是类类型的，所以编译器还会查找 cin 和 s 的类所属的命名空间。也就是说，对于这个调用来说，编译器会查找定义了 istream 和 string 的命名空间 std。当在 std 中查找时，编译器找到了 string 的输出运算符函数。

查找规则的这个例外允许概念上作为类接口一部分的非成员函数无须单独的 using 声明就能被程序使用。假如该例外不存在，则我们将不得不为输出运算符专门提供一个 using 声明：

```
using std::operator>>; // 要想使用 cin >> s 就必须有该 using 声明
```

或者使用函数调用的形式以把命名空间的信息包含进来：

```
std::operator>>(std::cin, s); // 正确：显式地使用 std::>>
```

在没有使用运算符语法的情况下，上述两种声明都显得比较笨拙且无形中增加了使用 IO 标准库的难度。

查找与 std::move 和 std::forward

很多甚至是绝大多数 C++ 程序员从来都没有考虑过与实参相关的查找问题。通常情况下，如果在应用程序中定义了一个标准库中已有的名字，则将出现以下两种情况中的一种：要么根据一般的重载规则确定某次调用应该执行函数的那个版本；要么应用程序根本就不会执行函数的标准库版本。

接下来考虑标准库 move 和 forward 函数。这两个都是模板函数，在标准库的定义中它们都接受一个右值引用的函数形参。如我们所知，在函数模板中，右值引用形参可以匹配任何类型（参见 16.2.6 节，第 611 页）。如果我们的应用程序也定义了一个接受单一形参的 move 函数，则不管该形参是什么类型，应用程序的 move 函数都将与标准库的版本冲突。forward 函数也是如此。

因此，move（以及 forward）的名字冲突要比其他标准库函数的冲突频繁得多。而且，因为 move 和 forward 执行的是非常特殊的类型操作，所以应用程序专门修改函数原有行为的概率非常小。

对于 move 和 forward 来说，冲突很多但是大多数是无意的，这一特点解释了为什么我们建议最好使用它们的带限定语的完整版本的原因（参见 12.1.5 节，第 417 页）。通过书写 std::move 而非 move，我们就能明确地知道想要使用的是函数的标准库版本。799

友元声明与实参相关的查找



回顾我们曾经讨论过的，当类声明了一个友元时，该友元声明并没有使得友元本身可见（参见 7.2.1 节，第 242 页）。然而，一个另外的未声明的类或函数如果第一次出现在友元声明中，则我们认为它是最近的外层命名空间的成员。这条规则与实参相关的查找规则结合在一起将产生意想不到的效果：

```
namespace A {
    class C {
        // 两个友元，在友元声明之外没有其他的声明
        // 这些函数隐式地成为命名空间 A 的成员
        friend void f2();           // 除非另有声明，否则不会被找到
        friend void f(const C&);   // 根据实参相关的查找规则可以被找到
    };
}
```

此时，f 和 f2 都是命名空间 A 的成员。即使 f 不存在其他声明，我们也能通过实参相关的查找规则调用 f：

```
int main()
{
    A::C cobj;
    f(cobj);                // 正确：通过在 A::C 中的友元声明找到 A::f
    f2();                   // 错误：A::f2 没有被声明
}
```

因为 f 接受一个类类型的实参，而且 f 在 C 所属的命名空间进行了隐式的声明，所以 f 能被找到。相反，因为 f2 没有形参，所以它无法被找到。

18.2.3 节练习

练习 18.18: 已知有下面的 swap 的典型定义（参见 13.3 节，第 457 页），当 mem1 是一个 string 时程序使用 swap 的哪个版本？如果 mem1 是 int 呢？说明在这两种情况下名字查找的过程。

```
void swap(T v1, T v2)
{
    using std::swap;
    swap(v1.mem1, v2.mem1);
    // 交换类型 T 的其他成员
}
```

练习 18.19: 如果对 swap 的调用形如 std::swap(v1.mem1, v2.mem1) 将发生什么情况？

800> 18.2.4 重载与命名空间

命名空间对函数的匹配过程有两方面的影响（参见 6.4 节，第 209 页）。其中一个影响非常明显：using 声明或 using 指示能将某些函数添加到候选函数集。另外一个影响则比较微妙。



与实参相关的查找与重载

在上一节中我们了解到，对于接受类类型实参的函数来说，其名字查找将在实参类所属的命名空间中进行。这条规则对于我们如何确定候选函数集同样也有影响。我们将在每个实参类（以及实参类的基类）所属的命名空间中搜寻候选函数。在这些命名空间中所有与被调用函数同名的函数都将被添加到候选集当中，即使其中某些函数在调用语句处不可见也是如此：

```
namespace NS {
    class Quote { /* ... */ };
    void display(const Quote&) { /* ... */ }
}
// Bulk_item 的基类声明在命名空间 NS 中
class Bulk_item : public NS::Quote { /* ... */ };
int main() {
    Bulk_item book1;
    display(book1);
    return 0;
}
```

我们传递给 display 的实参属于类类型 Bulk_item，因此该调用语句的候选函数不仅应该在调用语句所在的作用域中查找，而且也应该在 Bulk_item 及其基类 Quote 所属的命名空间 NS 中声明的函数 display(const Quote&) 也将被添加到候选函数集中。

重载与 using 声明

要想理解 using 声明与重载之间的交互关系，必须首先明确一条：using 声明语句声明的是一个名字，而非一个特定的函数（参见 15.6 节，第 551 页）：

```
using NS::print(int);      // 错误：不能指定形参列表
using NS::print;           // 正确：using 声明只声明一个名字
```

当我们为函数书写 using 声明时，该函数的所有版本都被引入到当前作用域中。

一个 using 声明囊括了重载函数的所有版本以确保不违反命名空间的接口。库的作者为某项任务提供了好几个不同的函数，允许用户选择性地忽略重载函数中的一部分但不是全部有可能导致意想不到的程序行为。

一个 using 声明引入的函数将重载该声明语句所属作用域中已有的其他同名函数。801如果 using 声明出现在局部作用域中，则引入的名字将隐藏外层作用域的相关声明。如果 using 声明所在的作用域中已经有一个函数与新引入的函数同名且形参列表相同，则该 using 声明将引发错误。除此之外，using 声明将为引入的名字添加额外的重载实例，并最终扩充候选函数集的规模。

重载与 using 指示

using 指示将命名空间的成员提升到外层作用域中，如果命名空间的某个函数与该命名空间所属作用域的函数同名，则命名空间的函数将被添加到重载集合中：

```
namespace libs_R_us {  
    extern void print(int);  
    extern void print(double);  
}  
// 普通的声明  
void print(const std::string &);  
// 这个 using 指示把名字添加到 print 调用的候选函数集  
using namespace libs_R_us;  
// print 调用此时的候选函数包括：  
// libs_R_us 的 print(int)  
// libs_R_us 的 print(double)  
// 显式声明的 print(const std::string &)  
void fooBar(int ival)  
{  
    print("Value: ");           // 调用全局函数 print(const string &)  
    print(ival);                // 调用 libs_R_us::print(int)  
}
```

与 using 声明不同的是，对于 using 指示来说，引入一个与已有函数形参列表完全相同的函数并不会产生错误。此时，只要我们指明调用的是命名空间中的函数版本还是当前作用域的版本即可。

跨越多个 using 指示的重载

如果存在多个 using 指示，则来自每个命名空间的名字都会成为候选函数集的一部分：

```
namespace AW {  
    int print(int);  
}  
namespace Primer {  
    double print(double);  
}  
// using 指示从不同的命名空间中创建了一个重载函数集合802  
using namespace AW;  
using namespace Primer;  
long double print(long double);  
int main() {
```

```

    print(1);           // 调用 AW::print(int)
    print(3.1);         // 调用 Primer::print(double)
    return 0;
}

```

在全局作用域中，函数 `print` 的重载集合包括 `print(int)`、`print(double)` 和 `print(long double)`，尽管它们的声明位于不同作用域中，但它们都属于 `main` 函数中 `print` 调用的候选函数集。

18.2.4 节练习

练习 18.20：在下面的代码中，确定哪个函数与 `compute` 调用匹配。列出所有候选函数和可行函数，对于每个可行函数的实参与形参的匹配过程来说，发生了哪种类型转换？

```

namespace primerLib {
    void compute();
    void compute(const void *);
}

using primerLib::compute;
void compute(int);
void compute(double, double = 3.4);
void compute(char*, char* = 0);
void f()
{
    . compute(0);
}

```

如果将 `using` 声明置于 `main` 函数中 `compute` 的调用点之前将发生什么情况？重新回答之前的那些问题。

18.3 多重继承与虚继承

多重继承（multiple inheritance）是指从多个直接基类（参见 15.2.2 节，第 533 页）中产生派生类的能力。多重继承的派生类继承了所有父类的属性。尽管概念上非常简单，但是多个基类相互交织产生的细节可能会带来错综复杂的设计问题与实现问题。

为了探讨有关多重继承的问题，我们将以动物园中动物的层次关系作为教学实例。动物园中的动物存在于不同的抽象级别上。有个体的动物，如 Ling-Ling、Mowgli 和 Balou 等，它们以名字进行区分；每个动物属于一个物种，例如 Ling-Ling 是一只大熊猫；物种又是科的成员，大熊猫是熊科的成员；每个科是动物界的成员，在这个例子中动物界是指一个动物园中所有动物的总和。

我们将定义一个抽象类 `ZooAnimal`，用它来保存动物园中动物共有的信息并提供公共接口。类 `Bear` 将存放 `Bear` 科特有的信息，以此类推。

除了类 `ZooAnimal` 之外，我们的应用程序还包含其他一些辅助类，这些类负责封装不同的抽象，如濒临灭绝的动物。以类 `Panda` 的实现为例，`Panda` 是由 `Bear` 和 `Endangered` 共同派生而来的。

18.3.1 多重继承

在派生类的派生列表中可以包含多个基类：

```
class Bear : public ZooAnimal {
class Panda : public Bear, public Endangered { /* ... */ };
```

每个基类包含一个可选的访问说明符（参见 15.5 节，第 543 页）。一如往常，如果访问说明符被忽略掉了，则关键字 `class` 对应的默认访问说明符是 `private`，关键字 `struct` 对应的是 `public`（参见 15.5 节，第 546 页）。

和只有一个基类的继承一样，多重继承的派生列表也只能包含已经被定义过的类，而且这些类不能是 `final` 的（参见 15.2.2 节，第 533 页）。对于派生类能够继承的基类个数，C++ 没有进行特殊规定；但是在某个给定的派生列表中，同一个基类只能出现一次。

多重继承的派生类从每个基类中继承状态

在多重继承关系中，派生类的对象包含有每个基类的子对象（参见 15.2.2 节，第 530 页）。如图 18.2 所示，在 `Panda` 对象中含有一个 `Bear` 部分（其中又含有一个 `ZooAnimal` 部分）、一个 `Endangered` 部分以及在 `Panda` 中声明的非静态数据成员。



图 18.2：Panda 对象的概念结构

派生类构造函数初始化所有基类

804

构造一个派生类的对象将同时构造并初始化它的所有基类子对象。与从一个基类进行的派生一样（参见 15.2.2 节，第 531 页），多重继承的派生类的构造函数初始值也只能初始化它的直接基类：

```
// 显式地初始化所有基类
Panda::Panda(std::string name, bool onExhibit)
    : Bear(name, onExhibit, "Panda"),
      Endangered(Endangered::critical) { }
// 隐式地使用 Bear 的默认构造函数初始化 Bear 子对象
Panda::Panda()
    : Endangered(Endangered::critical) { }
```

派生类的构造函数初始值列表将实参分别传递给每个直接基类。其中基类的构造顺序与派生列表中基类的出现顺序保持一致，而与派生类构造函数初始值列表中基类的顺序无关。一个 `Panda` 对象按照如下次序进行初始化：

- `ZooAnimal` 是整个继承体系的最终基类，`Bear` 是 `Panda` 的直接基类，`ZooAnimal` 是 `Bear` 的基类，所以首先初始化 `ZooAnimal`。
- 接下来初始化 `Panda` 的第一个直接基类 `Bear`。

- 然后初始化 Panda 的第二个直接基类 Endangered。
- 最后初始化 Panda。

继承的构造函数与多重继承

C++
11

在 C++11 新标准中，允许派生类从它的一个或几个基类中继承构造函数（参见 15.7.4 节，第 557 页）。但是如果从多个基类中继承了相同的构造函数（即形参列表完全相同），则程序将产生错误：

```
struct Basel {
    Basel() = default;
    Basel(const std::string&);
    Basel(std::shared_ptr<int>);

};

struct Base2 {
    Base2() = default;
    Base2(const std::string&);
    Base2(int);

};

// 错误：D1 试图从两个基类中都继承 D1::D1(const string&)
struct D1: public Basel, public Base2 {
    using Basel::Basel;           // 从 Basel 继承构造函数
    using Base2::Base2;           // 从 Base2 继承构造函数
};
```

如果一个类从它的多个基类中继承了相同的构造函数，则这个类必须为该构造函数定义它自己的版本：

805

```
struct D2: public Basel, public Base2 {
    using Basel::Basel;           // 从 Basel 继承构造函数
    using Base2::Base2;           // 从 Base2 继承构造函数
    // D2 必须自定义一个接受 string 的构造函数
    D2(const string &s): Basel(s), Base2(s) { }
    D2() = default;              // 一旦 D2 定义了它自己的构造函数，则必须出现
};
```

析构函数与多重继承

和往常一样，派生类的析构函数只负责清除派生类本身分配的资源，派生类的成员及基类都是自动销毁的。合成的析构函数体为空。

析构函数的调用顺序正好与构造函数相反，在我们的例子中，析构函数的调用顺序是 ~Panda、~Endangered、~Bear 和 ~ZooAnimal。

多重继承的派生类的拷贝与移动操作

与只有一个基类的继承一样，多重继承的派生类如果定义了自己的拷贝/赋值构造函数和赋值运算符，则必须在完整的对象上执行拷贝、移动或赋值操作（参见 15.7.2 节，第 553 页）。只有当派生类使用的是合成版本的拷贝、移动或赋值成员时，才会自动对其基类部分执行这些操作。在合成的拷贝控制成员中，每个基类分别使用自己的对应成员隐式地完成构造、赋值或销毁等工作。

例如，假设 Panda 使用了合成版本的成员 ling_ling 的初始化过程：

```
Panda ying_yang("ying_yang");
```

```
Panda ling_ling = ying_yang;           // 使用拷贝构造函数
```

将调用 Bear 的拷贝构造函数，后者又在执行自己的拷贝任务之前先调用 ZooAnimal 的拷贝构造函数。一旦 ling_ling 的 Bear 部分构造完成，接着就会调用 Endangered 的拷贝构造函数来创建对象相应的部分。最后，执行 Panda 的拷贝构造函数。合成的移动构造函数的工作机理与之类似。

合成的拷贝赋值运算符的行为与拷贝构造函数很相似。它首先赋值 Bear 部分（并且通过 Bear 赋值 ZooAnimal 部分），然后赋值 Endangered 部分，最后是 Panda 部分。移动赋值运算符的工作机理与之类似。

18.3.1 节练习

练习 18.21：解释下列声明的含义，在它们当中存在错误吗？如果有，请指出来并说明错误的原因。

- (a) class CADVehicle : public CAD, Vehicle { ... };
- (b) class DblList: public List, public List { ... };
- (c) class iostream: public istream, public ostream { ... };

练习 18.22：已知存在如下所示的类的继承体系，其中每个类都定义了一个默认构造函数：

```
class A { ... };
class B : public A { ... };
class C : public B { ... };
class X { ... };
class Y { ... };
class Z : public X, public Y { ... };
class MI : public C, public Z { ... };
```

对于下面的定义来说，构造函数的执行顺序是怎样的？

```
MI mi;
```

18.3.2 类型转换与多个基类

在只有一个基类的情况下，派生类的指针或引用能自动转换成一个可访问基类的指针或引用（参见 15.2.2 节，第 530 页；参见 15.5 节，第 544 页）。多个基类的情况与之类似。我们可以令某个可访问基类的指针或引用直接指向一个派生类对象。例如，一个 ZooAnimal、Bear 或 Endangered 类型的指针或引用可以绑定到 Panda 对象上：

```
// 接受 Panda 的基类引用的一系列操作
void print(const Bear&);
void highlight(const Endangered&);
ostream& operator<<(ostream&, const ZooAnimal&);
Panda ying_yang("ying_yang");
print(ying_yang);           // 把一个 Panda 对象传递给一个 Bear 的引用
highlight(ying_yang);       // 把一个 Panda 对象传递给一个 Endangered 的引用
cout << ying_yang << endl; // 把一个 Panda 对象传递给一个 ZooAnimal 的引用
```

编译器不会在派生类向基类的几种转换中进行比较和选择，因为在它看来转换到任意一种基类都一样好。例如，如果存在如下所示的 print 重载形式：

```
void print(const Bear&);
void print(const Endangered&);
```

则通过 Panda 对象对不带前缀限定符的 print 函数进行调用将产生编译错误：

```
Panda ying_yang("ying_yang");
print(ying_yang);           // 二义性错误
```

基于指针类型或引用类型的查找

与只有一个基类的继承一样，对象、指针和引用的静态类型决定了我们能够使用哪些成员（参见 15.6 节，第 547 页）。如果我们使用一个 ZooAnimal 指针，则只有定义在 ZooAnimal 中的操作是可以使用的，Panda 接口中的 Bear、Panda 和 Endangered 特有的部分都不可见。类似的，一个 Bear 类型的指针或引用只能访问 Bear 及 ZooAnimal 的成员，一个 Endangered 的指针或引用只能访问 Endangered 的成员。

举个例子，已知我们的类已经定义了表 18.1 列出的虚函数，考虑下面的这些函数调用：

```
Bear *pb = new Panda("ying_yang");
pb->print();                  // 正确: Panda::print()
pb->cuddle();                 // 错误: 不属于 Bear 的接口
pb->highlight();              // 错误: 不属于 Bear 的接口
delete pb;                     // 正确: Panda::~Panda()
```

当我们通过 Endangered 的指针或引用访问一个 Panda 对象时，Panda 接口中 Panda 特有的部分以及属于 Bear 的部分都是不可见的：

```
Endangered *pe = new Panda("ying_yang");
pe->print();                  // 正确: Panda::print()
pe->toes();                   // 错误: 不属于 Endangered 的接口
pe->cuddle();                // 错误: 不属于 Endangered 的接口
pe->highlight();              // 正确: Panda::highlight()
delete pe;                     // 正确: Panda::~Panda()
```

表 18.1：在 ZooAnimal/Endangered 中定义的虚函数

函数	含有自定义版本的类
print	ZooAnimal::ZooAnimal Bear::Bear Endangered::Endangered Panda::Panda
highlight	Endangered::Endangered Panda::Panda
toes	Bear::Bear Panda::Panda
cuddle	Panda::Panda
析构函数	ZooAnimal::ZooAnimal Endangered::Endangered

18.3.2 节练习

练习 18.23：使用练习 18.22 的继承体系以及下面定义的类 D，同时假定每个类都定义了默认构造函数，请问下面的哪些类型转换是不被允许的？

```

class D : public X, public C { ... };
D *pd = new D;
(a) X *px = pd;          (b) A *pa = pd;
(c) B *pb = pd;          (d) C *pc = pd;

```

练习 18.24: 在第 714 页, 我们使用一个指向 Panda 对象的 Bear 指针进行了一系列调用, 假设我们使用的是一个指向 Panda 对象的 ZooAnimal 指针将发生什么情况, 请对这些调用语句逐一进行说明。

练习 18.25: 假设我们有两个基类 Base1 和 Base2, 它们各自定义了一个名为 print 的虚成员和一个虚析构函数。从这两个基类中我们派生出下面的类, 它们都重新定义了 print 函数:

```

class D1 : public Base1 { /* ... */ };
class D2 : public Base2 { /* ... */ };
class MI : public D1, public D2 { /* ... */ };

```

通过下面的指针, 指出在每个调用中分别使用了哪个函数:

```

Base1 *pb1 = new MI;
Base2 *pb2 = new MI;
D1 *pd1 = new MI;
D2 *pd2 = new MI;
(a) pb1->print();      (b) pd1->print();      (c) pd2->print();
(d) delete pb2;         (e) delete pd1;        (f) delete pd2;

```

18.3.3 多重继承下的类作用域

在只有一个基类的情况下, 派生类的作用域嵌套在直接基类和间接基类的作用域中(参见 15.6 节, 第 547 页)。查找过程沿着继承体系自底向上进行, 直到找到所需的名字。派生类的名字将隐藏基类的同名成员。

在多重继承的情况下, 相同的查找过程在所有直接基类中同时进行。如果名字在多个基类中都被找到, 则对该名字的使用将具有二义性。

在我们的例子中, 如果我们通过 Panda 的对象、指针或引用使用了某个名字, 则程序会并行地在 Endangered 和 Bear/ZooAnimal 这两棵子树中查找该名字。如果名字在超过一棵子树中被找到, 则该名字的使用具有二义性。对于一个派生类来说, 从它的几个基类中分别继承名字相同的成员是完全合法的, 只不过在使用这个名字时必须明确指出它的版本。



当一个类拥有多个基类时, 有可能出现派生类从两个或更多基类中继承了同名成员的情况。此时, 不加前缀限定符直接使用该名字将引发二义性。

例如, 如果 ZooAnimal 和 Endangered 都定义了名为 max_weight 的成员, 并且 Panda 没有定义该成员, 则下面的调用是错误的:

```
double d = ying_yang.max_weight();
```

Panda 在派生的过程中拥有了两个名为 max_weight 的成员, 这是完全合法的。派生仅仅是产生了潜在的二义性, 只要 Panda 对象不调用 max_weight 函数就能避免二义性错误。另外, 如果每次调用 max_weight 时都指出所调用的版本

< 808 >

< 809 >

(`ZooAnimal::max_weight` 或者 `Endangered::max_weight`)，也不会发生二义性。只有当要调用哪个函数含糊不清时程序才会出错。

在上面的例子中，派生类继承的两个 `max_weight` 会产生二义性，这一点显而易见。一种更复杂的情况是，有时即使派生类继承的两个函数形参列表不同也可能发生错误。此外，即使 `max_weight` 在一个类中是私有的，而在另一个类中是公有的或受保护的同样也可能发生错误。最后一种情况，假如 `max_weight` 定义在 `Bear` 中而非 `ZooAnimal` 中，上面的程序仍然是错误的。

和往常一样，先查找名字后进行类型检查（参见 6.4.1 节，第 210 页）。当编译器在两个作用域中同时发现了 `max_weight` 时，将直接报告一个调用二义性的错误。

要想避免潜在的二义性，最好的办法是在派生类中为该函数定义一个新版本。例如，我们可以为 `Panda` 定义一个 `max_weight` 函数从而解决二义性问题：

```
double Panda::max_weight() const
{
    return std::max(ZooAnimal::max_weight(),
                    Endangered::max_weight());
}
```

18.3.3 节练习

```
struct Basel {
    void print(int) const; // 默认情况下是公有的
protected:
    int ival;
    double dval;
    char cval;
private:
    int *id;
};

struct Base2 {
    void print(double) const; // 默认情况下是公有的
protected:
    double fval;
private:
    double dval;
};

struct Derived : public Basel {
    void print(std::string) const; // 默认情况下是公有的
protected:
    std::string sval;
    double dval;
};

struct MI : public Derived, public Base2 {
    void print(std::vector<double>); // 默认情况下是公有的
protected:
    int *ival;
    std::vector<double> dvec;
};
```

练习 18.26: 已知如上所示的继承体系，下面对 print 的调用为什么是错误的？适当修改 MI，令其对 print 的调用可以编译通过并正确执行。

```
MI mi;
mi.print(42);
```

练习 18.27: 已知如上所示的继承体系，同时假定为 MI 添加了一个名为 foo 的函数：

```
int ival;
double dval;
void MI::foo(double cval)
{
    int dval;
    // 练习中的问题发生在此处
}
```

- (a) 列出在 MI::foo 中可见的所有名字。
- (b) 是否存在某个可见的名字是继承自多个基类的？
- (c) 将 Base1 的 dval 成员与 Derived 的 dval 成员求和后赋给 dval 的局部实例。
- (d) 将 MI::dvec 的最后一个元素的值赋给 Base2::fval。
- (e) 将从 Base1 继承的 cval 赋给从 Derived 继承的 sval 的第一个字符。

18.3.4 虚继承

< 810

尽管在派生列表中同一个基类只能出现一次，但实际上派生类可以多次继承同一个类。派生类可以通过它的两个直接基类分别继承同一个间接基类，也可以直接继承某个基类，然后通过另一个基类再一次间接继承该类。

举个例子，IO 标准库的 `istream` 和 `ostream` 分别继承了一个共同的名为 `base_ios` 的抽象基类。该抽象基类负责保存流的缓冲内容并管理流的条件状态。`iostream` 是另外一个类，它从 `istream` 和 `ostream` 直接继承而来，可以同时读写流的内容。因为 `istream` 和 `ostream` 都继承自 `base_ios`，所以 `iostream` 继承了 `base_ios` 两次，一次是通过 `istream`，另一次是通过 `ostream`。

在默认情况下，派生类中含有继承链上每个类对应的子部分。如果某个类在派生过程中出现了多次，则派生类中将包含该类的多个子对象。

这种默认的情况对某些形如 `iostream` 的类显然是行不通的。一个 `iostream` 对象肯定希望在同一个缓冲区中进行读写操作，也会要求条件状态能同时反映输入和输出操作的情况。假如在 `iostream` 对象中真的包含了 `base_ios` 的两份拷贝，则上述的共享行为就无法实现了。

< 811

在 C++ 语言中我们通过虚继承（virtual inheritance）的机制解决上述问题。虚继承的目的是令某个类做出声明，承诺愿意共享它的基类。其中，共享的基类子对象称为虚基类（virtual base class）。在这种机制下，不论虚基类在继承体系中出现了多少次，在派生类中都只包含唯一一个共享的虚基类子对象。

另一个 Panda 类

在过去，科学界对于大熊猫属于 Raccoon 科还是 Bear 科争论不休。为了如实地反映这种争论，我们可以对 Panda 类进行修改，令其同时继承 Bear 和 Raccoon。此时，为了避免赋予 Panda 两份 ZooAnimal 的子对象，我们将 Bear 和 Raccoon 继承

ZooAnimal 的方式定义为虚继承。图 18.3 描述了新的继承体系。

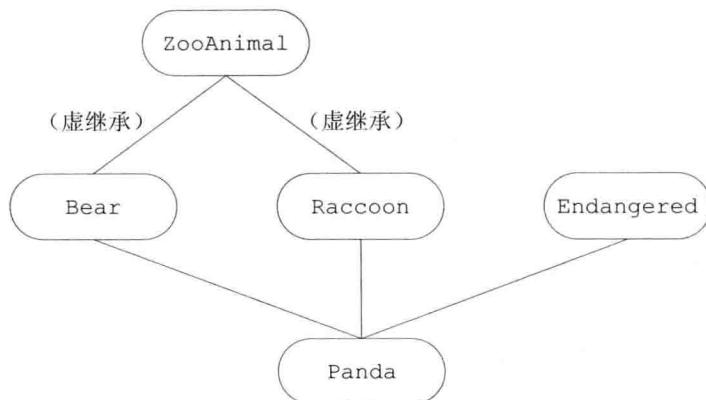


图 18.3: Panda 的虚继承层次

观察这个新的继承体系，我们将发现虚继承的一个不太直观的特征：必须在虚派生的真实需求出现前就已经完成虚派生的操作。例如在我们的类中，当我们定义 Panda 时才出现了对虚派生的需求，但是如果 Bear 和 Raccoon 不是从 ZooAnimal 虚派生得到的，那么 Panda 的设计者就显得不太幸运了。

在实际的编程过程中，位于中间层次的基类将其继承声明为虚继承一般不会带来什么问题。通常情况下，使用虚继承的类层次是由一个人或一个项目组一次性设计完成的。对于一个独立开发的类来说，很少需要基类中的某一个是虚基类，况且新基类的开发者也无法改变已存在的类体系。



虚派生只影响从指定了虚基类的派生类中进一步派生出的类，它不会影响派生类本身。

812

使用虚基类

我们指定虚基类的方式是在派生列表中添加关键字 `virtual`:

```
// 关键字 public 和 virtual 的顺序随意
class Raccoon : public virtual ZooAnimal { /* ... */ };
class Bear : virtual public ZooAnimal { /* ... */ };
```

通过上面的代码我们将 ZooAnimal 定义为 Raccoon 和 Bear 的虚基类。

`virtual` 说明符表明了一种愿望，即在后续的派生类当中共享虚基类的同一份实例。至于什么样的类能够作为虚基类并没有特殊规定。

如果某个类指定了虚基类，则该类的派生仍按常规方式进行：

```
class Panda : public Bear,
              public Raccoon, public Endangered {
};
```

Panda 通过 Raccoon 和 Bear 继承了 ZooAnimal，因为 Raccoon 和 Bear 继承 ZooAnimal 的方式都是虚继承，所以在 Panda 中只有一个 ZooAnimal 基类部分。

支持向基类的常规类型转换

不论基类是不是虚基类，派生类对象都能被可访问基类的指针或引用操作。例如，下面这些从 Panda 向基类的类型转换都是合法的：

```
void dance(const Bear&);
void rummage(const Raccoon&);
ostream& operator<<(ostream&, const ZooAnimal&);
Panda ying_yang;
dance(ying_yang);           // 正确：把一个 Panda 对象当成 Bear 传递
rummage(ying_yang);        // 正确：把一个 Panda 对象当成 Raccoon 传递
cout << ying_yang;         // 正确：把一个 Panda 对象当成 ZooAnimal 传递
```

虚基类成员的可见性

因为在每个共享的虚基类中只有唯一一个共享的子对象，所以该基类的成员可以被直接访问，并且不会产生二义性。此外，如果虚基类的成员只被一条派生路径覆盖，则我们仍然可以直接访问这个被覆盖的成员。但是如果成员被多余一个基类覆盖，则一般情况下派生类必须为该成员自定义一个新的版本。

例如，假定类 B 定义了一个名为 x 的成员，D1 和 D2 都是从 B 虚继承得到的，D 继承了 D1 和 D2，则在 D 的作用域中，x 通过 D 的两个基类都是可见的。如果我们通过 D 的对象使用 x，有三种可能性：

- 如果在 D1 和 D2 中都没有 x 的定义，则 x 将被解析为 B 的成员，此时不存在二义性，一个 D 的对象只含有 x 的一个实例。
- 如果 x 是 B 的成员，同时是 D1 和 D2 中某一个的成员，则同样没有二义性，派生类的 x 比共享虚基类 B 的 x 优先级更高。◀813
- 如果在 D1 和 D2 中都有 x 的定义，则直接访问 x 将产生二义性问题。

与非虚的多重继承体系一样，解决这种二义性问题最好的方法是在派生类中为成员自定义新的实例。

18.3.4 节练习

练习 18.28：已知存在如下的继承体系，在 VMI 类的内部哪些继承而来的成员无须前缀限定符就能直接访问？哪些必须有限定符才能访问？说明你的原因。

```
struct Base {
    void bar(int);           // 默认情况下是公有的
protected:
    int ival;
};

struct Derived1 : virtual public Base {
    void bar(char);          // 默认情况下是公有的
    void foo(char);
protected:
    char cval;
};

struct Derived2 : virtual public Base {
    void foo(int);           // 默认情况下是公有的
protected:
    int ival;
```

```

    char cval;
};

class VMI : public Derived1, public Derived2 { };

```

18.3.5 构造函数与虚继承

在虚派生中，虚基类是由最低层的派生类初始化的。以我们的程序为例，当创建 Panda 对象时，由 Panda 的构造函数独自控制 ZooAnimal 的初始化过程。

为了理解这一规则，我们不妨假设当以普通规则处理初始化任务时会发生什么情况。在此例中，虚基类将会在多条继承路径上被重复初始化。以 ZooAnimal 为例，如果应用普通规则，则 Raccoon 和 Bear 都会试图初始化 Panda 对象的 ZooAnimal 部分。

当然，继承体系中的每个类都可能在某个时刻成为“最低层的派生类”。只要我们能创建虚基类的派生类对象，该派生类的构造函数就必须初始化它的虚基类。例如在我们的继承体系中，当创建一个 Bear（或 Raccoon）的对象时，它已经位于派生的最低层，因此 Bear（或 Raccoon）的构造函数将直接初始化其 ZooAnimal 基类部分：

```

Bear::Bear(std::string name, bool onExhibit):
    ZooAnimal(name, onExhibit, "Bear") { }
Raccoon::Raccoon(std::string name, bool onExhibit)
    : ZooAnimal(name, onExhibit, "Raccoon") { }

```

而当创建一个 Panda 对象时，Panda 位于派生的最低层并由它负责初始化共享的 ZooAnimal 基类部分。即使 ZooAnimal 不是 Panda 的直接基类，Panda 的构造函数也可以初始化 ZooAnimal：

```

Panda::Panda(std::string name, bool onExhibit)
    : ZooAnimal(name, onExhibit, "Panda"),
    Bear(name, onExhibit),
    Raccoon(name, onExhibit),
    Endangered(Endangered::critical),
    sleeping_flag(false) { }

```

虚继承的对象的构造方式

含有虚基类的对象的构造顺序与一般的顺序稍有区别：首先使用提供给最低层派生类构造函数的初始值初始化该对象的虚基类子部分，接下来按照直接基类在派生列表中出现的次序依次对其进行初始化。

例如，当我们创建一个 Panda 对象时：

- 首先使用 Panda 的构造函数初始值列表中提供的初始值构造虚基类 ZooAnimal 部分。
- 接下来构造 Bear 部分。
- 然后构造 Raccoon 部分。
- 然后构造第三个直接基类 Endangered。
- 最后构造 Panda 部分。

如果 Panda 没有显式地初始化 ZooAnimal 基类，则 ZooAnimal 的默认构造函数将被调用。如果 ZooAnimal 没有默认构造函数，则代码将发生错误。



虚基类总是先于非虚基类构造，与它们在继承体系中的次序和位置无关。

构造函数与析构函数的次序

一个类可以有多个虚基类。此时，这些虚的子对象按照它们在派生列表中出现的顺序从左向右依次构造。例如，在下面这个稍显杂乱的 TeddyBear 派生关系中有两个虚基类：ToyAnimal 是直接虚基类，ZooAnimal 是 Bear 的虚基类：

```
class Character { /* ... */ };
class BookCharacter : public Character { /* ... */ };
class ToyAnimal { /* ... */ };
class TeddyBear : public BookCharacter,
                  public Bear, public virtual ToyAnimal
{ /* ... */ };
```

编译器按照直接基类的声明顺序对其进行检查，以确定其中是否含有虚基类。如果有，则先构造虚基类，然后按照声明的顺序逐一构造其他非虚基类。因此，要想创建一个 TeddyBear 对象，需要按照如下次序调用这些构造函数：

ZooAnimal();	// Bear 的虚基类
ToyAnimal();	// 直接虚基类
Character();	// 第一个非虚基类的间接基类
BookCharacter();	// 第一个直接非虚基类
Bear();	// 第二个直接非虚基类
TeddyBear();	// 最底层的派生类

合成的拷贝和移动构造函数按照完全相同的顺序执行，合成的赋值运算符中的成员也按照该顺序赋值。和往常一样，对象的销毁顺序与构造顺序正好相反，首先销毁 TeddyBear 部分，最后销毁 ZooAnimal 部分。

18.3.5 节练习

练习 18.29: 已知有如下所示的类继承关系：

```
class Class { ... };
class Base : public Class { ... };
class D1 : virtual public Base { ... };
class D2 : virtual public Base { ... };
class MI : public D1, public D2 { ... };
class Final : public MI, public Class { ... };
```

- (a) 当作用于一个 Final 对象时，构造函数和析构函数的执行次序分别是什么？
- (b) 在一个 Final 对象中有几个 Base 部分？几个 Class 部分？
- (c) 下面的哪些赋值运算将造成编译错误？

```
Base *pb;           Class *pc;           MI *pmi;           D2 *pd2;
(a) pb = new Class;      (b) pc = new Final;
(c) pmi = pb;          (d) pd2 = pmi;
```

练习 18.30: 在 Base 中定义一个默认构造函数、一个拷贝构造函数和一个接受 int 形参的构造函数。在每个派生类中分别定义这三种构造函数，每个构造函数应该使用它的实参初始化其 Base 部分。

816 小结

C++语言可以用于解决各种类型的问题，既有几个小时就可以解决的小问题，也有一个大团队工作数年才能解决的超大规模问题。C++的某些特性特别适合于处理超大规模问题，这些特性包括：异常处理、命名空间以及多重继承或虚继承。

异常处理使得我们可以将程序的错误检测部分与错误处理部分分隔开来。当程序抛出一个异常时，当前正在执行的函数暂时中止，开始查找最邻近的与异常匹配的 `catch` 语句。作为异常处理的一部分，如果查找 `catch` 语句的过程中退出了某些函数，则函数中定义的局部变量也随之销毁。

命名空间是一种管理大规模复杂应用程序的机制，这些应用可能是由多个独立的供应商分别编写的代码组合而成的。一个命名空间是一个作用域，我们可以在其中定义对象、类型、函数、模板以及其他命名空间。标准库定义在名为 `std` 的命名空间中。

从概念上来说，多重继承非常简单：一个派生类可以从多个直接基类继承而来。在派生类对象中既包含派生类部分，也包含与每个基类对应的基类部分。虽然看起来很简单，但实际上多重继承的细节非常复杂。特别是对多个基类的继承可能会引入新的名字冲突，并造成来自于基类部分的名字的二义性问题。

如果一个类是从多个基类直接继承而来的，那么有可能这些基类本身又共享了另一个基类。在这种情况下，中间类可以选择使用虚继承，从而声明愿意与层次中虚继承同一基类的其他类共享虚基类。用这种方法，后代派生类中将只有一个共享虚基类的副本。

术语表

捕获所有异常 (catch-all) 异常声明形如 (...) 的 `catch` 子句。一条捕获所有异常的子句可以捕获任意类型的异常。常用于捕获局部检测的异常，该异常将重新抛出到程序的其他部分并最终解决问题。

catch 子句 (catch clause) 程序中负责处理异常的部分。`catch` 子句包含关键字 `catch`，后面是异常声明以及一个语句块。`catch` 子句的代码负责处理异常声明中定义的异常。

构造函数顺序 (constructor order) 在非虚继承中，基类的构造顺序与其在派生列表中出现的顺序一致。在虚继承中，首先构造虚基类。虚基类的构造顺序与其在派生类的派生列表中出现的顺序一致。只有最低层的派生类才能初始化虚基类。虚基类的初始值如果出现在中间基类中，则这些初始值将被忽略。

异常声明 (exception declaration) `catch` 子句中指定其能够处理的异常类型的部分。异常声明的行为与形参列表类似，其中的唯一一个形参通过异常对象进行初始化。如果异常说明符是非引用类型，则异常对象将被拷贝给 `catch`。

异常处理 (exception handling) 管理运行时异常的语言级支持。代码中一个独立开发的部分可以检测并引发异常，由程序的另一个独立开发的部分处理该异常。也就是说，程序的错误检测部分负责抛出异常，而错误处理部分在 `try` 语句块的 `catch` 子句中处理异常。

异常对象 (exception object) 用于在异常的 `throw` 和 `catch` 之间进行通信的对象。在抛出点创建该对象，该对象是被抛出的表达式的副本。在该异常的最后一段处理代码完成之前异常对象都一直存在。异常对象的类型是被抛出的表达式的静态类型。

文件中的静态声明 (file static) 使用关键字 `static` 声明的仅对当前文件有效的名字。在 C 语言和之前的 C++ 版本中，文件中的静态声明用于声明只能在当前文件中使用的名字。该特性在当前的 C++ 版本中已经被未命名的命名空间替换了。

函数 try 语句块 (function try block) 用于捕获构造函数初始化过程发生的异常。关键字 `try` 出现在表示构造函数初始值列表开始的冒号之前（或者当初始值列表为空时出现在函数体的左侧花括号之前），并以函数体右侧花括号之后的一个或几个 `catch` 子句作为结束。

全局命名空间 (global namespace) 是每个程序的隐式命名空间，用于存放全局定义。

处理代码 (handler) 是“`catch` 子句”的同义词。

内联的命名空间 (inline namespace) 内联命名空间中的名字可以看成是外层命名空间的成员。

多重继承 (multiple inheritance) 有多个直接基类的类。派生类继承所有基类的成员。可以为每个基类分别设定访问说明符。

命名空间 (namespace) 将库或者其他程序集定义的名字放在同一个作用域中的机制。和 C++ 的其他作用域不同，命名空间作用域可以定义成几个部分。我们可以打开并关闭命名空间，然后在程序的另一个地方重新打开并关闭该命名空间。

命名空间的别名 (namespace alias) 为某个给定的命名空间定义同义词的机制：

```
namespace N1 = N;
```

将 `N1` 定义成命名空间 `N` 的另一个名字。命名空间可以含有多个别名，命名空间的原名和别名是等价的。

命名空间污染 (namespace pollution) 当所有类和函数的名字都放置于全局命名空间时将造成命名空间污染。如果来自于多个独立供应商的代码都含有全局名字，则使用这些代码的大型程序很可能会面临命

名空间污染的问题。

noexcept 运算符 (noexcept operator) 该运算符返回一个 `bool` 值，用于表示给定的表达式是否会抛出异常。该表达式不会被求值，运算的结果是一个常量表达式。当提供的表达式不含 `throw` 并且只调用了做出不抛出说明的函数时，结果为 `true`；否则结果为 `false`。

noexcept 说明 (noexcept specification) 表示函数是否会抛出异常的关键字。当 `noexcept` 跟在函数的形参列表之后时，它可以连接一个括号括起来的常量表达式，前提是该表达式可以转换成 `bool` 值。如果忽略了该表达式，或者表达式的值为 `true`，则函数不会抛出异常。如果表达式的值是 `false` 或者函数没有异常声明，则其可能抛出异常。

不抛出说明 (nonthrowing specification) 该异常说明用于承诺某个函数不会抛出异常。如果一个做了不抛出说明的函数实际抛出了异常，将调用 `terminate`。不抛出说明符是不含实参或者含有一个值为 `true` 的实参的 `noexcept`。

引发 (raise) 常常作为抛出的同义词。C++ 程序员认为抛出异常和引发异常基本上是等价的。

重新抛出 (rethrow) 不指定表达式的 `throw`。重新抛出只有在 `catch` 子句内部或者被 `catch` 直接或间接调用了的函数内时才有效。它的效果是将其接受的异常重新抛出。

栈展开 (stack unwinding) 在搜寻 `catch` 时依次退出函数的过程。异常发生前构造的局部对象将在进入相应的 `catch` 前被销毁。

terminate 是一个标准库函数，当异常未被捕获或者在处理异常的过程中发生了另一个异常时，`terminate` 负责结束程序的执行。

throw e 该表达式将中断当前的执行路径，`throw` 语句将控制权传递给最近的能够处

理该异常的 catch 子句。表达式 e 将被拷贝给异常对象。

try 语句块 (try block) 含有关键字 try 以及一个或多个 catch 子句的语句块。如果 try 语句块中的代码引发了一个异常，并且某个 catch 可以匹配该异常，则异常将被这个 catch 处理。否则，异常被传递到 try 语句块之外并继续沿着调用链寻找与之匹配的 catch。

未命名的命名空间 (unnamed namespace) 定义时未指定名字的命名空间。对于定义在未命名的命名空间中的名字，我们可以不用作用域运算符就直接访问它们。每个文件有一个独有的未命名的命名空间，其中的名字在文件外不可见。

using 声明 (using declaration) 是一种将命名空间中的某个名字注入当前作用域的机制：

```
using std::cout;
```

上述语句使得命名空间 std 中的名字 cout 在当前作用域可见。之后，我们就可以直接使用 cout 而无须前缀 std:: 了。

using 指示 (using directive) 是具有如下形式的声明：

```
using NS;
```

上述语句使得命名空间 NS 的所有名字在 using 指示所在的作用域以及 NS 所在的作用域都变得可见。

虚基类 (virtual base class) 在派生列表中使用了关键字 virtual 的基类。在派生类对象中，虚基类部分只有一份，即使该虚基类在继承体系中出现了多次也是如此。对于非虚继承而言，构造函数只能初始化它的直接基类。但是对于虚继承来说，虚基类将被最低层的派生类初始化，因此最低层的派生类应该含有它的所有虚基类的初始值。

虚继承 (virtual inheritance) 是多重继承的一种形式，基类被继承了多次，但是派生类共享该基类的唯一一份副本。

作用域运算符 (:: operator) 用于访问命名空间或类中的名字。

第 19 章

特殊工具与技术

内容

19.1 控制内存分配	726
19.2 运行时类型识别	730
19.3 枚举类型	736
19.4 类成员指针	739
19.5 嵌套类	746
19.6 union：一种节省空间的类	749
19.7 局部类	754
19.8 固有的不可移植的特性	755
小结	762
术语表	762

本书的前三部分讨论了 C++语言的基本要素，这些要素绝大多数程序员都会用到。此外，C++还定义了一些非常特殊的性质，对于很多程序员来说，他们一般很少会用到本章介绍的内容。

820

C++语言的设计者希望它能处理各种各样的问题。因此，C++的某些特征可能对于一些特殊的应用非常重要，而在另外一些情况下没什么作用。本章将介绍C++语言的几种未被广泛使用的特征。

19.1 控制内存分配

某些应用程序对内存分配有特殊的需求，因此我们无法将标准内存管理机制直接应用于这些程序。它们常常需要自定义内存分配的细节，比如使用关键字 `new` 将对象放置在特定的内存空间中。为了实现这一目的，应用程序需要重载 `new` 运算符和 `delete` 运算符以控制内存分配的过程。

19.1.1 重载 new 和 delete

尽管我们说能够“重载 `new` 和 `delete`”，但是实际上重载这两个运算符与重载其他运算符的过程大不相同。要想真正掌握重载 `new` 和 `delete` 的方法，首先要对 `new` 表达式和 `delete` 表达式的工作机理有更多了解。

当我们使用一条 `new` 表达式时：

```
// new 表达式
string *sp = new string("a value");    // 分配并初始化一个 string 对象
string *arr = new string[10];           // 分配 10 个默认初始化的 string 对象
```

实际执行了三步操作。第一步，`new` 表达式调用一个名为 `operator new`（或者 `operator new[]`）的标准库函数。该函数分配一块足够大的、原始的、未命名的内存空间以便存储特定类型的对象（或者对象的数组）。第二步，编译器运行相应的构造函数以构造这些对象，并为其传入初始值。第三步，对象被分配了空间并构造完成，返回一个指向该对象的指针。

当我们使用一条 `delete` 表达式删除一个动态分配的对象时：

```
delete sp;                      // 销毁 *sp，然后释放 sp 指向的内存空间
delete [] arr;                  // 销毁数组中的元素，然后释放对应的内存空间
```

实际执行了两步操作。第一步，对 `sp` 所指的对象或者 `arr` 所指的数组中的元素执行对应的析构函数。第二步，编译器调用名为 `operator delete`（或者 `operator delete[]`）的标准库函数释放内存空间。

如果应用程序希望控制内存分配的过程，则它们需要定义自己的 `operator new` 函数和 `operator delete` 函数。即使在标准库中已经存在这两个函数的定义，我们仍旧可以定义自己的版本。编译器不会对这种重复的定义提出异议，相反，编译器将使用我们自定义的版本替换标准库定义的版本。

821



当自定义了全局的 `operator new` 函数和 `operator delete` 函数后，我们就担负起了控制动态内存分配的职责。这两个函数必须是正确的：因为它们是程序整个处理过程中至关重要的一部分。

应用程序可以在全局作用域中定义 `operator new` 函数和 `operator delete` 函数，也可以将它们定义为成员函数。当编译器发现一条 `new` 表达式或 `delete` 表达式后，将

在程序中查找可供调用的 `operator` 函数。如果被分配（释放）的对象是类类型，则编译器首先在类及其基类的作用域中查找。此时如果该类含有 `operator new` 成员或 `operator delete` 成员，则相应的表达式将调用这些成员。否则，编译器在全局作用域查找匹配的函数。此时如果编译器找到了用户自定义的版本，则使用该版本执行 `new` 表达式或 `delete` 表达式；如果没找到，则使用标准库定义的版本。

我们可以使用作用域运算符 `::new` 表达式或 `::delete` 表达式忽略定义在类中的函数，直接执行全局作用域中的版本。例如，`::new` 只在全局作用域中查找匹配的 `operator new` 函数，`::delete` 与之类似。

operator new 接口和 operator delete 接口

标准库定义了 `operator new` 函数和 `operator delete` 函数的 8 个重载版本。其中前 4 个版本可能抛出 `bad_alloc` 异常，后 4 个版本则不会抛出异常：

```
// 这些版本可能抛出异常
void *operator new(size_t);                                // 分配一个对象
void *operator new[](size_t);                             // 分配一个数组
void *operator delete(void*) noexcept;                  // 释放一个对象
void *operator delete[](void*) noexcept;                // 释放一个数组

// 这些版本承诺不会抛出异常，参见 12.1.2 节（第 409 页）
void *operator new(size_t, nothrow_t&) noexcept;
void *operator new[](size_t, nothrow_t&) noexcept;
void *operator delete(void*, nothrow_t&) noexcept;
void *operator delete[](void*, nothrow_t&) noexcept;
```

类型 `nothrow_t` 是定义在 `new` 头文件中的一个 `struct`，在这个类型中不包含任何成员。`new` 头文件还定义了一个名为 `nothrow` 的 `const` 对象，用户可以通过这个对象请求 `new` 的非抛出版本（参见 12.1.2 节，第 408 页）。与析构函数类似，`operator delete` 也不允许抛出异常（参见 18.1.1 节，第 685 页）。当我们重载这些运算符时，必须使用 `noexcept` 异常说明符（参见 18.1.4 节，第 690 页）指定其不抛出异常。

应用程序可以自定义上面函数版本中的任意一个，前提是自定义的版本必须位于全局作用域或者类作用域中。当我们将上述运算符函数定义成类的成员时，它们是隐式静态的（参见 7.6 节，第 270 页）。我们无须显式地声明 `static`，当然这么做也不会引发错误。因为 `operator new` 用在对象构造之前而 `operator delete` 用在对象销毁之后，所以这两个成员（`new` 和 `delete`）必须是静态的，而且它们不能操纵类的任何数据成员。

对于 `operator new` 函数或者 `operator new[]` 函数来说，它的返回类型必须是 `void*`，第一个形参的类型必须是 `size_t` 且该形参不能含有默认实参。当我们为一个对象分配空间时使用 `operator new`；为一个数组分配空间时使用 `operator new[]`。当编译器调用 `operator new` 时，把存储指定类型对象所需的字节数传给 `size_t` 形参；当调用 `operator new[]` 时，传入函数的是存储数组中所有元素所需的空间。

如果我们想要自定义 `operator new` 函数，则可以为它提供额外的形参。此时，用到这些自定义函数的 `new` 表达式必须使用 `new` 的定位形式（参见 12.1.2 节，第 409 页）将实参传给新增的形参。尽管在一般情况下我们可以自定义具有任何形参的 `operator new`，但是下面这个函数却无论如何不能被用户重载：

```
void *operator new(size_t, void*);                         // 不允许重新定义这个版本
```

这种形式只供标准库使用，不能被用户重新定义。

对于 operator delete 函数或者 operator delete[] 函数来说，它们的返回类型必须是 void，第一个形参的类型必须是 void*。执行一条 delete 表达式将调用相应的 operator 函数，并用指向待释放内存的指针来初始化 void* 形参。

当我们将 operator delete 或 operator delete[] 定义成类的成员时，该函数可以包含另外一个类型为 size_t 的形参。此时，该形参的初始值是第一个形参所指对象的字节数。size_t 形参可用于删除继承体系中的对象。如果基类有一个虚析构函数（参见 15.7.1 节，第 552 页），则传递给 operator delete 的字节数将因待删除指针所指对象的动态类型不同而有所区别。而且，实际运行的 operator delete 函数版本也由对象的动态类型决定。

术语：new 表达式与 operator new 函数

标准库函数 operator new 和 operator delete 的名字容易让人误解。和其他 operator 函数不同（比如 operator=），这两个函数并没有重载 new 表达式或 delete 表达式。实际上，我们根本无法自定义 new 表达式或 delete 表达式的行为。

一条 new 表达式的执行过程总是先调用 operator new 函数以获取内存空间，然后在得到的内存空间中构造对象。与之相反，一条 delete 表达式的执行过程总是先销毁对象，然后调用 operator delete 函数释放对象所占的空间。

我们提供新的 operator new 函数和 operator delete 函数的目的在于改变内存分配的方式，但是不管怎样，我们都不能改变 new 运算符和 delete 运算符的基本含义。

823 ➤ malloc 函数与 free 函数

当你定义了自己的全局 operator new 和 operator delete 后，这两个函数必须以某种方式执行分配内存与释放内存的操作。也许你的初衷仅仅是使用一个特殊定制的内存分配器，但是这两个函数还应该同时满足某些测试的目的，即检验其分配内存的方式是否与常规方式类似。

为此，我们可以使用名为 **malloc** 和 **free** 的函数，C++ 从 C 语言中继承了这些函数，并将其定义在 cstdlib 头文件中。

malloc 函数接受一个表示待分配字节数的 size_t，返回指向分配空间的指针或者返回 0 以表示分配失败。**free** 函数接受一个 void*，它是 **malloc** 返回的指针的副本，**free** 将相关内存返回给系统。调用 **free(0)** 没有任何意义。

如下所示是编写 operator new 和 operator delete 的一种简单方式，其他版本与之类似：

```
void *operator new(size_t size) {
    if (void *mem = malloc(size))
        return mem;
    else
        throw bad_alloc();
}
void operator delete(void *mem) noexcept { free(mem); }
```

19.1.1 节练习

练习 19.1: 使用 `malloc` 编写你自己的 `operator new(size_t)` 函数, 使用 `free` 编写 `operator delete(void *)` 函数。

练习 19.2: 默认情况下, `allocator` 类使用 `operator new` 获取存储空间, 然后使用 `operator delete` 释放它。利用上一题中的两个函数重新编译并运行你的 `StrVec` 程序 (参见 13.5 节, 第 465 页)。

19.1.2 定位 new 表达式

尽管 `operator new` 函数和 `operator delete` 函数一般用于 `new` 表达式, 然而它们毕竟是标准库的两个普通函数, 因此普通的代码也可以直接调用它们。

在 C++ 的早期版本中, `allocator` 类 (参见 12.2.2 节, 第 427 页) 还不是标准库的一部分。应用程序如果想把内存分配与初始化分离开来的话, 需要调用 `operator new` 和 `operator delete`。这两个函数的行为与 `allocator` 的 `allocate` 成员和 `deallocate` 成员非常类似, 它们负责分配或释放内存空间, 但是不会构造或销毁对象。

与 `allocator` 不同的是, 对于 `operator new` 分配的内存空间来说我们无法使用 `construct` 函数构造对象。相反, 我们应该使用 `new` 的定位 `new` (placement `new`) 形式 (参见 12.1.2 节, 第 409 页) 构造对象。如我们所知, `new` 的这种形式为分配函数提供了额外的信息。我们可以使用定位 `new` 传递一个地址, 此时定位 `new` 的形式如下所示:

```
new (place_address) type  
new (place_address) type (initializers)  
new (place_address) type [size]  
new (place_address) type [size] { braced initializer list }
```

其中 `place_address` 必须是一个指针, 同时在 `initializers` 中提供一个 (可能为空的) 以逗号分隔的初始值列表, 该初始值列表将用于构造新分配的对象。

当仅通过一个地址值调用时, 定位 `new` 使用 `operator new(size_t, void*)` “分配” 它的内存。这是一个我们无法自定义的 `operator new` 版本 (参见 19.1.1 节, 第 727 页)。该函数不分配任何内存, 它只是简单地返回指针实参; 然后由 `new` 表达式负责在指定的地址初始化对象以完成整个工作。事实上, 定位 `new` 允许我们在一个特定的、预先分配的内存地址上构造对象。



当只传入一个指针类型的实参时, 定位 `new` 表达式构造对象但是不分配内存。

尽管在很多时候使用定位 `new` 与 `allocator` 的 `construct` 成员非常相似, 但在它们之间也有一个重要的区别。我们传给 `construct` 的指针必须指向同一个 `allocator` 对象分配的空间, 但是传给定位 `new` 的指针无须指向 `operator new` 分配的内存。实际上如我们将在 19.6 节 (第 753 页) 介绍的, 传给定位 `new` 表达式的指针甚至不需要指向动态内存。

显式的析构函数调用

就像定位 `new` 与使用 `allocate` 类似一样, 对析构函数的显式调用也与使用 `destroy` 很类似。我们既可以通过对象调用析构函数, 也可以通过对象的指针或引用调

用析构函数，这与调用其他成员函数没什么区别：

```
string *sp = new string("a value"); // 分配并初始化一个 string 对象
sp->~string();
```

在这里我们直接调用了一个析构函数。箭头运算符解引用指针 sp 以获得 sp 所指的对象，然后我们调用析构函数，析构函数的形式是波浪线 (~) 加上类型的名字。

和调用 `destroy` 类似，调用析构函数可以清除给定的对象但是不会释放该对象所在的空间。如果需要的话，我们可以重新使用该空间。



调用析构函数会销毁对象，但是不会释放内存。

825 > 19.2 运行时类型识别

运行时类型识别 (run-time type identification, RTTI) 的功能由两个运算符实现：

- `typeid` 运算符，用于返回表达式的类型。
- `dynamic_cast` 运算符，用于将基类的指针或引用安全地转换成派生类的指针或引用。

当我们将这两个运算符用于某种类型的指针或引用，并且该类型含有虚函数时，运算符将使用指针或引用所绑定对象的动态类型（参见 15.2.3 节，第 534 页）。

这两个运算符特别适用于以下情况：我们想使用基类对象的指针或引用执行某个派生类操作并且该操作不是虚函数。一般来说，只要有可能我们应该尽量使用虚函数。当操作被定义成虚函数时，编译器将根据对象的动态类型自动地选择正确的函数版本。

然而，并非任何时候都能定义一个虚函数。假设我们无法使用虚函数，则可以使用一个 RTTI 运算符。另一方面，与虚成员函数相比，使用 RTTI 运算符蕴含着更多潜在的风险：程序员必须清楚地知道转换的目标类型并且必须检查类型转换是否被成功执行。



使用 RTTI 必须要加倍小心。在可能的情况下，最好定义虚函数而非直接接管类型管理的重任。

19.2.1 `dynamic_cast` 运算符

`dynamic_cast` 运算符 (`dynamic_cast` operator) 的使用形式如下所示：

```
dynamic_cast<type*>(e)
dynamic_cast<type&>(e)
dynamic_cast<type&&>(e)
```

其中，`type` 必须是一个类类型，并且通常情况下该类型应该含有虚函数。在第一种形式中，`e` 必须是一个有效的指针（参见 2.3.2 节，第 47 页）；在第二种形式中，`e` 必须是一个左值；在第三种形式中，`e` 不能是左值。

在上面的所有形式中，`e` 的类型必须符合以下三个条件中的任意一个：`e` 的类型是目标 `type` 的公有派生类、`e` 的类型是目标 `type` 的公有基类或者 `e` 的类型就是目标 `type` 的类型。如果符合，则类型转换可以成功。否则，转换失败。如果一条 `dynamic_cast` 语句的转换目标是指针类型并且失败了，则结果为 0。如果转换目标是引用类型并且失败了，

则 `dynamic_cast` 运算符将抛出一个 `bad_cast` 异常。

指针类型的 `dynamic_cast`

举个简单的例子，假定 `Base` 类至少含有一个虚函数，`Derived` 是 `Base` 的公有派生类。如果有一个指向 `Base` 的指针 `bp`，则我们可以在运行时将它转换成指向 `Derived` 的指针，具体代码如下：

```
if (Derived *dp = dynamic_cast<Derived*>(bp))  
{  
    // 使用 dp 指向的 Derived 对象  
} else { // bp 指向一个 Base 对象  
    // 使用 bp 指向的 Base 对象  
}
```

826

如果 `bp` 指向 `Derived` 对象，则上述的类型转换初始化 `dp` 并令其指向 `bp` 所指的 `Derived` 对象。此时，`if` 语句内部使用 `Derived` 操作的代码是安全的。否则，类型转换的结果为 0，`dp` 为 0 意味着 `if` 语句的条件失败，此时 `else` 子句执行相应的 `Base` 操作。



我们可以对一个空指针执行 `dynamic_cast`，结果是所需类型的空指针。

值得注意的一点是，我们在条件部分定义了 `dp`，这样做的好处是在一个操作中同时完成类型转换和条件检查两项任务。而且，指针 `dp` 在 `if` 语句外部是不可访问的。一旦转换失败，即使后续的代码忘了做相应判断，也不会接触到这个未绑定的指针，从而确保程序是安全的。



在条件部分执行 `dynamic_cast` 操作可以确保类型转换和结果检查在同一表达式中完成。

引用类型的 `dynamic_cast`

引用类型的 `dynamic_cast` 与指针类型的 `dynamic_cast` 在表示错误发生的方式上略有不同。因为不存在所谓的空引用，所以对于引用类型来说无法使用与指针类型完全相同的错误报告策略。当对引用的类型转换失败时，程序抛出一个名为 `std::bad_cast` 的异常，该异常定义在 `typeinfo` 标准库头文件中。

我们可以按照如下的形式改写之前的程序，令其使用引用类型：

```
void f(const Base &b)  
{  
    try {  
        const Derived &d = dynamic_cast<const Derived&>(b);  
        // 使用 b 引用的 Derived 对象  
    } catch (bad_cast) {  
        // 处理类型转换失败的情况  
    }  
}
```

19.2.1 节练习

练习 19.3：已知存在如下的类继承体系，其中每个类分别定义了一个公有的默认构造函

数和一个虚析构函数：

```
class A { /* ... */ };
class B : public A { /* ... */ };
class C : public B { /* ... */ };
class D : public B, public A { /* ... */ };
```

下面的哪个 `dynamic_cast` 将失败？

- (a) `A *pa = new C;`
`B *pb = dynamic_cast< B*>(pa);`
- (b) `B *pb = new B;`
`C *pc = dynamic_cast< C*>(pb);`
- (c) `A *pa = new D;`
`B *pb = dynamic_cast< B*>(pa);`

练习 19.4： 使用上一个练习定义的类改写下面的代码，将表达式 `*pa` 转换成类型 `C&`：

```
if (C *pc = dynamic_cast< C*>(pa))
}
    // 使用 C 的成员
} else {
    // 使用 A 的成员
}
```

练习 19.5： 在什么情况下你应该使用 `dynamic_cast` 替代虚函数？

19.2.2 typeid 运算符

为 RTTI 提供的第二个运算符是 **typeid** 运算符 (typeid operator)，它允许程序向表达式提问：你的对象是什么类型？

827

`typeid` 表达式的形式是 `typeid(e)`，其中 `e` 可以是任意表达式或类型的名字。`typeid` 操作的结果是一个常量对象的引用，该对象的类型是标准库类型 `type_info` 或者 `type_info` 的公有派生类型。`type_info` 类定义在 `typeinfo` 头文件中，19.2.4 节（第 735 页）将介绍更多关于 `type_info` 的细节。

`typeid` 运算符可以作用于任意类型的表达式。和往常一样，顶层 `const`（参见 2.4.3 节，第 57 页）被忽略，如果表达式是一个引用，则 `typeid` 返回该引用所引对象的类型。不过当 `typeid` 作用于数组或函数时，并不会执行向指针的标准类型转换（参见 4.11.2 节，第 143 页）。也就是说，如果我们对数组 `a` 执行 `typeid(a)`，则所得的结果是数组类型而非指针类型。

当运算对象不属于类类型或者是一个不包含任何虚函数的类时，`typeid` 运算符指示的是运算对象的静态类型。而当运算对象是定义了至少一个虚函数的类的左值时，`typeid` 的结果直到运行时才会求得。

使用 typeid 运算符

通常情况下，我们使用 `typeid` 比较两条表达式的类型是否相同，或者比较一条表达式的类型是否与指定类型相同：

828

```
Derived *dp = new Derived;
Base *bp = dp;                                // 两个指针都指向 Derived 对象
// 在运行时比较两个对象的类型
```

```
if (typeid(*bp) == typeid(*dp)) {  
    // bp 和 dp 指向同一类型的对象  
}  
// 检查运行时类型是否是某种指定的类型  
if (typeid(*bp) == typeid(Derived)) {  
    // bp 实际指向 Derived 对象  
}
```

在第一个 if 语句中，我们比较 bp 和 dp 所指的对象的动态类型是否相同。如果相同，则条件成功。类似的，当 bp 当前所指的是一个 Derived 对象时，第二个 if 语句的条件满足。

注意， typeid 应该作用于对象，因此我们使用 *bp 而非 bp：

```
// 下面的检查永远是失败的：bp 的类型是指向 Base 的指针  
if (typeid(bp) == typeid(Derived)) {  
    // 此处的代码永远不会执行  
}
```

这个条件比较的是类型 Base* 和 Derived。尽管指针所指的对象类型是一个含有虚函数的类，但是指针本身并不是一个类类型的对象。类型 Base* 将在编译时求值，显然它与 Derived 不同，因此不论 bp 所指的对象到底是什么类型，上面的条件都不会满足。



当 typeid 作用于指针时（而非指针所指的对象），返回的结果是该指针的静态编译时类型。

typeid 是否需要运行时检查决定了表达式是否会被求值。只有当类型含有虚函数时，编译器才会对表达式求值。反之，如果类型不含有虚函数，则 typeid 返回表达式的静态类型；编译器无须对表达式求值也能知道表达式的静态类型。

如果表达式的动态类型可能与静态类型不同，则必须在运行时对表达式求值以确定返回的类型。这条规则适用于 typeid(*p) 的情况。如果指针 p 所指的类型不含有虚函数，则 p 不必非得是一个有效的指针。否则， *p 将在运行时求值，此时 p 必须是一个有效的指针。如果 p 是一个空指针，则 typeid(*p) 将抛出一个名为 bad_typeid 的异常。

19.2.2 节练习

练习 19.6：编写一条表达式将 Query_base 指针动态转换为 AndQuery 指针（参见 15.9.1 节，第 564 页）。分别使用 AndQuery 的对象以及其他类型的对象测试转换是否有效。打印一条表示类型转换是否成功的信息，确保实际输出的结果与期望的一致。

练习 19.7：编写与上一个练习类似的转换，这一次将 Query_base 对象转换为 AndQuery 的引用。重复上面的测试过程，确保转换能正常工作。

练习 19.8：编写一条 typeid 表达式检查两个 Query_base 对象是否指向同一种类型。再检查该类型是否是 AndQuery。

19.2.3 使用 RTTI

在某些情况下 RTTI 非常有用，比如当我们想为具有继承关系的类实现相等运算符时（参见 14.3.1 节，第 497 页）。对于两个对象来说，如果它们的类型相同并且对应的数据成

员取值相同，则我们说这两个对象是相等的。在类的继承体系中，每个派生类负责添加自己的数据成员，因此派生类的相等运算符必须把派生类的新成员考虑进来。

829 一种容易想到的解决方案是定义一套虚函数，令其在继承体系的各个层次上分别执行相等性判断。此时，我们可以为基类的引用定义一个相等运算符，该运算符将它的工作委托给虚函数 equal，由 equal 负责实际的操作。

遗憾的是，上述方案很难奏效。虚函数的基类版本和派生类版本必须具有相同的形参类型（参见 15.3 节，第 537 页）。如果我们想定义一个虚函数 equal，则该函数的形参必须是基类的引用。此时，equal 函数将只能使用基类的成员，而不能比较派生类独有的成员。

要想实现真正有效的相等比较操作，我们需要首先清楚一个事实：即如果参与比较的两个对象类型不同，则比较结果为 false。例如，如果我们试图比较一个基类对象和一个派生类对象，则==运算符应该返回 false。

基于上述推论，我们就可以使用 RTTI 解决问题了。我们定义的相等运算符的形参是基类的引用，然后使用 typeid 检查两个运算对象的类型是否一致。如果运算对象的类型不一致，则==返回 false；类型一致才调用 equal 函数。每个类定义的 equal 函数负责比较类型自己的成员。这些运算符接受 Base& 形参，但是在进行比较操作前先把运算对象转换成运算符所属的类类型。

类的层次关系

为了更好地解释上述概念，我们定义两个示例类：

```
class Base {
    friend bool operator==(const Base&, const Base&);
public:
    // Base 的接口成员
protected:
    virtual bool equal(const Base&) const;
    // Base 的数据成员和其他用于实现的成员
};

830 class Derived: public Base {
public:
    // Derived 的其他接口成员
protected:
    bool equal(const Base&) const;
    // Derived 的数据成员和其他用于实现的成员
};
```

类型敏感的相等运算符

接下来介绍我们是如何定义整体的相等运算符的：

```
bool operator==(const Base &lhs, const Base &rhs)
{
    // 如果 typeid 不相同，返回 false；否则虚调用 equal
    return typeid(lhs) == typeid(rhs) && lhs.equal(rhs);
}
```

在这个运算符中，如果运算对象的类型不同则返回 false。否则，如果运算对象的类型相同，则运算符将其工作委托给虚函数 equal。当运算对象是 Base 的对象时，调用 Base::equal；当运算对象是 Derived 的对象时，调用 Derived::equal。

虚 equal 函数

继承体系中的每个类必须定义自己的 equal 函数。派生类的所有函数要做的第一件事都是相同的，那就是将实参的类型转换为派生类类型：

```
bool Derived::equal(const Base &rhs) const
{
    // 我们清楚这两个类型是相等的，所以转换过程不会抛出异常
    auto r = dynamic_cast<const Derived&>(rhs);
    // 执行比较两个 Derived 对象的操作并返回结果
}
```

上面的类型转换永远不会失败，因为毕竟我们只有在验证了运算对象的类型相同之后才会调用该函数。然而这样的类型转换是必不可少的，执行了类型转换后，当前函数才能访问右侧运算对象的派生类成员。

基类 equal 函数

下面这个操作比其他的稍微简单一点：

```
bool Base::equal(const Base &rhs) const
{
    // 执行比较 Base 对象的操作
}
```

无须事先转换形参的类型。`*this` 和形参都是 `Base` 对象，因此当前对象可用的操作对于形参类型同样有效。

19.2.4 type_info 类

< 831

`type_info` 类的精确定义随着编译器的不同而略有差异。不过，C++ 标准规定 `type_info` 类必须定义在 `typeinfo` 头文件中，并且至少提供表 19.1 所列的操作。

表 19.1: `type_info` 的操作

<code>t1 == t2</code>	如果 <code>type_info</code> 对象 <code>t1</code> 和 <code>t2</code> 表示同一种类型，返回 <code>true</code> ；否则返回 <code>false</code>
<code>t1 != t2</code>	如果 <code>type_info</code> 对象 <code>t1</code> 和 <code>t2</code> 表示不同的类型，返回 <code>true</code> ；否则返回 <code>false</code>
<code>t.name()</code>	返回一个 C 风格字符串，表示类型名字的可打印形式。类型名字的生成方式因系统而异
<code>t1.before(t2)</code>	返回一个 <code>bool</code> 值，表示 <code>t1</code> 是否位于 <code>t2</code> 之前。 <code>before</code> 所采用的顺序关系是依赖于编译器的

除此之外，因为 `type_info` 类一般是作为一个基类出现，所以它还应该提供一个公有的虚析构函数。当编译器希望提供额外的类型信息时，通常在 `type_info` 的派生类中完成。

`type_info` 类没有默认构造函数，而且它的拷贝和移动构造函数以及赋值运算符都被定义成删除的（参见 13.1.6 节，第 450 页）。因此，我们无法定义或拷贝 `type_info` 类型的对象，也不能为 `type_info` 类型的对象赋值。创建 `type_info` 对象的唯一途径是使用 `typeid` 运算符。

`type_info` 类的 `name` 成员函数返回一个 C 风格字符串，表示对象的类型名字。对

于某种给定的类型来说，`name` 的返回值因编译器而异并且不一定与在程序中使用的名字一致。对于 `name` 返回值的唯一要求是，类型不同则返回的字符串必须有所区别。例如：

```
int arr[10];
Derived d;
Base *p = &d;

cout << typeid(42).name() << ", "
<< typeid(arr).name() << ", "
<< typeid(Sales_data).name() << ", "
<< typeid(std::string).name() << ", "
<< typeid(p).name() << ", "
<< typeid(*p).name() << endl;
```

在作者的计算机上运行该程序，输出结果如下：

```
i, A10_i, 10Sales_data, Ss, P4Base, 7Derived
```



`type_info` 类在不同的编译器上有所区别。有的编译器提供了额外的成员函数以提供程序中所用类型的额外信息。读者应该仔细阅读你所用编译器的使用手册，从而获取关于 `type_info` 的更多细节。

832

19.2.4 节练习

练习 19.9：编写与本节最后一个程序类似的代码，令其打印你的编译器为一些常见类型所起的名字。如果你得到的输出结果与本书类似，尝试编写一个函数将这些字符串翻译成人们更容易读懂的形式。

练习 19.10：已知存在如下的类继承体系，其中每个类定义了一个默认公有的构造函数和一个虚析构函数。下面的语句将打印哪些类型名字？

```
class A { /* ... */ };
class B : public A { /* ... */ };
class C : public B { /* ... */ };

(a) A *pa = new C;
    cout << typeid(pa).name() << endl;
(b) C cobj;
    A& ra = cobj;
    cout << typeid(&ra).name() << endl;
(c) B *px = new B;
    A& ra = *px;
    cout << typeid(ra).name() << endl;
```

19.3 枚举类型

枚举类型（enumeration）使我们可以将一组整型常量组织在一起。和类一样，每个枚举类型定义了一种新的类型。枚举属于字面值常量类型（参见 7.5.6 节，第 267 页）。

C++包含两种枚举：限定作用域的和不限定作用域的。C++11 新标准引入了限定作用域的枚举类型（scoped enumeration）。定义限定作用域的枚举类型的一般形式是：首先是关键字 `enum class`（或者等价地使用 `enum struct`），随后是枚举类型名字以及用花括

号括起来的以逗号分隔的枚举成员（enumerator）列表，最后是一个分号：

```
enum class open_modes {input, output, append};
```

我们定义了一个名为 `open_modes` 的枚举类型，它包含三个枚举成员：`input`、`output` 和 `append`。

定义不限定作用域的枚举类型（unscoped enumeration）时省略掉关键字 `class`（或 `struct`），枚举类型的名字是可选的：

```
enum color {red, yellow, green};           // 不限定作用域的枚举类型
// 未命名的、不限定作用域的枚举类型
enum {floatPrec = 6, doublePrec = 10, double_doublePrec = 10};
```

如果 `enum` 是未命名的，则我们只能在定义该 `enum` 时定义它的对象。和类的定义类似，我们需要在 `enum` 定义的右侧花括号和最后的分号之间提供逗号分隔的声明列表（参见 2.6.1 节，第 64 页）。

枚举成员

< 833

在限定作用域的枚举类型中，枚举成员的名字遵循常规的作用域准则，并且在枚举类型的作用域外是不可访问的。与之相反，在不限定作用域的枚举类型中，枚举成员的作用域与枚举类型本身的作用域相同：

```
enum color {red, yellow, green};           // 不限定作用域的枚举类型
enum stoplight {red, yellow, green};        // 错误：重复定义了枚举成员
enum class peppers {red, yellow, green};    // 正确：枚举成员被隐藏了
color eyes = green; // 正确：不限定作用域的枚举类型的枚举成员位于有效的作用域中
peppers p = green; // 错误：peppers 的枚举成员不在有效的作用域中
                    // color::green 在有效的作用域中，但是类型错误
color hair = color::red;                  // 正确：允许显式地访问枚举成员
peppers p2 = peppers::red;                // 正确：使用 pappers 的 red
```

默认情况下，枚举值从 0 开始，依次加 1。不过我们也能为一个或几个枚举成员指定专门的值：

```
enum class intTypes {
    charTyp = 8, shortTyp = 16, intTyp = 16,
    longTyp = 32, long_longTyp = 64
};
```

由枚举成员 `intTyp` 和 `shortTyp` 可知，枚举值不一定唯一。如果我们没有显式地提供初始值，则当前枚举成员的值等于之前枚举成员的值加 1。

枚举成员是 `const`，因此在初始化枚举成员时提供的初始值必须是常量表达式（参见 2.4.4 节，第 58 页）。也就是说，每个枚举成员本身就是一条常量表达式，我们可以在任何需要常量表达式的地方使用枚举成员。例如，我们可以定义枚举类型的 `constexpr` 变量：

```
constexpr intTypes charbits = intTypes::charTyp;
```

类似的，我们也可以将一个 `enum` 作为 `switch` 语句的表达式，而将枚举值作为 `case` 标签（参见 5.3.2 节，第 160 页）。出于同样的原因，我们还能将枚举类型作为一个非类型模板形参使用（参见 16.1.1 节，第 580 页）；或者在类的定义中初始化枚举类型的静态数据成员（参见 7.6 节，第 270 页）。

和类一样，枚举也定义新的类型

只要 enum 有名字，我们就能定义并初始化该类型的成员。要想初始化 enum 对象或者为 enum 对象赋值，必须使用该类型的一个枚举成员或者该类型的另一个对象：

```
open_modes om = 2;           // 错误：2 不属于类型 open_modes
om = open_modes::input;      // 正确：input 是 open_modes 的一个枚举成员
```

834 一个不限定作用域的枚举类型的对象或枚举成员自动地转换成整型。因此，我们可以在任何需要整型值的地方使用它们：

```
int i = color::red; // 正确：不限定作用域的枚举类型的枚举成员隐式地转换成 int
int j = peppers::red; // 错误：限定作用域的枚举类型不会进行隐式转换
```

指定 enum 的大小

尽管每个 enum 都定义了唯一的类型，但实际上 enum 是由某种整数类型表示的。在 C++11 新标准中，我们可以在 enum 的名字后加上冒号以及我们想在该 enum 中使用的类型：

```
enum intValues : unsigned long long {
    charTyp = 255, shortTyp = 65535, intTyp = 65535,
    longTyp = 4294967295UL,
    long_longTyp = 18446744073709551615ULL
};
```

如果我们没有指定 enum 的潜在类型，则默认情况下限定作用域的 enum 成员类型是 int。对于不限定作用域的枚举类型来说，其枚举成员不存在默认类型，我们只知道成员的潜在类型足够大，肯定能够容纳枚举值。如果我们指定了枚举成员的潜在类型（包括对限定作用域的 enum 的隐式指定），则一旦某个枚举成员的值超出了该类型所能容纳的范围，将引发程序错误。

指定 enum 潜在类型的能力使得我们可以控制不同实现环境中使用的类型，我们将可以确保在一种实现环境中编译通过的程序所生成的代码与其他实现环境中生成的代码一致。

枚举类型的前置声明

C++11 在 C++11 新标准中，我们可以提前声明 enum。enum 的前置声明（无论隐式地还是显示地）必须指定其成员的大小：

```
// 不限定作用域的枚举类型 intValues 的前置声明
enum intValues : unsigned long long; // 不限定作用域的，必须指定成员类型
enum class open_modes; // 限定作用域的枚举类型可以使用默认成员类型 int
```

因为不限定作用域的 enum 未指定成员的默认大小，因此每个声明必须指定成员的大小。对于限定作用域的 enum 来说，我们可以不指定其成员的大小，这个值被隐式地定义成 int。

和其他声明语句一样，enum 的声明和定义必须匹配，这意味着在该 enum 的所有声明和定义中成员的大小必须一致。而且，我们不能在同一个上下文中先声明一个不限定作用域的 enum 名字，然后再声明一个同名的限定作用域的 enum：

```
// 错误：所有的声明和定义必须对该 enum 是限定作用域的还是不限定作用域的保持一致
enum class intValues;
enum intValues; // 错误：intValues 已经被声明成限定作用域的 enum
enum intValues : long; // 错误：intValues 已经被声明成 int
```

形参匹配与枚举类型

<835

要想初始化一个 enum 对象，必须使用该 enum 类型的另一个对象或者它的一个枚举成员（参见 19.3 节，第 737 页）。因此，即使某个整型值恰好与枚举成员的值相等，它也不能作为函数的 enum 实参使用：

```
// 不限定作用域的枚举类型，潜在类型因机器而异
enum Tokens {INLINE = 128, VIRTUAL = 129};
void ff(Tokens);
void ff(int);
int main() {
    Tokens curTok = INLINE;
    ff(128); // 精确匹配 ff(int)
    ff(INLINE); // 精确匹配 ff(Tokens)
    ff(curTok); // 精确匹配 ff(Tokens)
    return 0;
}
```

尽管我们不能直接将整型值传给 enum 形参，但是可以将一个不限定作用域的枚举类型的对象或枚举成员传给整型形参。此时，enum 的值提升成 int 或更大的整型，实际提升的结果由枚举类型的潜在类型决定：

```
void newf(unsigned char);
void newf(int);
unsigned char uc = VIRTUAL;
newf(VIRTUAL); // 调用 newf(int)
newf(uc); // 调用 newf(unsigned char)
```

枚举类型 Tokens 只有两个枚举成员，其中较大的那个值是 129。该枚举类型可以用 unsigned char 来表示，因此很多编译器使用 unsigned char 作为 Tokens 的潜在类型。不管 Tokens 的潜在类型到底是什么，它的对象和枚举成员都提升成 int。尤其是，枚举成员永远不会提升成 unsigned char，即使枚举值可以用 unsigned char 存储也是如此。

19.4 类成员指针

成员指针（pointer to member）是指可以指向类的非静态成员的指针。一般情况下，指针指向一个对象，但是成员指针指示的是类的成员，而非类的对象。类的静态成员不属于自己任何对象，因此无须特殊的指向静态成员的指针，指向静态成员的指针与普通指针没有什么区别。

成员指针的类型囊括了类的类型以及成员的类型。当初始化一个这样的指针时，我们令其指向类的某个成员，但是不指定该成员所属的对象；直到使用成员指针时，才提供成员所属的对象。

为了解释成员指针的原理，不妨使用 7.3.1 节（第 243 页）的 Screen 类：

<836

```
class Screen {
public:
    typedef std::string::size_type pos;
    char get_cursor() const { return contents[cursor]; }
    char get() const;
```

```

    char get(pos ht, pos wd) const;
private:
    std::string contents;
    pos cursor;
    pos height, width;
};

```

19.4.1 数据成员指针

和其他指针一样，在声明成员指针时我们也使用*来表示当前声明的名字是一个指针。与普通指针不同的是，成员指针还必须包含成员所属的类。因此，我们必须在*之前添加 `classname::` 以表示当前定义的指针可以指向 `classname` 的成员。例如：

```
// pdata 可以指向一个常量（非常量）Screen 对象的 string 成员
const string Screen::*pdata;
```

上述语句将 `pdata` 声明成“一个指向 `Screen` 类的 `const string` 成员的指针”。常量对象的数据成员本身也是常量，因此将我们的指针声明成指向 `const string` 成员的指针意味着 `pdata` 可以指向任何 `Screen` 对象的一个成员，而不管该 `Screen` 对象是否是常量。作为交换条件，我们只能使用 `pdata` 读取它所指的成员，而不能向它写入内容。

当我们初始化一个成员指针（或者向它赋值）时，需指定它所指的成员。例如，我们可以令 `pdata` 指向某个非特定 `Screen` 对象的 `contents` 成员：

```
pdata = &Screen::contents;
```

其中，我们将取地址运算符作用于 `Screen` 类的成员而非内存中的一个该类对象。

当然，在 C++11 新标准中声明成员指针最简单的方法是使用 `auto` 或 `decltype`：

```
auto pdata = &Screen::contents;
```

使用数据成员指针

读者必须清楚的一点是，当我们初始化一个成员指针或为成员指针赋值时，该指针并没有指向任何数据。成员指针指定了成员而非该成员所属的对象，只有当解引用成员指针时我们才提供对象的信息。

837 与成员访问运算符`.`和`->`类似，也有两种成员指针访问运算符：`.*`和`->*`，这两个运算符使得我们可以解引用指针并获得该对象的成员：

```

Screen myScreen, *pScreen = &myScreen;
// .*解引用 pdata 以获得 myScreen 对象的 contents 成员
auto s = myScreen.*pdata;
// ->*解引用 pdata 以获得 pScreen 所指对象的 contents 成员
s = pScreen->*pdata;

```

从概念上来说，这些运算符执行两步操作：它们首先解引用成员指针以得到所需的成员；然后像成员访问运算符一样，通过对对象（`.*`）或指针（`->*`）获取成员。

返回数据成员指针的函数

常规的访问控制规则对成员指针同样有效。例如，`Screen` 的 `contents` 成员是私有的，因此之前对于 `pdata` 的使用必须位于 `Screen` 类的成员或友元内部，否则程序将发生错误。

因为数据成员一般情况下是私有的，所以我们通常不能直接获得数据成员的指针。如果一个像 Screen 这样的类希望我们可以访问它的 contents 成员，最好定义一个函数，令其返回值是指向该成员的指针：

```
class Screen {  
public:  
    // data 是一个静态成员，返回一个成员指针  
    static const std::string Screen::*data()  
    { return &Screen::contents; }  
    // 其他成员与之前的版本一致  
};
```

我们为 Screen 类添加了一个静态成员，令其返回指向 contents 成员的指针。显然该函数的返回类型与最初的 pdata 指针类型一致。从右向左阅读函数的返回类型，可知 data 返回的是一个指向 Screen 类的 const string 成员的指针。函数体对 contents 成员使用了取地址运算符，因此函数将返回指向 Screen 类 contents 成员的指针。

当我们调用 data 函数时，将得到一个成员指针：

```
// data() 返回一个指向 Screen 类的 contents 成员的指针  
const string Screen::*pdata = Screen::data();
```

一如往常，pdata 指向 Screen 类的成员而非实际数据。要想使用 pdata，必须把它绑定到 Screen 类型的对象上：

```
// 获得 myScreen 对象的 contents 成员  
auto s = myScreen.*pdata;
```

19.4.1 节练习

< 838

练习 19.11：普通的数据指针与指向数据成员的指针有何区别？

练习 19.12：定义一个成员指针，令其可以指向 Screen 类的 cursor 成员。通过该指针获得 Screen::cursor 的值。

练习 19.13：定义一个类型，使其可以表示指向 Sales_data 类的 bookNo 成员的指针。

19.4.2 成员函数指针

我们也可以定义指向类的成员函数的指针。与指向数据成员的指针类似，对于我们来说要想创建一个指向成员函数的指针，最简单的方法是使用 auto 来推断类型：

```
// pmf 是一个指针，它可以指向 Screen 的某个常量成员函数  
// 前提是该函数不接受任何实参，并且返回一个 char  
auto pmf = &Screen::get_cursor;
```

和指向数据成员的指针一样，我们使用 `classname::*` 的形式声明一个指向成员函数的指针。类似于任何其他函数指针（参见 6.7 节，第 221 页），指向成员函数的指针也需要指定目标函数的返回类型和形参列表。如果成员函数是 const 成员（参见 7.1.2 节，第 231 页）或者引用成员（参见 13.6.3 节，第 483 页），则我们必须将 const 限定符或引用限定符包含进来。

和普通的函数指针类似，如果成员存在重载的问题，则我们必须显式地声明函数类型以明确指出我们想要使用的是哪个函数（参见 6.7 节，第 211 页）。例如，我们可以声明一

个指针，令其指向含有两个形参的 get：

```
char (Screen::*pmf2)(Screen::pos, Screen::pos) const;
pmf2 = &Screen::get;
```

出于优先级的考虑，上述声明中 Screen::*两端的括号必不可少。如果没有这对括号的话，编译器将认为该声明是一个（无效的）函数声明：

```
// 错误：非成员函数 p 不能使用 const 限定符
char Screen::*p(Screen::pos, Screen::pos) const;
```

这个声明试图定义一个名为 p 的普通函数，并且返回 Screen 类的一个 char 成员。因为它声明的是一个普通函数，所以不能使用 const 限定符。

和普通函数指针不同的是，在成员函数和指向该成员的指针之间不存在自动转换规则：

```
// pmf 指向一个 Screen 成员，该成员不接受任何实参且返回类型是 char
pmf = &Screen::get;           // 必须显式地使用取地址运算符
pmf = Screen::get;           // 错误：在成员函数和指针之间不存在自动转换规则
```

839 使用成员函数指针

和使用指向数据成员的指针一样，我们使用 .* 或者 ->* 运算符作用于指向成员函数的指针，以调用类的成员函数：

```
Screen myScreen, *pScreen = &myScreen;
// 通过 pScreen 所指的对象调用 pmf 所指的函数
char c1 = (pScreen->*pmf)();
// 通过 myScreen 对象将实参 0, 0 传给含有两个形参的 get 函数
char c2 = (myScreen.*pmf2)(0, 0);
```

之所以 (myScreen->*pmf)() 和 (pScreen.*pmf2)(0, 0) 的括号必不可少，原因是调用运算符的优先级要高于指针指向成员运算符的优先级。

假设去掉括号的话，

```
myScreen.*pmf()
```

其含义将等同于下面的式子：

```
myScreen.*(pmf())
```

这行代码的意思是调用一个名为 pmf 的函数，然后使用该函数的返回值作为指针指向成员运算符 (.*) 的运算对象。然而 pmf 并不是一个函数，因此代码将发生错误。



因为函数调用运算符的优先级较高，所以在声明指向成员函数的指针并使用这样的指针进行函数调用时，括号必不可少： (C::*p)(parms) 和 (obj.*p)(args)。

使用成员指针的类型别名

使用类型别名或 `typedef`（参见 2.5.1 节，第 60 页）可以让成员指针更容易理解。例如，下面的类型别名将 Action 定义为两参数 get 函数的同义词：

```
// Action 是一种可以指向 Screen 成员函数的指针，它接受两个 pos 实参，返回一个 char
using Action =
char (Screen::*)(Screen::pos, Screen::pos) const;
```

Action 是某类型的另外一个名字，该类型是“指向 Screen 类的常量成员函数的指针，其中这个成员函数接受两个 pos 形参，返回一个 char”。通过使用 Action，我们可以简化指向 get 的指针定义：

```
Action get = &Screen::get; // get 指向 Screen 的 get 成员
```

和其他函数指针类似，我们可以将指向成员函数的指针作为某个函数的返回类型或形参类型。其中，指向成员的指针形参也可以拥有默认实参：

```
// action 接受一个 Screen 的引用，和一个指向 Screen 成员函数的指针
Screen& action(Screen&, Action = &Screen::get);
```

action 是包含两个形参的函数，其中一个形参是 Screen 对象的引用，另一个形参是指向 Screen 成员函数的指针，成员函数必须接受两个 pos 形参并返回一个 char。当我们调用 action 时，只需将 Screen 的一个符合要求的函数的指针或地址传入即可： 840

```
Screen myScreen;
// 等价的调用：
action(myScreen); // 使用默认实参
action(myScreen, get); // 使用我们之前定义的变量 get
action(myScreen, &Screen::get); // 显式地传入地址
```



通过使用类型别名，可以令含有成员指针的代码更易读写。

成员指针函数表

对于普通函数指针和指向成员函数的指针来说，一种常见的用法是将其存入一个函数表当中（参见 14.8.3 节，第 511 页）。如果一个类含有几个相同类型的成员，则这样一张表可以帮助我们从这些成员中选择一个。假定 Screen 类含有几个成员函数，每个函数负责将光标向指定的方向移动：

```
class Screen {
public:
    // 其他接口和实现成员与之前一致
    Screen& home(); // 光标移动函数
    Screen& forward();
    Screen& back();
    Screen& up();
    Screen& down();
};
```

这几个新函数有一个共同点：它们都不接受任何参数，并且返回值是发生光标移动的 Screen 的引用。

我们希望定义一个 move 函数，使其可以调用上面的任意一个函数并执行对应的操作。为了支持这个新函数，我们将在 Screen 中添加一个静态成员，该成员是指向光标移动函数的指针的数组：

```
class Screen {
public:
    // 其他接口和实现成员与之前一致
    // Action 是一个指针，可以用任意一个光标移动函数对其赋值
    using Action = Screen& (Screen::*)();
    // 指定具体要移动的方向，其中 enum 参见 19.3 节（第 736 页）
```

```

enum Directions { HOME, FORWARD, BACK, UP, DOWN };
Screen& move(Directions);
private:
    static Action Menu[]; // 函数表
};

```

841> 数组 Menu 依次保存每个光标移动函数的指针，这些函数将按照 Directions 中枚举成员对应的偏移量存储。move 函数接受一个枚举成员并调用相应的函数：

```

Screen& Screen::move(Directions cm)
{
    // 运行 this 对象中索引值为 cm 的元素
    return (this->*Menu[cm])(); // Menu[cm] 指向一个成员函数
}

```

move 中的函数调用的原理是：首先获取索引值为 cm 的 Menu 元素，该元素是指向 Screen 成员函数的指针。我们根据 this 所指的对象调用该元素所指的成员函数。

当我们调用 move 函数时，给它传入一个表示光标移动方向的枚举成员：

```

Screen myScreen;
myScreen.move(Screen::HOME); // 调用 myScreen.home
myScreen.move(Screen::DOWN); // 调用 myScreen.down

```

剩下的工作就是定义并初始化函数表本身了：

```

Screen::Action Screen::Menu[] = { &Screen::home,
                                  &Screen::forward,
                                  &Screen::back,
                                  &Screen::up,
                                  &Screen::down,
};

```

19.4.2 节练习

练习 19.14：下面的代码合法吗？如果合法，代码的含义是什么？如果不合法，解释原因。

```

auto pmf = &Screen::get_cursor;
pmf = &Screen::get;

```

练习 19.15：普通函数指针和指向成员函数的指针有何区别？

练习 19.16：声明一个类型别名，令其作为指向 Sales_data 的 avg_price 成员的指针的同义词。

练习 19.17：为 Screen 的所有成员函数类型各定义一个类型别名。

842> 19.4.3 将成员函数用作可调用对象

如我们所知，要想通过一个指向成员函数的指针进行函数调用，必须首先利用 .* 运算符或 ->* 运算符将该指针绑定到特定的对象上。因此与普通的函数指针不同，成员指针不是一个可调用对象，这样的指针不支持函数调用运算符（参见 10.3.2 节，第 346 页）。

因为成员指针不是可调用对象，所以我们不能直接将一个指向成员函数的指针传递给算法。举个例子，如果我们想在一个 string 的 vector 中找到第一个空 string，显然

不能使用下面的语句：

```
auto fp = &string::empty; // fp 指向 string 的 empty 函数
// 错误，必须使用.*或->*调用成员指针
find_if(svec.begin(), svec.end(), fp);
```

`find_if` 算法需要一个可调用对象，但我们提供给它的是一个指向成员函数的指针 `fp`。因此在 `find_if` 的内部将执行如下形式的代码，从而导致无法通过编译：

```
// 检查对当前元素的断言是否为真
if (fp(*it)) // 错误：要想通过成员指针调用函数，必须使用->*运算符
```

显然该语句试图调用的是传入的对象，而非函数。

使用 `function` 生成一个可调用对象

从指向成员函数的指针获取可调用对象的一种方法是使用标准库模板 `function`（参见 14.8.3 节，第 511 页）：

```
function<bool (const string&)> fcn = &string::empty;
find_if(svec.begin(), svec.end(), fcn);
```

我们告诉 `function` 一个事实：即 `empty` 是一个接受 `string` 参数并返回 `bool` 值的函数。通常情况下，执行成员函数的对象将被传给隐式的 `this` 形参。当我们想要使用 `function` 为成员函数生成一个可调用对象时，必须首先“翻译”该代码，使得隐式的形参变成显式的。

当一个 `function` 对象包含有一个指向成员函数的指针时，`function` 类知道它必须使用正确的指向成员的指针运算符来执行函数调用。也就是说，我们可以认为在 `find_if` 当中含有类似于如下形式的代码：

```
// 假设 it 是 find_if 内部的迭代器，则*it 是给定范围内的一个对象
if (fcn(*it)) // 假设 fcn 是 find_if 内部的一个可调用对象的名字
```

其中，`function` 将使用正确的指向成员的指针运算符。从本质上来看，`function` 类将函数调用转换成了如下形式：

```
// 假设 it 是 find_if 内部的迭代器，则*it 是给定范围内的一个对象
if (((*it).*p)()) // 假设 p 是 fcn 内部的一个指向成员函数的指针
```

当我们定义一个 `function` 对象时，必须指定该对象所能表示的函数类型，即可调用对象的形式。如果可调用对象是一个成员函数，则第一个形参必须表示该成员是在哪个（一般是隐式的）对象上执行的。同时，我们提供给 `function` 的形式中还必须指明对象是否是以指针或引用的形式传入的。

以定义 `fcn` 为例，我们想在 `string` 对象的序列上调用 `find_if`，因此我们要求 `function` 生成一个接受 `string` 对象的可调用对象。又因为我们的 `vector` 保存的是 `string` 的指针，所以必须指定 `function` 接受指针：

```
vector<string*> pvec;
function<bool (const string*)> fp = &string::empty;
// fp 接受一个指向 string 的指针，然后使用->*调用 empty
find_if(pvec.begin(), pvec.end(), fp);
```

< 843

使用 `mem_fn` 生成一个可调用对象

通过上面的介绍可知，要想使用 `function`，我们必须提供成员的调用形式。我们也

C++ 11 可以采取另外一种方法，通过使用标准库功能 `mem_fn` 来让编译器负责推断成员的类型。和 `function` 一样，`mem_fn` 也定义在 `functional` 头文件中，并且可以从成员指针生成一个可调用对象；和 `function` 不同的是，`mem_fn` 可以根据成员指针的类型推断可调用对象的类型，而无须用户显式地指定：

```
find_if(svec.begin(), svec.end(), mem_fn(&string::empty));
```

我们使用 `mem_fn(&string::empty)` 生成一个可调用对象，该对象接受一个 `string` 实参，返回一个 `bool` 值。

`mem_fn` 生成的可调用对象可以通过对象调用，也可以通过指针调用：

```
auto f = mem_fn(&string::empty); // f 接受一个 string 或者一个 string*
f(*svec.begin()); // 正确：传入一个 string 对象，f 使用.*调用 empty
f(&svec[0]); // 正确：传入一个 string 的指针，f 使用->*调用 empty
```

实际上，我们可以认为 `mem_fn` 生成的可调用对象含有一对重载的函数调用运算符：一个接受 `string*`，另一个接受 `string&`。

使用 `bind` 生成一个可调用对象

出于完整性的考虑，我们还可以使用 `bind`（参见 10.3.4 节，第 354 页）从成员函数生成一个可调用对象：

```
// 选择范围中的每个 string，并将其 bind 到 empty 的第一个隐式实参上
auto it = find_if(svec.begin(), svec.end(),
                  bind(&string::empty, _1));
```

和 `function` 类似的地方是，当我们使用 `bind` 时，必须将函数中用于表示执行对象的隐式形参转换成显式的。和 `mem_fn` 类似的地方是，`bind` 生成的可调用对象的第一个实参既可以是 `string` 的指针，也可以是 `string` 的引用：

```
auto f = bind(&string::empty, _1);
f(*svec.begin()); // 正确：实参是一个 string，f 使用.*调用 empty
f(&svec[0]); // 正确：实参是一个 string 的指针，f 使用->*调用 empty
```

19.4.3 节练习

练习 19.18：编写一个函数，使用 `count_if` 统计在给定的 `vector` 中有多少个空 `string`。

练习 19.19：编写一个函数，令其接受 `vector<Sales_data>` 并查找平均价格高于某个值的第一个元素。

19.5 嵌套类

一个类可以定义在另一个类的内部，前者称为 **嵌套类**（nested class）或 **嵌套类型**（nested type）。嵌套类常用于定义作为实现部分的类，比如我们在文本查询示例中使用的 `QueryResult` 类（参见 12.3 节，第 430 页）。

844 嵌套类是一个独立的类，与外层类基本没什么关系。特别是，外层类的对象和嵌套类的对象是相互独立的。在嵌套类的对象中不包含任何外层类定义的成员；类似的，在外层类的对象中也不包含任何嵌套类定义的成员。

嵌套类的名字在外层类作用域中是可见的，在外层类作用域之外不可见。和其他嵌套的名字一样，嵌套类的名字不会和别的作用域中的同一个名字冲突。

嵌套类中成员的种类与非嵌套类是一样的。和其他类类似，嵌套类也使用访问限定符来控制外界对其成员的访问权限。外层类对嵌套类的成员没有特殊的访问权限，同样，嵌套类对外层类的成员也没有特殊的访问权限。

嵌套类在其外层类中定义了一个类型成员。和其他成员类似，该类型的访问权限由外层类决定。位于外层类 `public` 部分的嵌套类实际上定义了一种可以随处访问的类型；位于外层类 `protected` 部分的嵌套类定义的类型只能被外层类及其友元和派生类访问；位于外层类 `private` 部分的嵌套类定义的类型只能被外层类的成员和友元访问。

声明一个嵌套类

我们为 12.3.2 节（第 432 页）的 `TextQuery` 类定义了一个名为 `QueryResult` 的配套类，这两个类密切相关。`QueryResult` 类的主要作用是表示 `TextQuery` 对象上 `query` 操作的结果，显然将 `QueryResult` 用作其他目的没有任何意义。为了充分体现这种紧密的相关性，我们可以把 `QueryResult` 定义成 `TextQuery` 的成员。

```
class TextQuery {
public:
    class QueryResult; // 嵌套类稍后定义
    // 其他成员与 12.3.2 节（第 432 页）一致
};
```

我们只需对原来的 `TextQuery` 类做一处改动，即将 `QueryResult` 声明成嵌套类。因为 `QueryResult` 是一个类型成员（参见 7.4.1 节，第 254 页），所以我们必须对它先声明后使用，尤其是必须先声明 `QueryResult`，再将它作为 `query` 成员的返回类型。类的其他成员没有任何变化。

在外层类之外定义一个嵌套类

<845>

我们在 `TextQuery` 内声明了 `QueryResult`，但是没有给出它的定义。和成员函数一样，嵌套类必须声明在类的内部，但是可以定义在类的内部或者外部。

当我们在外层类之外定义一个嵌套类时，必须以外层类的名字限定嵌套类的名字：

```
// QueryResult 是 TextQuery 的成员，下面的代码负责定义 QueryResult
class TextQuery::QueryResult {
    // 位于类的作用域内，因此我们不必对 QueryResult 形参进行限定
    friend std::ostream&
        print(std::ostream&, const QueryResult&);

public:
    // 无须定义 QueryResult::line_no
    // 嵌套类可以直接使用外层类的成员，无须对该成员的名字进行限定
    QueryResult(std::string,
                std::shared_ptr<std::set<line_no>>,
                std::shared_ptr<std::vector<std::string>>);
    // 其他成员与 12.3.2 节（第 432 页）一致
};
```

和原来的类相比唯一的改动是，我们无须在 `QueryResult` 内定义 `line_no` 成员了。因为该成员属于 `TextQuery`，所以 `QueryResult` 可以直接访问它而不必再定义一次。



在嵌套类在其外层类之外完成真正的定义之前，它都是一个不完全类型（参见 7.3.3 节，第 250 页）。

定义嵌套类的成员

在这个版本的 `QueryResult` 类中，我们并没有在类的内部定义其构造函数。要想为其定义构造函数，必须指明 `QueryResult` 是嵌套在 `TextQuery` 的作用域之内的。具体做法是使用外层类的名字限定嵌套类的名字：

```
// QueryResult 类嵌套在 TextQuery 类中
// 下面的代码为 QueryResult 类定义名为 QueryResult 的成员
TextQuery::QueryResult::QueryResult(string s,
                                     shared_ptr<set<line_no>> p,
                                     shared_ptr<vector<string>> f):
    sought(s), lines(p), file(f) { }
```

从右向左阅读函数的名字可知我们定义的是 `QueryResult` 类的构造函数，而 `QueryResult` 类是嵌套在 `TextQuery` 类中的。该构造函数除了把实参值赋给对应的数据成员之外，没有做其他工作。

嵌套类的静态成员定义

如果 `QueryResult` 声明了一个静态成员，则该成员的定义将位于 `TextQuery` 的作用域之外。例如，假设 `QueryResult` 有一个静态成员，则该成员的定义将形如：

```
// QueryResult 类嵌套在 TextQuery 类中,
// 下面的代码为 QueryResult 定义一个静态成员
int TextQuery::QueryResult::static_mem = 1024;
```

嵌套类作用域中的名字查找

名字查找的一般规则（参见 7.4.1 节，第 254 页）在嵌套类中同样适用。当然，因为嵌套类本身是一个嵌套作用域，所以还必须查找嵌套类的外层作用域。这种作用域嵌套的性质正好可以说明为什么我们不在 `QueryResult` 的嵌套版本中定义 `line_no`。原来的 `QueryResult` 类定义了该成员，从而使其成员可以避免使用 `TextQuery::line_no` 的形式。然而 `QueryResult` 的嵌套类版本本身就是定义在 `TextQuery` 中的，所以我们不需要再使用 `typedef`。嵌套的 `QueryResult` 无须说明 `line_no` 属于 `TextQuery` 就可以直接使用它。

如我们所知，嵌套类是其外层类的一个类型成员，因此外层类的成员可以像使用任何其他类型成员一样使用嵌套类的名字。因为 `QueryResult` 嵌套在 `TextQuery` 中，所以 `TextQuery` 的 `query` 成员可以直接使用名字 `QueryResult`：

```
// 返回类型必须指明 QueryResult 是一个嵌套类
TextQuery::QueryResult
TextQuery::query(const string &sought) const
{
    // 如果我们没有找到 sought，则返回 set 的指针
    static shared_ptr<set<line_no>> nodata(new set<line_no>);
    // 使用 find 而非下标以避免向 wm 中添加单词
    auto loc = wm.find(sought);
    if (loc == wm.end())
```

```

        return QueryResult(sought, nodata, file);           // 没有找到
    else
        return QueryResult(sought, loc->second, file);
}

```

和过去一样，返回类型不在类的作用域中（参见 7.4 节，第 253 页），因此我们必须指明函数的返回值是 `TextQuery::QueryResult` 类型。不过在函数体内部我们可以直接访问 `QueryResult`，比如上面的 `return` 语句就是这样。

嵌套类和外层类是相互独立的

尽管嵌套类定义在其外层类的作用域中，但是读者必须谨记外层类的对象和嵌套类的对象没有任何关系。嵌套类的对象只包含嵌套类定义的成员；同样，外层类的对象只包含外层类定义的成员，在外层类对象中不会有任何嵌套类的成员。

说得再具体一些，`TextQuery::query` 的第二条 `return` 语句

```
return QueryResult(sought, loc->second, file);
```

使用了 `TextQuery` 对象的数据成员，而 `query` 正是用它们来初始化 `QueryResult` 对象的。因为在一个 `QueryResult` 对象中不包含其外层类的成员，所以我们必须使用上述成员构造我们返回的 `QueryResult` 对象。

< 847

19.5 节练习

练习 19.20：将你的 `QueryResult` 类嵌套在 `TextQuery` 中，然后重新运行 12.3.2 节（第 435 页）中使用了 `TextQuery` 的程序。

19.6 union：一种节省空间的类

联合（union）是一种特殊的类。一个 `union` 可以有多个数据成员，但是在任意时刻只有一个数据成员可以有值。当我们给 `union` 的某个成员赋值之后，该 `union` 的其他成员就变成未定义的状态了。分配给一个 `union` 对象的存储空间至少要能容纳它的最大的数据成员。和其他类一样，一个 `union` 定义了一种新类型。

类的某些特性对 `union` 同样适用，但并非所有特性都如此。`union` 不能含有引用类型的成员，除此之外，它的成员可以是绝大多数类型。在 C++11 新标准中，含有构造函数或析构函数的类类型也可以作为 `union` 的成员类型。`union` 可以为其成员指定 `public`、`protected` 和 `private` 等保护标记。默认情况下，`union` 的成员都是公有的，这一点与 `struct` 相同。

`union` 可以定义包括构造函数和析构函数在内的成员函数。但是由于 `union` 既不能继承自其他类，也不能作为基类使用，所以在 `union` 中不能含有虚函数。

定义 `union`

`union` 提供了一种有效的途径使得我们可以方便地表示一组类型不同的互斥值。举个例子，假设我们需要处理一些不同种类的数字数据和字符数据，则在此过程中可以定义一个 `union` 来保存这些值：

```
// Token 类型的对象只有一个成员，该成员的类型可能是下列类型中的任意一种
union Token {
```

```
// 默认情况下成员是公有的
char    cval;
int     ival;
double  dval;
};
```

在定义一个 union 时，首先是关键字 union，随后是该 union 的（可选的）名字以及花括号内的一组成员声明。上面的代码定义了一个名为 Token 的 union，它可以保存一个值，这个值的类型可能是 char、int 或 double 中的一种。

848 使用 union 类型

union 的名字是一个类型名。和其他内置类型一样，默认情况下 union 是未初始化的。我们可以像显式地初始化聚合类（参见 7.5.5 节，第 266 页）一样使用一对花括号内的初始值显式地初始化一个 union：

```
Token first_token = {'a'};           // 初始化 cval 成员
Token last_token;                   // 未初始化的 Token 对象
Token *pt = new Token;              // 指向一个未初始化的 Token 对象的指针
```

如果提供了初始值，则该初始值被用于初始化第一个成员。因此，first_token 的初始化过程实际上是给 cval 成员赋了一个初值。

我们使用通用的成员访问运算符访问一个 union 对象的成员：

```
last_token.cval = 'z';
pt->ival = 42;
```

为 union 的一个数据成员赋值会令其他数据成员变成未定义的状态。因此，当我们使用 union 时，必须清楚地知道当前存储在 union 中的值到底是什么类型。如果我们使用错误的数据成员或者为错误的数据成员赋值，则程序可能崩溃或出现异常行为，具体的情况根据成员的类型而有所不同。

匿名 union

匿名 union (anonymous union) 是一个未命名的 union，并且在右花括号和分号之间没有任何声明（参见 2.6.1 节，第 65 页）。一旦我们定义了一个匿名 union，编译器就自动地为该 union 创建一个未命名的对象：

```
union {                                // 匿名 union
    char cval;
    int ival;
    double dval;
}; // 定义一个未命名的对象，我们可以直接访问它的成员
cval = 'c';                            // 为刚刚定义的未命名的匿名 union 对象赋一个新值
ival = 42;                             // 该对象当前保存的值是 42
```

在匿名 union 的定义所在的作用域内该 union 的成员都是可以直接访问的。



匿名 union 不能包含受保护的成员或私有成员，也不能定义成员函数。

含有类类型成员的 union

C++ 的早期版本规定，在 union 中不能含有定义了构造函数或拷贝控制成员的类类型

成员。C++11 新标准取消了这一限制。不过，如果 union 的成员类型定义了自己的构造函数和/或拷贝控制成员，则该 union 的用法要比只含有内置类型成员的 union 复杂得多。

<849

C++
11

当 union 包含的是内置类型的成员时，我们可以使用普通的赋值语句改变 union 保存的值。但是对于含有特殊类类型成员的 union 就没这么简单了。如果我们想将 union 的值改为类类型成员对应的值，或者将类类型成员的值改为一个其他值，则必须分别构造或析构该类类型的成员：当我们将 union 的值改为类类型成员对应的值时，必须运行该类型的构造函数；反之，当我们将类类型成员的值改为一个其他值时，必须运行该类型的析构函数。

当 union 包含的是内置类型的成员时，编译器将按照成员的次序依次合成默认构造函数或拷贝控制成员。但是如果 union 含有类类型的成员，并且该类型自定义了默认构造函数或拷贝控制成员，则编译器将为 union 合成对应的版本并将其声明为删除的（参见 13.1.6 节，第 450 页）。

例如，string 类定义了五个拷贝控制成员以及一个默认构造函数。如果 union 含有 string 类型的成员，并且没有自定义默认构造函数或某个拷贝控制成员，则编译器将合成缺少的成员并将其声明为删除的。如果在某个类中含有一个 union 成员，而且该 union 含有删除的拷贝控制成员，则该类与之对应的拷贝控制操作也将是删除的。

使用类管理 union 成员

对于 union 来说，要想构造或销毁类类型的成员必须执行非常复杂的操作，因此我们通常把含有类类型成员的 union 内嵌在另一个类当中。这个类可以管理并控制与 union 的类类型成员有关的状态转换。举个例子，我们为 union 添加一个 string 成员，并将我们的 union 定义成匿名 union，最后将它作为 Token 类的一个成员。此时，Token 类将可以管理 union 的成员。

为了追踪 union 中到底存储了什么类型的值，我们通常会定义一个独立的对象，该对象称为 union 的判别式（discriminant）。我们可以使用判别式辨认 union 存储的值。为了保持 union 与其判别式同步，我们将判别式也作为 Token 的成员。我们的类将定义一个枚举类型（参见 19.3 节，第 736 页）的成员来追踪其 union 成员的状态。

在我们的类中定义的函数包括默认构造函数、拷贝控制成员以及一组赋值运算符，这些赋值运算符可以将 union 的某种类型的值赋给 union 成员：

```
class Token {
public:
    // 因为 union 含有一个 string 成员，所以 Token 必须定义拷贝控制成员
    // 定义移动构造函数和移动赋值运算符的任务留待本节练习完成
    Token(): tok(INT), ival{0} { }
    Token(const Token &t): tok(t.tok) { copyUnion(t); }
    Token &operator=(const Token&);
    // 如果 union 含有一个 string 成员，则我们必须销毁它，参见 19.1.2 节（第 729 页）
    ~Token() { if (tok == STR) sval~string(); }
    // 下面的赋值运算符负责设置 union 的不同成员
    Token &operator=(const std::string&);
    Token &operator=(char);
    Token &operator=(int);
    Token &operator=(double);
private:
```

<850

```

enum {INT, CHAR, DBL, STR} tok; // 判别式
union { // 匿名 union
    char    cval;
    int     ival;
    double  dval;
    std::string sval;
}; // 每个 Token 对象含有一个该未命名 union 类型的未命名成员
// 检查判别式，然后酌情拷贝 union 成员
void copyUnion(const Token&);
};

```

我们的类定义了一个嵌套的、未命名的、不限定作用域的枚举类型（参见 19.3 节，第 736 页），并将其作为 `tok` 成员的类型。其中，`tok` 的声明位于枚举类型定义的右侧花括号之后，以及表示该枚举类型定义结束的分号之前，因此，`tok` 的类型就是当前这个未命名的 `enum` 类型（参见 2.6.1 节，第 65 页）。

我们使用 `tok` 作为判别式。当 `union` 存储的是一个 `int` 值时，`tok` 的值是 `INT`；当 `union` 存储的是一个 `string` 值时，`tok` 的值是 `STR`；以此类推。

类的默认构造函数初始化判别式以及 `union` 成员，令其保存 `int` 值 0。

因为我们的 `union` 含有一个定义了析构函数的成员，所以必须为 `union` 也定义一个析构函数以销毁 `string` 成员。和普通的类类型成员不一样，作为 `union` 组成部分的类成员无法自动销毁。因为析构函数不清楚 `union` 存储的值是什么类型，所以它无法确定应该销毁哪个成员。

我们的析构函数检查被销毁的对象中是否存储着 `string` 值。如果有，则类的析构函数显式地调用 `string` 的析构函数（参见 19.1.2 节，第 729 页）释放该 `string` 使用的内存；反之，如果 `union` 存储的值是内置类型，则类的析构函数什么也不做。

管理判别式并销毁 string

类的赋值运算符将负责设置 `tok` 并为 `union` 的相应成员赋值。和析构函数一样，这些运算符在为 `union` 赋新值前必须首先销毁 `string`：

```

Token &Token::operator=(int i)
{
    if (tok == STR) sval~string(); // 如果当前存储的是 string，释放它
    ival = i;                      // 为成员赋值
    tok = INT;                     // 更新判别式
    return *this;
}

```

如果 `union` 的当前值是 `string`，则我们必须先调用 `string` 的析构函数销毁这个 `string`，然后再为 `union` 赋新值。清除了 `string` 成员之后，我们将给定的值赋给与运算符形参类型相匹配的成员。在此例中，形参类型是 `int`，所以我们赋值给 `ival`。随后更新判别式并返回结果。

851 `double` 和 `char` 版本的赋值运算符与 `int` 赋值运算符非常相似，读者可以在本节的练习中尝试使用这两个运算符。`string` 版本与其他几个有所区别，原因是 `string` 版本必须管理与 `string` 类型有关的转换：

```

Token &Token::operator=(const std::string &s)
{

```

```

    if (tok == STR)           // 如果当前存储的是 string, 可以直接赋值
        sval = s;
    else
        new(&sval) string(s); // 否则需要先构造一个 string
    tok = STR;               // 更新判别式
    return *this;
}

```

在此例中, 如果 union 当前存储的是 string, 则我们可以使用普通的 string 赋值运算符直接为其赋值。如果 union 当前存储的不是 string, 则我们找不到一个已存在的 string 对象供我们调用赋值运算符。此时, 我们必须先利用定位 new 表达式(参见 19.1.2 节, 第 729 页)在内存中为 sval 构造一个 string, 然后将该 string 初始化为 string 形参的副本, 最后更新判别式并返回结果。

管理需要拷贝控制的联合成员

和依赖于类型的赋值运算符一样, 拷贝构造函数和赋值运算符也需要先检验判别式以明确拷贝所采用的方式。为了完成这一任务, 我们定义一个名为 copyUnion 的成员。

当我们在拷贝构造函数中调用 copyUnion 时, union 成员将被默认初始化, 这意味着编译器会初始化 union 的第一个成员。因为 string 不是第一个成员, 所以显然 union 成员保存的不是 string。在赋值运算符中情况有些不一样, 有可能 union 已经存储了一个 string。我们将在赋值运算符中直接处理这种情况。copyUnion 假设如果它的形参存储了 string, 则它一定会构造自己的 string:

```

void Token::copyUnion(const Token &t)
{
    switch (t.tok) {
        case Token::INT: ival = t.ival; break;
        case Token::CHAR: cval = t.cval; break;
        case Token::DBL: dval = t.dval; break;
        // 要想拷贝一个 string 可以使用定位 new 表达式构造它, 参见 19.1.2 节(第 729 页)
        case Token::STR: new(&sval) string(t.sval); break;
    }
}

```

该函数使用一个 switch 语句(参见 5.3.2 节, 第 159 页)检验判别式。对于内置类型来说, 我们把值直接赋给对应的成员; 如果拷贝的是一个 string, 则需要构造它。

赋值运算符必须处理 string 成员的三种可能情况: 左侧运算对象和右侧运算对象都是 string、两个运算对象都不是 string、只有一个运算对象是 string:

```

Token &Token::operator=(const Token &t)
{
    // 如果此对象的值是 string 而 t 的值不是, 则我们必须释放原来的 string
    if (tok == STR && t.tok != STR) sval~string();
    if (tok == STR && t.tok == STR)
        sval = t.sval; // 无须构造一个新 string
    else
        copyUnion(t); // 如果 t.tok 是 STR, 则需要构造一个 string
    tok = t.tok;
    return *this;
}

```

如果作为左侧运算对象的 union 的值是 string 但右侧运算对象的值不是，则我们必须先释放原来的 string 再给 union 成员赋一新值。如果两侧运算对象的值都是 string，则我们可以使用普通的 string 赋值运算符完成拷贝。否则，我们调用 copyUnion 进行赋值。在 copyUnion 内部，如果右侧运算对象是 string，则我们在左侧运算对象的 union 成员内构造一个新 string；如果两端都不是 string，则直接执行普通的赋值操作就可以了。

19.6 节练习

练习 19.21：编写你自己的 Token 类。

练习 19.22：为你的 Token 类添加一个 Sales_data 类型的成员。

练习 19.23：为你的 Token 类添加移动构造函数和移动赋值运算符。

练习 19.24：如果我们将一个 Token 对象赋给它自己将发生什么情况？

练习 19.25：编写一系列赋值运算符，令其分别接受 union 中各种类型的值。

19.7 局部类

类可以定义在某个函数的内部，我们称这样的类为局部类（local class）。局部类定义的类型只在定义它的作用域内可见。和嵌套类不同，局部类的成员受到严格限制。



局部类的所有成员（包括函数在内）都必须完整定义在类的内部。因此，局部类的作用与嵌套类相比相差很远。

853

在实际编程的过程中，因为局部类的成员必须完整定义在类的内部，所以成员函数的复杂性不可能太高。局部类的成员函数一般只有几行代码，否则我们就很难读懂它了。

类似的，在局部类中也不允许声明静态数据成员，因为我们没法定义这样的成员。

局部类不能使用函数作用域中的变量

局部类对其外层作用域中名字的访问权限受到很多限制，局部类只能访问外层作用域定义的类型名、静态变量（参见 6.1.1 节，第 185 页）以及枚举成员。如果局部类定义在某个函数内部，则该函数的普通局部变量不能被该局部类使用：

```
int a, val;  
void foo(int val)  
{  
    static int si;  
    enum Loc { a = 1024, b };  
    // Bar 是 foo 的局部类  
    struct Bar {  
        Loc locVal;           // 正确：使用一个局部类型名  
        int barVal;  
    };  
    void fooBar(Loc l = a)   // 正确：默认实参是 Loc::a  
    {  
        barVal = val;       // 错误：val 是 foo 的局部变量  
    }  
}
```

```
    barVal = ::val;           // 正确：使用一个全局对象
    barVal = si;             // 正确：使用一个静态局部对象
    locVal = b;              // 正确：使用一个枚举成员
}
};

// ...
}
```

常规的访问保护规则对局部类同样适用

外层函数对局部类的私有成员没有任何访问特权。当然，局部类可以将外层函数声明为友元；或者更常见的情况是局部类将其成员声明成公有的。在程序中有权访问局部类的代码非常有限。局部类已经封装在函数作用域中，通过信息隐藏进一步封装就显得没什么必要了。

局部类中的名字查找

局部类内部的名字查找次序与其他类相似。在声明类的成员时，必须先确保用到的名字位于作用域中，然后再使用该名字。定义成员时用到的名字可以出现在类的任意位置。如果某个名字不是局部类的成员，则继续在外层函数作用域中查找；如果还没有找到，则在外层函数所在的作用域中查找。◀ 854

嵌套的局部类

可以在局部类的内部再嵌套一个类。此时，嵌套类的定义可以出现在局部类之外。不过，嵌套类必须定义在与局部类相同的作用域中。

```
void foo()
{
    class Bar {
        public:
            // ...
            class Nested; // 声明 Nested 类
    };
    // 定义 Nested 类
    class Bar::Nested {
        // ...
    };
}
```

和往常一样，当我们在类的外部定义成员时，必须指明该成员所属的作用域。因此在上面的例子中，`Bar::Nested` 的意思是 `Nested` 是定义在 `Bar` 的作用域内的一个类。

局部类内的嵌套类也是一个局部类，必须遵循局部类的各种规定。嵌套类的所有成员都必须定义在嵌套类内部。

19.8 固有的不可移植的特性

为了支持低层编程，C++ 定义了一些固有的不可移植（nonportable）的特性。所谓不可移植的特性是指因机器而异的特性，当我们把含有不可移植特性的程序从一台机器转移到另一台机器上时，通常需要重新编写该程序。算术类型的大小在不同机器上不一样（参见 2.1.1 节，第 30 页），这是我们使用过的不可移植特性的一个典型示例。

本节将介绍 C++ 从 C 语言继承而来的另外两种不可移植的特性：位域和 `volatile` 限定符。此外，我们还将介绍链接指示，它是 C++ 新增的一种不可移植的特性。

19.8.1 位域

类可以将其（非静态）数据成员定义成位域（bit-field），在一个位域中含有一定数量的二进制位。当一个程序需要向其他程序或硬件设备传递二进制数据时，通常会用到位域。



位域在内存中的布局是与机器相关的。

855

位域的类型必须是整型或枚举类型（参见 19.3 节，第 736 页）。因为带符号位域的行为是由具体实现确定的，所以在通常情况下我们使用无符号类型保存一个位域。位域的声明形式是在成员名字之后紧跟一个冒号以及一个常量表达式，该表达式用于指定成员所占的二进制位数：

```
typedef unsigned int Bit;
class File {
    Bit mode: 2;                      // mode 占 2 位
    Bit modified: 1;                   // modified 占 1 位
    Bit prot_owner: 3;                // prot_owner 占 3 位
    Bit prot_group: 3;                // prot_group 占 3 位
    Bit prot_world: 3;                // prot_world 占 3 位
    // File 的操作和数据成员
public:
    // 文件类型以八进制的形式表示，参见 2.1.3 节（第 35 页）
    enum modes { READ = 01, WRITE = 02, EXECUTE = 03 };
    File &open(modes);
    void close();
    void write();
    bool isRead() const;
    void setWrite();
};
```

`mode` 位域占 2 个二进制位，`modified` 只占 1 个，其他成员则各占 3 个。如果可能的话，在类的内部连续定义的位域压缩在同一整数的相邻位，从而提供存储压缩。例如在之前的声明中，五个位域可能会存储在同一个 `unsigned int` 中。这些二进制位是否能压缩到一个整数中以及如何压缩是与机器相关的。

取地址运算符（`&`）不能作用于位域，因此任何指针都无法指向类的位域。



通常情况下最好将位域设为无符号类型，存储在带符号类型中的位域的行为将因具体实现而定。

使用位域

访问位域的方式与访问类的其他数据成员的方式非常相似：

```
void File::write()
{
    modified = 1;
```

```

    // ...
}

void File::close()
{
    if (modified)
        // ..... 保存内容
}

```

通常使用内置的位运算符（参见 4.8 节，第 136 页）操作超过 1 位的位域：

```

File &File::open(File::modes m)
{
    mode |= READ;           // 按默认方式设置 READ
    // 其他处理
    if (m & WRITE)         // 如果打开了 READ 和 WRITE
        // 按照读/写方式打开文件
    return *this;
}

```

< 856

如果一个类定义了位域成员，则它通常也会定义一组内联的成员函数以检验或设置位域的值：

```

inline bool File::isRead() const { return mode & READ; }
inline void File::setWrite() { mode |= WRITE; }

```

19.8.2 volatile 限定符



volatile 的确切含义与机器有关，只能通过阅读编译器文档来理解。要想让使用了 **volatile** 的程序在移植到新机器或新编译器后仍然有效，通常需要对该程序进行某些改变。

直接处理硬件的程序常常包含这样的数据元素，它们的值由程序直接控制之外的过程控制。例如，程序可能包含一个由系统时钟定时更新的变量。当对象的值可能在程序的控制或检测之外被改变时，应该将该对象声明为 **volatile**。关键字 **volatile** 告诉编译器不应对这样的对象进行优化。

volatile 限定符的用法和 **const** 很相似，它起到对类型额外修饰的作用：

```

volatile int display_register;      // 该 int 值可能发生改变
volatile Task *curr_task;          // curr_task 指向一个 volatile 对象
volatile int iax[max_size];        // iax 的每个元素都是 volatile
volatile Screen bitmapBuf;         // bitmapBuf 的每个成员都是 volatile

```

const 和 **volatile** 限定符互相没什么影响，某种类型可能既是 **const** 的也是 **volatile** 的，此时它同时具有二者的属性。

就像一个类可以定义 **const** 成员函数一样，它也可以将成员函数定义成 **volatile** 的。只有 **volatile** 的成员函数才能被 **volatile** 的对象调用。

2.4.2 节（第 56 页）描述了 **const** 限定符和指针的相互作用，在 **volatile** 限定符和指针之间也存在类似的关系。我们可以声明 **volatile** 指针、指向 **volatile** 对象的指针以及指向 **volatile** 对象的 **volatile** 指针：

```

volatile int v;                  // v 是一个 volatile int

```

< 857

```

int *volatile vip;    // vip 是一个 volatile 指针，它指向 int
volatile int *ivp;    // ivp 是一个指针，它指向一个 volatile int
// vivp 是一个 volatile 指针，它指向一个 volatile int
volatile int *volatile vivp;

int *ip = &v;          // 错误：必须使用指向 volatile 的指针
ivp = &v;              // 正确：ivp 是一个指向 volatile 的指针
vivp = &v;             // 正确：vivp 是一个指向 volatile 的 volatile 指针

```

和 `const` 一样，我们只能将一个 `volatile` 对象的地址（或者拷贝一个指向 `volatile` 类型的指针）赋给一个指向 `volatile` 的指针。同时，只有当某个引用是 `volatile` 的时，我们才能使用一个 `volatile` 对象初始化该引用。

合成的拷贝对 `volatile` 对象无效

`const` 和 `volatile` 的一个重要区别是我们不能使用合成的拷贝/移动构造函数及赋值运算符初始化 `volatile` 对象或从 `volatile` 对象赋值。合成的成员接受的形参类型是（非 `volatile`）常量引用，显然我们不能把一个非 `volatile` 引用绑定到一个 `volatile` 对象上。

如果一个类希望拷贝、移动或赋值它的 `volatile` 对象，则该类必须自定义拷贝或移动操作。例如，我们可以将形参类型指定为 `const volatile` 引用，这样我们就能利用任意类型的 `Foo` 进行拷贝或赋值操作了：

```

class Foo {
public:
    Foo(const volatile Foo&); // 从一个 volatile 对象进行拷贝
    // 将一个 volatile 对象赋值给一个非 volatile 对象
    Foo& operator=(volatile const Foo&);
    // 将一个 volatile 对象赋值给一个 volatile 对象
    Foo& operator=(volatile const Foo&) volatile;
    // Foo 类的剩余部分
};

```

尽管我们可以为 `volatile` 对象定义拷贝和赋值操作，但是一个更深层次的问题是拷贝 `volatile` 对象是否有意义呢？不同程序使用 `volatile` 的目的各不相同，对上述问题的回答与具体的使用目的密切相关。

19.8.3 链接指示：`extern "C"`

C++程序有时需要调用其他语言编写的函数，最常见的是调用 C 语言编写的函数。像所有其他名字一样，其他语言中的函数名字也必须在 C++中进行声明，并且该声明必须指定返回类型和形参列表。对于其他语言编写的函数来说，编译器检查其调用的方式与处理普通 C++函数的方式相同，但是生成的代码有所区别。C++使用链接指示（linkage directive）指出任意非 C++函数所用的语言。

858



要想把 C++代码和其他语言（包括 C 语言）编写的代码放在一起使用，要求我们必须有权访问该语言的编译器，并且这个编译器与当前的 C++编译器是兼容的。

声明一个非 C++ 的函数

链接指示可以有两种形式：单个的或复合的。链接指示不能出现在类定义或函数定义的内部。同样的链接指示必须在函数的每个声明中都出现。

举个例子，接下来的声明显示了 `cstring` 头文件的某些 C 函数是如何声明的：

```
// 可能出现在 C++头文件<cstring>中的链接指示
// 单语句链接指示
extern "C" size_t strlen(const char *);
// 复合语句链接指示
extern "C" {
    int strcmp(const char*, const char*);
    char *strcat(char*, const char*);
}
```

链接指示的第一种形式包含一个关键字 `extern`，后面是一个字符串字面值常量以及一个“普通的”函数声明。

其中的字符串字面值常量指出了编写函数所用的语言。编译器应该支持对 C 语言的链接指示。此外，编译器也可能会支持其他语言的链接指示，如 `extern "Ada"`、`extern "FORTRAN"` 等。

链接指示与头文件

我们可以令链接指示后面跟上花括号括起来的若干函数的声明，从而一次性建立多个链接。花括号的作用是将适用于该链接指示的多个声明聚合在一起，否则花括号就会被忽略，花括号中声明的函数名字就是可见的，就好像在花括号之外声明的一样。

多重声明的形式可以应用于整个头文件。例如，C++的 `cstring` 头文件可能形如：

```
// 复合语句链接指示
extern "C" {
#include <string.h>           // 操作 C 风格字符串的 C 函数
}
```

当一个 `#include` 指示被放置在复合链接指示的花括号中时，头文件中的所有普通函数声明都被认为是由链接指示的语言编写的。链接指示可以嵌套，因此如果头文件包含带自带链接指示的函数，则该函数的链接不受影响。



C++从 C 语言继承的标准库函数可以定义成 C 函数，但并非必须：决定使用 C 还是 C++实现 C 标准库，是每个 C++实现的事情。

859

指向 `extern "C"` 函数的指针

编写函数所用的语言是函数类型的一部分。因此，对于使用链接指示定义的函数来说，它的每个声明都必须使用相同的链接指示。而且，指向其他语言编写的函数的指针必须与函数本身使用相同的链接指示：

```
// pf 指向一个 C 函数，该函数接受一个 int 返回 void
extern "C" void (*pf)(int);
```

当我们使用 `pf` 调用函数时，编译器认定当前调用的是一个 C 函数。

指向 C 函数的指针与指向 C++函数的指针是不一样的类型。一个指向 C 函数的指针

不能用在执行初始化或赋值操作后指向 C++ 函数，反之亦然。就像其他类型不匹配的问题一样，如果我们试图在两个链接指示不同的指针之间进行赋值操作，则程序将发生错误：

```
void (*pf1)(int); // 指向一个 C++ 函数
extern "C" void (*pf2)(int); // 指向一个 C 函数
pf1 = pf2; // 错误：pf1 和 pf2 的类型不同
```



有的 C++ 编译器会接受之前的这种赋值操作并将其作为对语言的扩展，尽管从严格意义上来看它是非法的。

链接指示对整个声明都有效

当我们使用链接指示时，它不仅对函数有效，而且对作为返回类型或形参类型的函数指针也有效：

```
// f1 是一个 C 函数，它的形参是一个指向 C 函数的指针
extern "C" void f1(void(*)(int));
```

这条声明语句指出 f1 是一个不返回任何值的 C 函数。它有一个类型是函数指针的形参，其中的函数接受一个 int 形参返回为空。这个链接指示不仅对 f1 有效，对函数指针同样有效。当我们调用 f1 时，必须传给它一个 C 函数的名字或者指向 C 函数的指针。

因为链接指示同时作用于声明语句中的所有函数，所以如果我们希望给 C++ 函数传入一个指向 C 函数的指针，则必须使用类型别名（参见 2.5.1 节，第 60 页）：

```
860 // fC 是一个指向 C 函数的指针
extern "C" typedef void FC(int);
// f2 是一个 C++ 函数，该函数的形参是指向 C 函数的指针
void f2(FC *);
```

导出 C++ 函数到其他语言

通过使用链接指示对函数进行定义，我们可以令一个 C++ 函数在其他语言编写的程序中可用：

```
// calc 函数可以被 C 程序调用
extern "C" double calc(double dparam) { /* ... */ }
```

编译器将为该函数生成适合于指定语言的代码。

值得注意的是，可被多种语言共享的函数的返回类型或形参类型受到很多限制。例如，我们不太可能把一个 C++ 类的对象传给 C 程序，因为 C 程序根本无法理解构造函数、析构函数以及其他类特有的操作。

对链接到 C 的预处理器的支持

有时需要在 C 和 C++ 中编译同一个源文件，为了实现这一目的，在编译 C++ 版本的程序时预处理器定义 `_cplusplus`（两个下画线）。利用这个变量，我们可以在编译 C++ 程序的时候有条件地包含进来一些代码：

```
#ifdef __cplusplus
// 正确：我们正在编译 C++ 程序
extern "C"
#endif
int strcmp(const char*, const char*);
```

重载函数与链接指示

链接指示与重载函数的相互作用依赖于目标语言。如果目标语言支持重载函数，则为该语言实现链接指示的编译器很可能也支持重载这些 C++ 的函数。

C 语言不支持函数重载，因此也就不难理解为什么一个 C 链接指示只能用于说明一组重载函数中的某一个了：

```
// 错误：两个 extern "C" 函数的名字相同
extern "C" void print(const char*);
extern "C" void print(int);
```

如果在一组重载函数中有一个是 C 函数，则其余的必定都是 C++ 函数：

```
class SmallInt { /* ... */ };
class BigNum { /* ... */ };
// C 函数可以在 C 或 C++ 程序中调用
// C++ 函数重载了该函数，可以在 C++ 程序中调用
extern "C" double calc(double);
extern SmallInt calc(const SmallInt&);
extern BigNum calc(const BigNum&);
```

861

C 版本的 calc 函数可以在 C 或 C++ 程序中调用，而使用了类类型形参的 C++ 函数只能在 C++ 程序中调用。上述性质与声明的顺序无关。

19.8.3 节练习

练习 19.26：说明下列声明语句的含义并判断它们是否合法：

```
extern "C" int compute(int *, int);
extern "C" double compute(double *, double);
```

862 小结

C++为解决某些特殊问题设置了一系列特殊的处理机制。

有的程序需要精确控制内存分配过程，它们可以通过在类的内部或在全局作用域中自定义 `operator new` 和 `operator delete` 来实现这一目的。如果应用程序为这两个操作定义了自己的版本，则 `new` 和 `delete` 表达式将优先使用应用程序定义的版本。

有的程序需要在运行时直接获取对象的动态类型，运行时类型识别（RTTI）为这种程序提供了语言级别的支持。RTTI 只对定义了虚函数的类有效；对没有定义虚函数的类，虽然也可以得到其类型信息，但只是静态类型。

当我们定义指向类成员的指针时，在指针类型中包含了该指针所指成员所属类的类型信息。成员指针可以绑定到该类当中任意一个具有指定类型的成员上。当我们解引用成员指针时，必须提供获取成员所需的对象。

C++定义了另外几种聚集类型：

- 嵌套类，定义在其他类的作用域中，嵌套类通常作为外层类的实现类。
- `union`，是一种特殊的类，它可以定义几个数据成员但是在任意时刻只有一个成员有值，`union` 通常嵌套在其他类的内部。
- 局部类，定义在函数的内部，局部类的所有成员都必须定义在类内，局部类不能含有静态数据成员。

C++支持几种固有的不可移植的特性，其中位域和 `volatile` 使得程序更容易访问硬件；链接指示使得程序更容易访问用其他语言编写的代码。

术语表

匿名 union (anonymous union) 未命名的 `union`，不能用于定义对象。匿名 `union` 的成员也是外层作用域的成员。匿名 `union` 不能包含成员函数，也不能包含私有成员或受保护的成员。

位域 (bit-field) 特殊的类成员，该成员含有一个整型值以指定为其分配的二进制位数。如果可能的话，在类中连续定义的位域将被压缩在一个普通的整数值当中。

判别式 (discriminant) 是一种使用一个对象判断 `union` 的当前值类型的编程技术。

dynamic_cast 是一个运算符，执行从基类向派生类的带检查的强制类型转换。当基类中至少含有一个虚函数时，该运算符负责检查指针或引用所绑定的对象的动态类型。如果对象类型与目标类型（或其派生类）一致，则类型转换完成。否则，指针

转换将返回一个值为 0 的指针；引用转换将抛出一个异常。

枚举类型 (enumeration) 将一组整型常量命名后聚合在一起形成的类型。

枚举成员 (enumerator) 是枚举类型的成员。枚举成员是常量，可以用在任何需要整型常量的地方。

free 是定义在 `cstdlib` 中的低层函数，负责释放内存。`free` 只能释放由 `malloc` 分配的内存。

链接指示 (linkage directive) 支持 C++ 程序调用其他语言编写的函数的一种机制。所有编译器都应支持调用 C++ 和 C 函数，至于是否支持其他语言则由编译器决定。

局部类 (local class) 定义在函数中的类。局部类只有在其外层函数内可见。局部类

的所有成员都必须定义在类的内部。局部类不能含有静态成员。局部类成员不能访问外层函数的非静态变量，只能访问类型名字、静态变量或枚举成员。

malloc 是定义在 `cstdlib` 中的低层函数，负责分配内存。**malloc** 分配的内存必须由 `free` 释放。

mem_fn 是一个标准库类模板，根据指向成员函数的指针生成一个可调用对象。

嵌套类 (nested class) 定义在其他类内部的类，嵌套类定义在它的外层作用域中：在外层类的作用域中嵌套类的名字必须唯一，在外层类之外可以被重用。在外层类之外访问嵌套类需要用作用域运算符指明嵌套类所属的范围。

嵌套类型 (nested type) “嵌套类”的同义词。

不可移植 (nonportable) 固有的与机器有关的特性，当程序转移到其他机器或编译器上时需要修改代码。

operator delete 是一个标准库函数，用于释放由 `operator new` 分配的未指明类型的、未构造的内存空间。相应的，`operator delete[]` 释放由 `operator new[]` 为数组分配的内存。

operator new 是一个标准库函数，用于分配一个给定大小的、未指明类型的、未构造的内存空间。标准库函数 `operator new[]` 为数组分配原始内存。与 `allocator` 类相比，这两个标准库函数提供的内存分配机制更低级。现代的 C++ 程序应该使用 `allocator` 而不是这两个函数。

定位 new 表达式 (placement new expression) 是 `new` 的一种特殊形式，在给定的内存中构造对象。它不分配内存，而是根据实参指定在哪儿构造对象。它是对 `allocator` 类的 `construct` 成员的行为的一种低级模拟。

成员指针 (pointer to member) 其中既包含类类型，也包含指针所指的成员类型。

成员指针的定义必须同时指定类的名字以及指针所指的成员类型：

```
T C::*pmem = &C::member;
```

该语句将 `pmem` 定义为一个指针，它可以指向类 `C` 的成员，并且该成员的类型是 `T`，然后初始化 `pmem` 令其指向类 `C` 的名为 `member` 的成员。要使用该指针，我们必须提供 `C` 的一个对象或指针：

```
classobj.*pmem;
```

```
classptr->*pmem;
```

从 `classptr` 所指的对象 `classobj` 中获取 `member`。 ◀864

运行时类型识别 (run-time type identification) 是 C++ 的一种特性，允许在运行时获取指针或引用的动态类型。RTTI 运算符包括 `typeid` 和 `dynamic_cast`，为含有虚函数的类的指针或引用提供动态类型。当作用于其他类型时，返回的结果是指针或引用的静态类型。

限定作用域的枚举类型 (scoped enumeration) 是一种新的枚举类型，它的枚举成员不能被外层作用域直接访问。

typeid 运算符 (typeid operator) 是一个一元运算符，返回标准库类型 `type_info` 的引用，表示给定表达式的类型。当表达式是某个含有虚函数的类型的对象时，返回表达式的动态类型；此类表达式在运行时求值。如果表达式的类型是指针、引用或其他未定义虚函数的类型，则返回指针、引用或对象的静态类型；此类表达式不会被求值。

type_info typeid 运算符返回的标准库类型。`type_info` 的细节因机器而异，但是必须提供一组操作，其中名为 `name` 的函数负责返回一个表示类型名字的字符串。`type_info` 对象不能被拷贝、移动或赋值。

联合 (union) 是一种和类有些相似的类型。可以包含多个数据成员，但是同一时刻只能有一个成员有值。联合可以有包括

构造函数和析构函数在内的成员函数。联合不能被用作基类。在 C++11 新标准中，联合可以含有类类型的成员，前提是这些类自定义了拷贝控制成员。对于这样的联合来说，如果它们没有定义自己的拷贝控制成员，则编译器将为它们生成删除的版本。

不限定作用域的枚举类型（unscoped enumeration） 该枚举类型的枚举成员在枚举类型的外层作用域中可以访问。

volatile 是一种类型限定符，告诉编译器变量可能在程序的直接控制之外发生改变。它起到一种标示的作用，令编译器不对代码进行优化操作。

附录 A

标准库

内容

A.1 标准库名字和头文件	766
A.2 算法概览	770
A.3 随机数	781

本附录介绍了标准库中算法和随机数部分的一些额外细节。这里还提供了一个我们使用过的所有标准库名字的列表，列表中给出了每个名字所在的头文件。

在第 10 章中我们使用过一些较常用的算法，并且描述了算法之下的架构。在本附录中，我们将列出所有标准库算法，按它们执行的操作的种类来组织。

在 17.4 节（第 660 页）中我们描述了随机数库的架构，并使用了几个分布类型。库中定义了若干随机数引擎和 20 种不同的分布。在本附录中，我们将列出所有引擎和分布类型。

866 A.1 标准库名字和头文件

本书中大多数代码没有给出编译程序所需的实际#*include* 指令。为了方便读者，表A.1列出了本书程序用到的标准库名字以及它们所在的头文件。

表 A.1：标准库名字和头文件

名字	头文件
abort	<cstdlib>
accumulate	<numeric>
allocator	<memory>
array	<array>
auto_ptr	<memory>
back_inserter	<iterator>
bad_alloc	<new>
bad_array_new_length	<new>
bad_cast	<typeinfo>
begin	<iterator>
bernoulli_distribution	<random>
bind	<functional>
bitset	<bitset>
boolalpha	<iostream>
cerr	<iostream>
cin	<iostream>
cmatch	<regex>
copy	<algorithm>
count	<algorithm>
count_if	<algorithm>
cout	<iostream>
cref	<functional>
csub_match	<regex>
dec	<iostream>
default_float_engine	<iostream>
default_random_engine	<random>
deque	<deque>
domain_error	<stdexcept>
end	<iterator>
endl	<iostream>
ends	<iostream>
equal_range	<algorithm>
exception	<exception>
fill	<algorithm>
fill_n	<algorithm>
find	<algorithm>

续表

名字	头文件
find_end	<algorithm>
find_first_of	<algorithm>
find_if	<algorithm>
fixed	<iostream>
flush	<iostream>
for_each	<algorithm>
forward	<utility>
forward_list	<forward_list>
free	<cstdlib>
front_inserter	<iterator>
fstream	<fstream>
function	<functional>
get	<tuple>
getline	<string>
greater	<functional>
hash	<functional>
hex	<iostream>
hexfloat	<iostream>
ifstream	<fstream>
initializer_list	<initializer_list>
inserter	<iterator>
internal	<iostream>
ios_base	<ios_base>
isalpha	<cctype>
islower	<cctype>
isprint	<cctype>
ispunct	<cctype>
isspace	<cctype>
istream	<iostream>
istream_iterator	<iterator>
istringstream	<sstream>
isupper	<cctype>
left	<iostream>
less	<functional>
less_equal	<functional>
list	<list>
logic_error	<stdexcept>
lower_bound	<algorithm>
lround	<cmath>
make_move_iterator	<iterator>
make_pair	<utility>

867

续表

名字	头文件
make_shared	<memory>
make_tuple	<tuple>
malloc	<cstdlib>
map	<map>
max	<algorithm>
max_element	<algorithm>
mem_fn	<functional>
min	<algorithm>
move	<utility>
multimap	<map>
multiset	<set>
negate	<functional>
noboolalpha	<iostream>
normal_distribution	<random>
noshowbase	<iostream>
noshowpoint	<iostream>
noskipws	<iostream>
not1	<functional>
nothrow	<new>
nothrow_t	<new>
nounitbuf	<iostream>
nouppercase	<iostream>
nth_element	<algorithm>
oct	<iostream>
ofstream	<fstream>
ostream	<iostream>
ostream_iterator	<iterator>
ostringstream	<sstream>
out_of_range	<stdexcept>
pair	<utility>
partial_sort	<algorithm>
placeholders	<functional>
placeholders::_1	<functional>
plus	<functional>
priority_queue	<queue>
ptrdiff_t	<cstddef>
queue	<queue>
rand	<random>
random_device	<random>
range_error	<stdexcept>
ref	<functional>

续表

名字	头文件
regex	<regex>
regex_constants	<regex>
regex_error	<regex>
regex_match	<regex>
regex_replace	<regex>
regex_search	<regex>
remove_pointer	<type_traits>
remove_reference	<type_traits>
replace	<algorithm>
replace_copy	<algorithm>
reverse_iterator	<iterator>
right	<iostream>
runtime_error	<stdexcept>
scientific	<iostream>
set	<set>
set_difference	<algorithm>
set_intersection	<algorithm>
set_union	<algorithm>
setfill	<iomanip>
setprecision	<iomanip>
setw	<iomanip>
shared_ptr	<memory>
showbase	<iostream>
showpoint	<iostream>
size_t	<cstddef>
skipws	<iostream>
smatch	<regex>
sort	<algorithm>
sqrt	<cmath>
sregex_iterator	<regex>
ssub_match	<regex>
stable_sort	<algorithm>
stack	<stack>
stoi	<string>
strcmp	<cstring>
strcpy	<cstring>
string	<string>
stringstream	<sstream>
strlen	<cstring>
strncpy	<cstring>
strtod	<string>

续表

870

名字	头文件
swap	<utility>
terminate	<exception>
time	<ctime>
tolower	<cctype>
toupper	<cctype>
transform	<algorithm>
tuple	<tuple>
tuple_element	<tuple>
tuple_size	<tuple>
type_info	<typeinfo>
unexpected	<exception>
uniform_int_distribution	<random>
uniform_real_distribution	<random>
uninitialized_copy	<memory>
uninitialized_fill	<memory>
unique	<algorithm>
unique_copy	<algorithm>
unique_ptr	<memory>
unitbuf	<iostream>
unordered_map	<unordered_map>
unordered_multimap	<unordered_map>
unordered_multiset	<unordered_set>
unordered_set	<unordered_set>
upper_bound	<algorithm>
uppercase	<iostream>
vector	<vector>
weak_ptr	<memory>

A.2 算法概览

标准库定义了超过 100 个算法。要想高效使用这些算法需要了解它们的结构而不是单纯记忆每个算法的细节。因此，我们在第 10 章中关注标准库算法架构的描述和理解。在本节中，我们将简要描述每个算法，在下面的描述中，

- beg 和 end 是表示元素范围的迭代器（参见 9.2.1 节，第 296 页）。几乎所有算法都对一个由 beg 和 end 表示的序列进行操作。
- beg2 是表示第二个输入序列开始位置的迭代器。end2 表示第二个序列的末尾位置（如果有的话）。如果没有 end2，则假定 beg2 表示的序列与 beg 和 end 表示的序列一样大。beg 和 beg2 的类型不必匹配，但是，必须保证对两个序列中的元素都可以执行特定操作或调用给定的可调用对象。
- dest 是表示目的序列的迭代器。对于给定输入序列，算法需要生成多少元素，目的序列必须保证能保存同样多的元素。

- `unaryPred` 和 `binaryPred` 是一元和二元谓词（参见 10.3.1 节，第 344 页），分别接受一个和两个参数，都是来自输入序列的元素，两个谓词都返回可用作条件的类型。
- `comp` 是一个二元谓词，满足关联容器中对关键字序的要求（参见 11.2.2 节，第 378 页）。871
- `unaryOp` 和 `binaryOp` 是可调用对象（参见 10.3.2 节，第 346 页），可分别使用来自输入序列的一个和两个实参来调用。

A.2.1 查找对象的算法

这些算法在一个输入序列中搜索一个指定值或一个值的序列。

每个算法都提供两个重载的版本，第一个版本使用底层类型的相等运算符（`==`）来比较元素；第二个版本使用用户给定的 `unaryPred` 和 `binaryPred` 比较元素。

简单查找算法

这些算法查找指定值，要求输入迭代器（input iterator）。

```
find(beg, end, val)
find_if(beg, end, unaryPred)
find_if_not(beg, end, unaryPred)
count(beg, end, val)
count_if(beg, end, unaryPred)
```

`find` 返回一个迭代器，指向输入序列中第一个等于 `val` 的元素。

`find_if` 返回一个迭代器，指向第一个满足 `unaryPred` 的元素。

`find_if_not` 返回一个迭代器，指向第一个令 `unaryPred` 为 `false` 的元素。上述三个算法在未找到元素时都返回 `end`。

`count` 返回一个计数器，指出 `val` 出现了多少次；`count_if` 统计有多少个元素满足 `unaryPred`。

```
all_of(beg, end, unaryPred)
any_of(beg, end, unaryPred)
none_of(beg, end, unaryPred)
```

这些算法都返回一个 `bool` 值，分别指出 `unaryPred` 是否对所有元素都成功、对任意一个元素成功以及对所有元素都不成功。如果序列为空，`any_of` 返回 `false`，而 `all_of` 和 `none_of` 返回 `true`。

查找重复值的算法

下面这些算法要求前向迭代器（forward iterator），在输入序列中查找重复元素。

```
adjacent_find(beg, end)
adjacent_find(beg, end, binaryPred)
```

返回指向第一对相邻重复元素的迭代器。如果序列中无相邻重复元素，则返回 `end`。

```
search_n(beg, end, count, val)
search_n(beg, end, count, val, binaryPred)
```

返回一个迭代器，从此位置开始有 `count` 个相等元素。如果序列中不存在这样的子序列，

则返回 end。

872 ◀ 查找子序列的算法

在下面的算法中，除了 `find_first_of` 之外，都要求两个前向迭代器。`find_first_of` 用输入迭代器表示第一个序列，用前向迭代器表示第二个序列。这些算法搜索子序列而不是单个元素。

```
search(beg1, end1, beg2, end2)
search(beg1, end1, beg2, end2, binaryPred)
```

返回第二个输入范围（子序列）在第一个输入范围中第一次出现的位置。如果未找到子序列，则返回 `end1`。

```
find_first_of(beg1, end1, beg2, end2)
find_first_of(beg1, end1, beg2, end2, binaryPred)
```

返回一个迭代器，指向第二个输入范围中任意元素在第一个范围中首次出现的位置。如果未找到匹配元素，则返回 `end1`。

```
find_end(beg1, end1, beg2, end2)
find_end(beg1, end1, beg2, end2, binaryPred)
```

类似 `search`，但返回的是最后一次出现的位置。如果第二个输入范围为空，或者在第一个输入范围中未找到它，则返回 `end1`。

A.2.2 其他只读算法

这些算法要求前两个实参都是输入迭代器。

`equal` 和 `mismatch` 算法还接受一个额外的输入迭代器，表示第二个范围的开始位置。这两个算法都提供两个重载的版本。第一个版本使用底层类型的相等运算符（`==`）比较元素，第二个版本则用用户指定的 `unaryPred` 或 `binaryPred` 比较元素。

```
for_each(beg, end, unaryOp)
```

对输入序列中的每个元素应用可调用对象（参见 10.3.2 节，第 346 页）`unaryOp.unaryOp` 的返回值（如果有的话）被忽略。如果迭代器允许通过解引用运算符向序列中的元素写入值，则 `unaryOp` 可能修改元素。

```
mismatch(beg1, end1, beg2)
mismatch(beg1, end1, beg2, binaryPred)
```

比较两个序列中的元素。返回一个迭代器的 `pair`（参见 11.2.3 节，第 379 页），表示两个序列中第一个不匹配的元素。如果所有元素都匹配，则返回的 `pair` 中第一个迭代器为 `end1`，第二个迭代器指向 `beg2` 中偏移量等于第一个序列长度的位置。

```
equal(beg1, end1, beg2)
equal(beg1, end1, beg2, binaryPred)
```

确定两个序列是否相等。如果输入序列中每个元素都与从 `beg2` 开始的序列中对应元素相等，则返回 `true`。

873 ◀ A.2.3 二分搜索算法

这些算法都要求前向迭代器，但这些算法都经过了优化，如果我们提供随机访问迭代

器 (random-access iterator) 的话, 它们的性能会好得多。从技术上讲, 无论我们提供什么类型的迭代器, 这些算法都会执行对数次的比较操作。但是, 当使用前向迭代器时, 这些算法必须花费线性次数的迭代器操作来移动到序列中要比较的元素。

这些算法要求序列中的元素已经是有序的。它们的行为类似关联容器的同名成员 (参见 11.3.5 节, 第 389 页)。`equal_range`、`lower_bound` 和 `upper_bound` 算法返回迭代器, 指向给定元素在序列中的正确插入位置——插入后还能保持有序。如果给定元素比序列中的所有元素都大, 则会返回尾后迭代器。

每个算法都提供两个版本: 第一个版本用元素类型的小于运算符 (`<`) 来检测元素; 第二个版本则使用给定的比较操作。在下列算法中, “`x 小于 y`” 表示 `x < y` 或 `comp(x, y)` 成功。

```
lower_bound(beg, end, val)
lower_bound(beg, end, val, comp)
```

返回一个迭代器, 表示第一个小于等于 `val` 的元素, 如果不存在这样的元素, 则返回 `end`。

```
upper_bound(beg, end, val)
upper_bound(beg, end, val, comp)
```

返回一个迭代器, 表示第一个大于 `val` 的元素, 如果不存在这样的元素, 则返回 `end`。

```
equal_range(beg, end, val)
equal_range(beg, end, val, comp)
```

返回一个 `pair` (参见 11.2.3 节, 第 379 页), 其 `first` 成员是 `lower_bound` 返回的迭代器, `second` 成员是 `upper_bound` 返回的迭代器。

```
binary_search(beg, end, val)
binary_search(beg, end, val, comp)
```

返回一个 `bool` 值, 指出序列中是否包含等于 `val` 的元素。对于两个值 `x` 和 `y`, 当 `x` 不小于 `y` 且 `y` 也不小于 `x` 时, 认为它们相等。

A.2.4 写容器元素的算法

很多算法向给定序列中的元素写入新值。这些算法可以从不同角度加以区分: 通过表示输入序列的迭代器类型来区分; 或者通过是写入输入序列中元素还是写入给定目的位置来区分。

只写不读元素的算法

< 874

这些算法要求一个输出迭代器 (output iterator), 表示目的位置。`_n` 结尾的版本接受第二个实参, 表示写入的元素数目, 并将给定数目的元素写入到目的位置中。

```
fill(beg, end, val)
fill_n(dest, cnt, val)
generate(beg, end, Gen)
generate_n(dest, cnt, Gen)
```

给输入序列中每个元素赋予一个新值。`fill` 将值 `val` 赋予元素; `generate` 执行生成器对象 `Gen()` 生成新值。生成器是一个可调用对象 (参见 10.3.2 节, 第 346 页), 每次调用会生成一个不同的返回值。`fill` 和 `generate` 都返回 `void`。`_n` 版本返回一个迭代器, 指向写入到输出序列的最后一个元素之后的位置。

使用输入迭代器的写算法

这些算法读取一个输入序列，将值写入到一个输出序列中。它们要求一个名为 dest 的输出迭代器，而表示输入范围的迭代器必须是输入迭代器。

```
copy(beg, end, dest)
copy_if(beg, end, dest, unaryPred)
copy_n(beg, n, dest)
```

从输入范围将元素拷贝到 dest 指定的目的序列。copy 拷贝所有元素，copy_if 拷贝那些满足 unaryPred 的元素，copy_n 拷贝前 n 个元素。输入序列必须有至少 n 个元素。

```
move(beg, end, dest)
```

对输入序列中的每个元素调用 std:: move (参见 13.6.1 节，第 472 页)，将其移动到迭代器 dest 开始的序列中。

```
transform(beg, end, dest, unaryOp)
transform(beg, end, beg2, dest, binaryOp)
```

调用给定操作，并将结果写到 dest 中。第一个版本对输入范围内每个元素应用一元操作。第二个版本对两个输入序列中的元素应用二元操作。

```
replace_copy(beg, end, dest, old_val, new_val)
replace_copy_if(beg, end, dest, unaryPred, new_val)
```

将每个元素拷贝到 dest，将指定的元素替换为 new_val。第一个版本替换那些 ==old_val 的元素。第二个版本替换那些满足 unaryPred 的元素。

```
merge(beg1, end1, beg2, end2, dest)
merge(beg1, end1, beg2, end2, dest, comp)
```

两个输入序列必须都是有序的。将合并后的序列写入到 dest 中。第一个版本用<运算符比较元素；第二个版本则使用给定比较操作。

875 使用前向迭代器的写算法

这些算法要求前向迭代器，由于它们是向输入序列写入元素，迭代器必须具有写入元素的权限。

```
iter_swap(iterator1, iterator2)
swap_ranges(beg1, end1, beg2)
```

交换 iter1 和 iter2 所表示的元素，或将输入范围内所有元素与 beg2 开始的第二个序列中所有元素进行交换。两个范围不能有重叠。iter_swap 返回 void，swap_ranges 返回递增后的 beg2，指向最后一个交换元素之后的位置。

```
replace(beg, end, old_val, new_val)
replace_if(beg, end, unaryPred, new_val)
```

用 new_val 替换每个匹配元素。第一个版本使用==比较元素与 old_val，第二个版本替换那些满足 unaryPred 的元素。

使用双向迭代器的写算法

这些算法需要在序列中有反向移动的能力，因此它们要求双向迭代器 (bidirectional iterator)。

```
copy_backward(beg, end, dest)
```

move_backward(beg, end, dest)

从输入范围中拷贝或移动元素到指定目的位置。与其他算法不同，`dest` 是输出序列的尾后迭代器（即，目的序列恰在 `dest` 之前结束）。输入范围中的尾元素被拷贝或移动到目的序列的尾元素，然后是倒数第二个元素被拷贝/移动，依此类推。元素在目的序列中的顺序与在输入序列中相同。如果范围为空，则返回值为 `dest`；否则，返回值表示从 `*beg` 中拷贝或移动的元素。

inplace_merge(beg, mid, end)
inplace_merge(beg, mid, end, comp)

将同一个序列中的两个有序子序列合并为单一的有序序列。`beg` 到 `mid` 间的子序列和 `mid` 到 `end` 间的子序列被合并，并被写入到原序列中。第一个版本使用<比较元素，第二个版本使用给定的比较操作，返回 `void`。

A.2.5 划分与排序算法

对于序列中的元素进行排序，排序和划分算法提供了多种策略。

每个排序和划分算法都提供稳定和不稳定版本（参见 10.3.1 节，第 345 页）。稳定算法保证保持相等元素的相对顺序。由于稳定算法会做更多工作，可能比不稳定版本慢得多并消耗更多内存。

划分算法

< 876

一个划分算法将输入范围中的元素划分为两组。第一组包含那些满足给定谓词的元素，第二组则包含不满足谓词的元素。例如，对于一个序列中的元素，我们可以根据元素是否是奇数或者单词是否以大写字母开头等来划分它们。这些算法都要求双向迭代器。

is_partitioned(beg, end, unaryPred)

如果所有满足谓词 `unaryPred` 的元素都在不满足 `unaryPred` 的元素之前，则返回 `true`。若序列为空，也返回 `true`。

partition_copy(beg, end, dest1, dest2, unaryPred)

将满足 `unaryPred` 的元素拷贝到 `dest1`，并将不满足 `unaryPred` 的元素拷贝到 `dest2`。返回一个迭代器 `pair` (11.2.3 节，第 379 页)，其 `first` 成员表示拷贝到 `dest1` 的元素的末尾，`second` 表示拷贝到 `dest2` 的元素的末尾。输入序列与两个目的序列都不能重叠。

partition_point(beg, end, unaryPred)

输入序列必须是已经用 `unaryPred` 划分过的。返回满足 `unaryPred` 的范围的尾后迭代器。如果返回的迭代器不是 `end`，则它指向的元素及其后的元素必须都不满足 `unaryPred`。

stable_partition(beg, end, unaryPred)
partition(beg, end, unaryPred)

使用 `unaryPred` 划分输入序列。满足 `unaryPred` 的元素放置在序列开始，不满足的元素放在序列尾部。返回一个迭代器，指向最后一个满足 `unaryPred` 的元素之后的位置，如果所有元素都不满足 `unaryPred`，则返回 `beg`。

排序算法

这些算法要求随机访问迭代器。每个排序算法都提供两个重载的版本。一个版本用元

素的`<`运算符来比较元素，另一个版本接受一个额外参数来指定排序关系（11.2.2 节，第 378 页）。`partial_sort_copy` 返回一个指向目的位置的迭代器，其他排序算法都返回 `void`。

`partial_sort` 和 `nth_element` 算法都只进行部分排序工作，它们常用于不需要排序整个序列の場合。由于这些算法工作量更少，它们通常比排序整个输入序列的算法更快。

```
sort(beg, end)
stable_sort(beg, end)
sort(beg, end, comp)
stable_sort(beg, end, comp)
```

排序整个范围。

877 ➤ `is_sorted(beg, end)`
`is_sorted(beg, end, comp)`
`is_sorted_until(beg, end)`
`is_sorted_until(beg, end, comp)`

`is_sorted` 返回一个 `bool` 值，指出整个输入序列是否有序。`is_sorted_until` 在输入序列中查找最长初始有序子序列，并返回子序列的尾后迭代器。

```
partial_sort(beg, mid, end)
partial_sort(beg, mid, end, comp)
```

排序 `mid-beg` 个元素。即，如果 `mid-beg` 等于 42，则此函数将值最小的 42 个元素有序放在序列前 42 个位置。当 `partial_sort` 完成后，从 `beg` 开始直至 `mid` 之前的范围中的元素就都已排好序了。已排序范围中的元素都不会比 `mid` 后的元素更大。未排序区域中元素的顺序是未指定的。

```
partial_sort_copy(beg, end, destBeg, destEnd)
partial_sort_copy(beg, end, destBeg, destEnd, comp)
```

排序输入范围中的元素，并将足够多的已排序元素放到 `destBeg` 和 `destEnd` 所指示的序列中。如果目的范围的大小大于等于输入范围，则排序整个输入序列并存入从 `destBeg` 开始的范围。如果目的范围大小小于输入范围，则只拷贝输入序列中与目的范围一样多的元素。

算法返回一个迭代器，指向目的范围中已排序部分的尾后迭代器。如果目的序列的大小小于或等于输入范围，则返回 `destEnd`。

```
nth_element(beg, nth, end)
nth_element(beg, nth, end, comp)
```

参数 `nth` 必须是一个迭代器，指向输入序列中的一个元素。执行 `nth_element` 后，此迭代器指向的元素恰好是整个序列排好序后此位置上的值。序列中的元素会围绕 `nth` 进行划分：`nth` 之前的元素都小于等于它，而之后的元素都大于等于它。

A.2.6 通用重排操作

这些算法重排输入序列中元素的顺序。前两个算法 `remove` 和 `unique`，会重排序列，使得排在序列第一部分的元素满足某种标准。它们返回一个迭代器，标记子序列的末尾。其他算法，如 `reverse`、`rotate` 和 `random_shuffle` 都重排整个序列。

这些算法的基本版本都进行“原址”操作，即，在输入序列自身内部重排元素。三个

重排算法提供“拷贝”版本。这些_copy 版本完成相同的重排工作，但将重排后的元素写入到一个指定目的序列中，而不是改变输入序列。这些算法要求输出迭代器来表示目的序列。

使用前向迭代器的重排算法

< 878

这些算法重排输入序列。它们要求迭代器至少是前向迭代器。

```
remove(beg, end, val)
remove_if(beg, end, unaryPred)
remove_copy(beg, end, dest, val)
remove_copy_if(beg, end, dest, unaryPred)
```

从序列中“删除”元素，采用的办法是用保留的元素覆盖要删除的元素。被删除的是那些`==val` 或满足 `unaryPred` 的元素。算法返回一个迭代器，指向最后一个删除元素的尾后位置。

```
unique(beg, end)
unique(beg, end, binaryPred)
unique_copy(beg, end, dest)
unique_copy_if(beg, end, dest, binaryPred)
```

重排序列，对相邻的重复元素，通过覆盖它们来进行“删除”。返回一个迭代器，指向不重复元素的尾后位置。第一个版本用`==`确定两个元素是否相同，第二个版本使用谓词检测相邻元素。

```
rotate(beg, mid, end)
rotate_copy(beg, mid, end, dest)
```

围绕 `mid` 指向的元素进行元素转动。元素 `mid` 成为首元素，随后是 `mid+1` 到 `end` 之前的元素，再接着是 `beg` 到 `mid` 之前的元素。返回一个迭代器，指向原来在 `beg` 位置的元素。

使用双向迭代器的重排算法

由于这些算法要反向处理输入序列，它们要求双向迭代器。

```
reverse(beg, end)
reverse_copy(beg, end, dest)
```

翻转序列中的元素。`reverse` 返回 `void`，`reverse_copy` 返回一个迭代器，指向拷贝到目的序列的元素的尾后位置。

使用随机访问迭代器的重排算法

由于这些算法要随机重排元素，它们要求随机访问迭代器。

```
random_shuffle(beg, end)
random_shuffle(beg, end, rand)
shuffle(beg, end, Uniform_rand)
```

混洗输入序列中的元素。第二个版本接受一个可调用对象参数，该对象必须接受一个正整数值，并生成 0 到此值的包含区间内的一个服从均匀分布的随机整数。`shuffle` 的第三个参数必须满足均匀分布随机数生成器的要求（参见 17.4 节，第 659 页）。所有版本都返回 `void`。

< 879

A.2.7 排列算法

排列算法生成序列的字典序排列。对于一个给定序列，这些算法通过重排它的一个排列来生成字典序中下一个或前一个排列。算法返回一个 `bool` 值，指出是否还有下一个或前一个排列。

为了理解什么是下一个或前一个排列，考虑下面这个三字符的序列：abc。它有六种可能的排列：abc、acb、bac、bca、cab 及 cba。这些排列是按字典序递增序列出的。即，abc 是第一个排列，这是因为它的第一个元素小于或等于任何其他排列的首元素，并且它的第二个元素小于任何其他首元素相同的排列。类似的，acb 排在下一位，原因是它以 a 开头，小于任何剩余排列的首元素。同理，以 b 开头的排列也都排在以 c 开头的排列之前。

对于任意给定的排列，基于单个元素的一个特定的序，我们可以获得它的前一个和下一个排列。给定排列 bca，我们知道其前一个排列为 bac，下一个排列为 cab。序列 abc 没有前一个排列，而 cba 没有下一个排列。

这些算法假定序列中的元素都是唯一的，即，没有两个元素的值是一样的。

为了生成排列，必须既向前又向后处理序列，因此算法要求双向迭代器。

```
is_permutation(beg1, end1, beg2)
is_permutation(beg1, end1, beg2, binaryPred)
```

如果第二个序列的某个排列和第一个序列具有相同数目的元素，且元素都相等，则返回 `true`。第一个版本用`==`比较元素，第二个版本使用给定的 `binaryPred`。

```
next_permutation(beg, end)
next_permutation(beg, end, comp)
```

如果序列已经是最后一个排列，则 `next_permutation` 将序列重排为最小的排列，并返回 `false`。否则，它将输入序列转换为字典序中下一个排列，并返回 `true`。第一个版本使用元素的`<`运算符比较元素，第二个版本使用给定的比较操作。

```
prev_permutation(beg, end)
prev_permutation(beg, end, comp)
```

类似 `next_permutation`，但将序列转换为前一个排列。如果序列已经是最小的排列，则将其重排为最大的排列，并返回 `false`。

880 A.2.8 有序序列的集合算法

集合算法实现了有序序列上的一般集合操作。这些算法与标准库 `set` 容器不同，不要与 `set` 上的操作相混淆。这些算法提供了普通顺序容器（`vector`、`list` 等）或其他序列（如输入流）上的类集合行为。

这些算法顺序处理元素，因此要求输入迭代器。他们还接受一个表示目的序列的输出迭代器，唯一的例外是 `includes`。这些算法返回递增后的 `dest` 迭代器，表示写入 `dest` 的最后一个元素之后的位置。

每种算法都有重载版本，第一个使用元素类型的`<`运算符，第二个使用给定的比较操作。

```
includes(beg, end, beg2, end2)
includes(beg, end, beg2, end2, comp)
```

如果第二个序列中每个元素都包含在输入序列中，则返回 `true`。否则返回 `false`。

```
set_union(beg, end, beg2, end2, dest)
set_union(beg, end, beg2, end2, dest, comp)
```

对两个序列中的所有元素，创建它们的有序序列。两个序列都包含的元素在输出序列中只出现一次。输出序列保存在 `dest` 中。

```
set_intersection(beg, end, beg2, end2, dest)
set_intersection(beg, end, beg2, end2, dest, comp)
```

对两个序列都包含的元素创建一个有序序列。结果序列保存在 `dest` 中。

```
set_difference(beg, end, beg2, end2, dest)
set_difference(beg, end, beg2, end2, dest, comp)
```

对出现在第一个序列中，但不在第二个序列中的元素，创建一个有序序列。

```
set_symmetric_difference(beg, end, beg2, end2, dest)
set_symmetric_difference(beg, end, beg2, end2, dest, comp)
```

对只出现在一个序列中的元素，创建一个有序序列。

A.2.9 最小值和最大值

这些算法使用元素类型的`<`运算符或给定的比较操作。第一组算法对值而非序列进行操作。第二组算法接受一个序列，它们要求输入迭代器。

```
min(val1, val2)
min(val1, val2, comp)
min(initializer_list)
min(initializer_list, comp)
max(val1, val2)
max(val1, val2, comp)
max(initializer_list)
max(initializer_list, comp)
```

881

返回 `val1` 和 `val2` 中的最小值/最大值，或 `initializer_list` 中的最小值/最大值。两个实参的类型必须完全一致。参数和返回类型都是 `const` 的引用，意味着对象不会被拷贝。

```
minmax(val1, val2)
minmax(val1, val2, comp)
minmax(initializer_list)
minmax(initializer_list, comp)
```

返回一个 `pair`(参见 11.2.3 节, 第 379 页), 其 `first` 成员为提供的值中的较小者, `second` 成员为较大者。`initializer_list` 版本返回一个 `pair`, 其 `first` 成员为 `list` 中的最小值, `second` 为最大值。

```
min_element(beg, end)
min_element(beg, end, comp)
max_element(beg, end)
max_element(beg, end, comp)
minmax_element(beg, end)
minmax_element(beg, end, comp)
```

`min_element` 和 `max_element` 分别返回指向输入序列中最小和最大元素的迭代器。`minmax_element` 返回一个 `pair`, 其 `first` 成员为最小元素, `second` 成员为最大元素。

字典序比较

此算法比较两个序列, 根据第一对不相等的元素的相对大小来返回结果。算法使用元素类型的<运算符或给定的比较操作。两个序列都要求用输入迭代器给出。

```
lexicographical_compare(beg1, end1, beg2, end2)
lexicographical_compare(beg1, end1, beg2, end2, comp)
```

如果第一个序列在字典序中小于第二个序列, 则返回 `true`。否则, 返回 `false`。如果一个序列比另一个短, 且所有元素都与较长序列的对应元素相等, 则较短序列在字典序中更小。如果序列长度相等, 且对应元素都相等, 则在字典序中任何一个都不大于另外一个。

A.2.10 数值算法

数值算法定义在头文件 `numeric` 中。这些算法要求输入迭代器; 如果算法输出数据, 则使用输出迭代器表示目的位置。

882 > `accumulate(beg, end, init)`
`accumulate(beg, end, init, binaryOp)`

返回输入序列中所有值的和。和的初值从 `init` 指定的值开始。返回类型与 `init` 的类型相同。第一个版本使用元素类型的+运算符, 第二个版本使用指定的二元操作。

```
inner_product(beg1, end1, beg2, init)
inner_product(beg1, end1, beg2, init, binOp1, binOp2)
```

返回两个序列的内积, 即, 对应元素的积的和。两个序列一起处理, 来自两个序列的元素相乘, 乘积被累加起来。和的初值由 `init` 指定, `init` 的类型确定了返回类型。

第一个版本使用元素类型的乘法 (*) 和加法 (+) 运算符。第二个版本使用给定的二元操作, 使用第一个操作代替加法, 第二个操作代替乘法。

```
partial_sum(beg, end, dest)
partial_sum(beg, end, dest, binaryOp)
```

将新序列写入 `dest`, 每个新元素的值都等于输入范围中当前位置和之前位置上所有元素之和。第一个版本使用元素类型的+运算符; 第二个版本使用指定的二元操作。算法返回递增后的 `dest` 迭代器, 指向最后一个写入元素之后的位置。

```
adjacent_difference(beg, end, dest)
adjacent_difference(beg, end, dest, binaryOp)
```

将新序列写入 `dest`, 每个新元素(除了首元素之外)的值都等于输入范围中当前位置和前一个位置元素之差。第一个版本使用元素类型的-运算符, 第二个版本使用指定的二元操作。

```
iota(beg, end, val)
```

将 `val` 赋予首元素并递增 `val`。将递增后的值赋予下一个元素, 继续递增 `val`, 然后将递增后的值赋予序列中的下一个元素。继续递增 `val` 并将其新值赋予输入序列中的后续元素。

A.3 随机数

标准库定义了一组随机数引擎类和适配器，使用不同数学方法生成伪随机数。标准库还定义了一组分布模板，根据不同的概率分布生成随机数。引擎和分布类型的名字都与它们的数学性质相对应。

这些类如何生成随机数的细节已经大大超出了本书的范围。在本节中，我们将列出这些引擎和分布类型，但读者需要查询其他资料来学习如何使用这些类型。

A.3.1 随机数分布

< 883

除了总是生成 `bool` 类型的 `bernoulli_distribution` 外，其他分布类型都是模板。每个模板都接受单个类型参数，它指出了分布生成的结果类型。

分布类与我们已经用过的其他类模板不同，它们限制了我们可以为模板类型指定哪些类型。一些分布模板只能用来生成浮点数，而其他模板只能用来生成整数。

在下面的描述中，我们通过将类型说明为 `template_name<RealT>` 来指出分布生成浮点数。对这些模板，我们可以用 `float`、`double` 或 `long double` 代替 `RealT`。类似的，`IntT` 表示要求一个内置整型类型，但不包括 `bool` 类型或任何 `char` 类型。可以用来代替 `IntT` 的类型是 `short`、`int`、`long`、`long long`、`unsigned short`、`unsigned int`、`unsigned long` 或 `unsigned long long`。

分布模板定义了一个默认模板类型参数（参见 17.4.2 节，第 664 页）。整型分布的默认参数是 `int`，生成浮点数的模板的默认参数是 `double`。

每个分布的构造函数都有这种分布特定的参数。某些参数指出了分布的范围。这些范围与迭代器范围不同，都是包含的。

均匀分布

```
uniform_int_distribution<IntT> u(m, n);  
uniform_real_distribution<RealT> u(x, y);
```

生成指定类型的，在给定包含范围内的值。`m`（或 `x`）是可以返回的最小值；`n`（或 `y`）是最大值。`m` 默认为 0；`n` 默认为类型 `IntT` 对象可以表示的最大值。`x` 默认为 0.0，`y` 默认为 1.0。

伯努利分布

```
bernoulli_distribution b(p);
```

以给定概率 `p` 生成 `true`；`p` 的默认值为 0.5。

```
binomial_distribution<IntT> b(t, p);
```

分布是按采样大小为整型值 `t`，概率为 `p` 生成的；`t` 的默认值为 1，`p` 的默认值为 0.5。

```
geometric_distribution<IntT> g(p);
```

每次试验成功的概率为 `p`；`p` 的默认值为 0.5。

```
negative_binomial_distribution<IntT> nb(k, p);
```

`k`（整型值）次试验成功的概率为 `p`；`k` 的默认值为 1，`p` 的默认值为 0.5。

泊松分布

`poisson_distribution<IntT> p(x);`

均值为 double 值 x 的分布。

884 `exponential_distribution<RealT> e(lam);`

指数分布，参数 lambda 通过浮点值 lam 给出；lam 的默认值为 1.0。

`gamma_distribution<RealT> g(a, b);`

alpha（形状参数）为 a, beta（尺度参数）为 b；两者的默认值均为 1.0。

`weibull_distribution<RealT> w(a, b);`

形状参数为 a, 尺度参数为 b 的分布；两者的默认值均为 1.0。

`extreme_value_distribution<RealT> e(a, b);`

a 的默认值为 0.0, b 的默认值为 1.0。

正态分布

`normal_distribution<RealT> n(m, s);`

均值为 m, 标准差为 s; m 的默认值为 0.0, s 的默认值为 1.0。

`lognormal_distribution<RealT> ln(m, s);`

均值为 m, 标准差为 s; m 的默认值为 0.0, s 的默认值为 1.0。

`chi_squared_distribution<RealT> c(x);`

自由度为 x; 默认值为 1.0。

`cauchy_distribution<RealT> c(a, b);`

位置参数 a 和尺度参数 b 的默认值分别为 0.0 和 1.0。

`fisher_f_distribution<RealT> f(m, n);`

自由度为 m 和 n; 默认值均为 1。

`student_t_distribution<RealT> s(n);`

自由度为 n; n 的默认值均为 1。

抽样分布

`discrete_distribution<IntT> d(i, j);`

`discrete_distribution<IntT> d(il);`

i 和 j 是一个权重序列的输入迭代器, il 是一个权重的花括号列表。权重必须能转换为 double。

`piecewise_constant_distribution<RealT> pc(b, e, w);`

b、e 和 w 是输入迭代器。

`piecewise_linear_distribution<RealT> pl(b, e, w);`

b、e 和 w 是输入迭代器。

A.3.2 随机数引擎

标准库定义了三个类，实现了不同的算法来生成随机数。标准库还定义了三个适配器，可以修改给定引擎生成的序列。引擎和引擎适配器类都是模板。与分布的参数不同，这些引擎的参数更为复杂，且需深入了解特定引擎使用的数学知识。我们在这里列出所有引擎，以便读者对它们有所了解，但介绍如何生成这些类型超出了本书的范围。

<885

标准库还定义了几个从引擎和适配器类型构造的类型。`default_random_engine` 类型是一个参数化的引擎类型的类型别名，参数化所用的变量的目的是在通常情况下获得好的性能。标准库还定义了几个类，它们都是一个引擎或适配器的完全特例化版本。标准库定义的引擎和特例化版本如下：

`default_random_engine`

某个其他引擎类型的类型别名，目的是用于大多数情况。

`linear_congruential_engine`

`minstd_rand0` 的乘数为 16807，模为 2147483647，增量为 0。

`minstd_rand` 的乘数为 48271，模为 2147483647，增量为 0。

`mersenne_twister_engine`

`mt19937` 为 32 位无符号梅森旋转生成器。

`mt19937_64` 为 64 位无符号梅森旋转生成器。

`subtract_with_carry_engine`

`ranlux24_base` 为 32 位无符号借位减法生成器。

`ranlux48_base` 为 64 位无符号借位减法生成器。

`discard_block_engine`

引擎适配器，将其底层引擎的结果丢弃。用要使用的底层引擎、块大小和旧块大小来参数化。

`ranlux24` 使用 `ranlux24_base` 引擎，块大小为 223，旧块大小为 23。

`ranlux48` 使用 `ranlux48_base` 引擎，块大小为 389，旧块大小为 11。

`independent_bits_engine`

引擎适配器，生成指定位数的随机数。用要使用的底层引擎、结果的位数以及保存生成的二进制位的无符号整型类型来参数化。指定的位数必须小于指定的无符号类型所能保存的位数。

`shuffle_order_engine`

引擎适配器，返回的就是底层引擎生成的数，但返回的顺序不同。用要使用的底层引擎和要混洗的元素数目来参数化。

`knuth_b` 使用 `minstd_rand0` 和表大小 256。

索引

粗体页码指的是第一次定义该术语的页码，斜体页码指的是各章“术语表”定义该术语的页码。

C++11 的新特性

= default, 237, 449
= delete, 449
allocator, construct forwards to anyconstructor
(allocator, construct转到任意构造函数), 428
array container (array容器), 292
auto, 61
 for type abbreviation (为类型缩写), 79, 115
 not with dynamic array (不能用于动态数组), 424
 with dynamic object (可用于动态对象), 408
begin function (begin函数), 106
bind function (bind函数), 354
bitset enhancements (bitset增强功能), 643
constexpr
 constructor (构造函数), 267
 function (函数), 214
 variable (变量), 59
container (容器)
 cbegin and cend (cbegin和cend), 98, 299
 emplace members (emplace成员), 308
 insert return type (insert返回类型), 308
 nonmember swap (非成员swap), 303
 of container (容器的), 87, 294
 shrink_to_fit, 318
decltype, 62
 function return type (函数返回类型), 223
delegating constructor (委托构造函数), 261
deleted copy-control (删除的拷贝控制), 553
division rounding (除法取整), 125
end function (endi函数), 106
enumeration (枚举)
 controlling representation (控制表示形式), 738
 forward declaration (前置声明), 738
 scoped (限定作用域的), 736
explicit conversion operator (显式的类型转换运算符), 516
explicit instantiation (显式实例化), 597
final class (final类), 533
format control for floating-point (浮点数格式化控制),
 670
forward function (forward函数), 614
forward_list container (forward_list容器),
 292
function interface to callable objects (function可
 调用对象接口), 512
in-class initializer (类内初始值), 65, 246
inherited constructor (继承的构造函数), 557, 712
initializer_list, 197
inline namespace (内联命名空间), 699
lambda expression (lambda表达式), 346
list initialization (列表初始化)
 = (assignment) (赋值), 129
 container (容器), 299, 376
 dynamic array (动态数组), 424
 dynamic object (动态对象), 407
 pair, 384
 return value (返回值), 203, 380
 variable (变量), 38
 vector, 87
long long, 30
mem_fn function (mem_fn函数), 746
move function (move函数), 472
move avoids copies (移动避免拷贝), 469
move constructor (移动构造函数), 473
move iterator (移动迭代器), 480
move-enabled this pointer (可移动this指针), 483
noexcept
 exception specification (异常说明), 473, 690
 operator (运算符), 691
nullptr, 48
random-number library (随机数库), 660
range for statement (范围for语句), 82, 168
 not with dynamic array (不能用于动态数组), 424
regular expression-library (正则表达式库), 645
rvalue reference (右值引用), 471
 cast from lvalue (左值类型转换), 612
 reference collapsing (引用折叠), 609
sizeof data member (sizeof数据成员), 139
sizeof... operator (sizeof运算符), 619
smart pointer (智能指针), 400
 shared_ptr, 400
 unique_ptr, 417
 weak_ptr, 420
string

numeric conversions (数值转换), 327
 parameter with IO types (输入输出类型的形参),
 284
 template (模板)
 function template default template argument (函数
 模板默认模板实参), 594
 type alias (类型别名), 590
 type parameter as friend (类型参数作为友元), 590
 variadic (可变参数), 618
 varadic and forwarding (可变参数与转发), 622
 trailingreturn type (尾置返回类型), 206
 in function template (在函数模板中), 605
 in lambda expression (在lambda表达式中), 354
 tuple, 636
 type alias declaration (类型别名声明), 60
 union member of class type (类类型的联合成员), 750
 unordered containers (无序容器), 394
 virtual function (虚函数)
 final, 538
 override, 530, 538

Symbols

… (ellipsis parameter) (省略符形参), 199
 /* */ (block comment) (块注释), 8, 23
 // (single-line comment) (单行注释), 8, 23
 = default, 237, 274
 copy-control members (拷贝控制成员), 448
 default constructor (默认构造函数), 237
 = delete, 449
 copy control (拷贝控制), 449–450
 default constructor (默认构造函数), 449
 function matching (函数匹配), 450
 move operations (移动操作), 475
 _ _DATE_ _, 216
 _ _FILE_ _, 216
 _ _LINE_ _, 216
 _ _TIME_ _, 216
 _ cplusplus, 760
 \0 (null character) (空字符), 36
 \Xnnn (hexadecimal escape sequence) (十六进制转义序
 列), 36
 \n (newline character) (换行符), 36
 \t (tab character) (制表符), 36
 \nnn (octal escape sequence) (八进制转义序列), 36
 {} (curly brace) (花括号), 2, 23
 #include, 6, 25
 standard header (标准库头文件), 6
 user-defined header (用户定义的头文件), 16
 #define, 68, 71
 #endif, 68, 71
 #ifdef, 68, 71

#ifndef, 68, 71
 -classname (~类名), 参见 destructor
 ; (semicolon) (分号), 3
 class definition (类定义), 65
 null statement (空语句), 154
 ++ (increment) (递增运算符), 11, 25, 131–133, 150
 iterator (迭代器), 95, 118
 overloaded operator (重载运算符), 501–504
 pointer (指针), 105
 precedence and associativity (优先级和结合律),
 132
 reverse iterator (反向迭代器), 363
 StrBlobPtr, 502
 -- (decrement) (递减运算符), 11, 25, 131–133, 151
 iterator (迭代器), 95
 overloaded operator (重载运算符), 501–504
 pointer (指针), 105
 precedence and associativity (优先级和结合律),
 132
 reverse iterator (反向迭代器), 363, 364
 StrBlobPtr, 502
 * (dereference) (解引用), 48, 71, 398
 iterator (迭代器), 95
 map iterators (map迭代器), 382
 overloaded operator (重载运算符), 504
 pointer (指针), 48
 precedence and associativity (优先级和结合律),
 132
 smart pointer (智能指针), 400
 StrBlobPtr, 504
 & (address-of) (取地址符), 47, 71
 overloaded operator (重载运算符), 491
 -> (arrow operator) (箭头运算符), 98, 118, 133
 overloaded operator (重载运算符), 504
 StrBlobPtr, 502
 . (dot) (点运算符), 20, 25, 133
 ->* (pointer to member arrow) (成员指针箭头运算符),
 740
 .* (pointer to member dot) (成员指针点运算符), 740
 [] (subscript) (下标), 84
 array (数组), 101, 118
 array, 310
 bitset, 644
 deque, 310
 does not add elements (不添加元素), 93
 map and unordered_map (map和
 unordered_map), 387, 398
 adds element (添加元素), 387
 multidimensional array (多维数组), 113
 out-of-range index (越界索引), 84
 overloaded operator (重载运算符), 500
 pointer (指针), 108

string, 84, 118, 310
StrVec, 501
subscript range (下标范围), 85
vector, 92, 118, 310
(-) (call operator) (调用运算符), 21, 25, 182, 226
absInt, 506
const member function (const成员函数), 508
execution flow (执行流程), 183
overloaded operator (重载运算符), 506
PrintString, 507
ShorterString, 508
SizeComp, 508
:: (scope operator) (作用域运算符), 7, 25, 74
base-class member (基类成员), 539
class type member (类类型成员), 79, 253
container, type members (容器, 类型成员), 298
global namespace (全局命名空间), 698, 723
member function, definition(成员函数, 定义), 232
overrides name lookup (覆盖名字查找), 256
= (assignment) (赋值), 10, 25, 129–131
 see also copy assignment (参见“拷贝赋值”)
 see also move assignment (参见“移动赋值”)
associativity (结合律), 129
base from derived (由派生类对象构建的基类对象), 535
container (容器), 80, 92, 301
conversion (类型转换), 129, 141
derived class (派生类), 555
in condition (在条件中), 130
initializer_list, 499
list initialization (列表初始化), 129
low precedence (低优先级), 130
multiple inheritance (多重继承), 712
overloaded operator (重载运算符), 443, 499
pointer (指针), 49
to signed (指向signed的), 33
to unsigned (指向unsigned的), 33
vs. == (equality) (对比相等运算符), 130
vs. initialization (对比初始化), 39
+= (compound assignment) (复合赋值), 11, 25, 131
 bitwise operators (位运算符), 137
 iterator (迭代器), 99
 overloaded operator (重载运算符), 492, 497
 Sales_data, 500
 exception version (异常版本), 694
 string, 80
+ (addition) (加法), 5, 125
 iterator (迭代器), 99
 pointer (指针), 106
 Sales_data, 497
 exception version (异常版本), 694
 Sales_item, 19
 SmallInt, 522
 string, 80
- (subtraction) (减法), 125
 iterator (迭代器), 99
 pointer (指针), 106
* (multiplication) (乘法), 125
/ (division) (除法), 125
 rounding (取整), 125
% (modulus) (取模), 125
grading program (成绩程序), 157
== (equality) (相等), 16, 25
arithmetic conversion (算术类型转换), 128
container (容器), 80, 92, 304, 305

chained-input (链式输入), 7
 istream, 7
 istream_iterator, 359
 overloaded operator (重载运算符), 495–496
 precedence and associativity (优先级和结合律), 137
 Sales_data, 495
 Sales_item, 18
 string, 76, 118
 << (output operator) (输出运算符), 6, 25
 bitset, 644
 chained output (链式输出), 6
 ostream, 6
 ostream_iterator, 361
 overloaded operator (重载运算符), 494–495
 precedence and associativity (优先级和结合律), 137
 Query, 568
 Sales_data, 494
 Sales_item, 18
 string, 77, 118
 >> (right-shift) (右移), 136, 151
 << (left-shift) (左移), 136, 151
 && (logical AND) (逻辑与), 85, 118, 126, 150
 order of evaluation (求值顺序), 123
 overloaded operator (重载运算符), 491
 short-circuit evaluation (短路求值), 126
 || (logical OR) (逻辑或), 126
 order of evaluation (求值顺序), 123
 overloaded operator (重载运算符), 491
 short-circuit evaluation (短路求值), 126
& (bitwise AND) (位与), 137, 150
 Query, 565
! (logical NOT) (逻辑非), 79, 118, 127, 151
|| (logical OR) (逻辑或), 118, 150
| (bitwise OR) (位或), 137, 150
 Query, 565
^ (bitwise XOR) (位异或), 137, 150
~ (bitwise NOT) (位求反), 137, 150
 Query, 565, 569
, (comma operator) (逗号运算符), 140, 150
 order of evaluation (求值顺序), 123
 overloaded operator (重载运算符), 491
?: (conditional operator) (条件运算符), 120, 150
 order of evaluation (求值顺序), 123
 precedence and associativity (优先级和结合律), 135
+ (unary plus) (一元加法), 125
- (unary minus) (一元减法), 125
L'c' (wchar_t literal) (wchar_t字面值常量), 37
ddd.dddL or ddd.ddd1 (long double literal) (long double字面值常量), 37
numEnum or numenum (double literal) (double字面值常量), 37
numF or numf (float literal) (float字面值常量), 37
numL or numl (long literal) (long字面值常量), 37
numLL or numll (long long literal) (long long字面值常量), 37
numU or numu (unsigned literal) (unsigned字面值常量), 37
class member:constant expression (类成员: 常量表达式), 参见bitfield

A

absInt, 506
() (call operator) (调用运算符), 506
abstract base class (抽象基类), 541, 575
 BinaryQuery, 570
 Disc_quote, 541
 Query_base, 564
abstract data type (抽象数据类型), 228, 273
access control (访问控制), 542–546
 class derivation list (类派生列表), 529
 default inheritance access (默认继承访问), 546
 default member access (默认成员访问), 240
 derived class (派生类), 544
 derived-to-base conversion (派生类向基类的类型转换), 544
 design (设计), 544
 inherited members (继承的成员), 543
 local class (局部类), 755
 nested class (嵌套类), 747
 private, 240
 protected, 529, 542
 public, 240
 using declaration (using声明), 545
access specifier (访问说明符), 240, 273
accessible (可访问的), 542, 575
 derived-to-base conversion (派生类向基类的类型转换), 544
Account, 269
accumulate, 338, 780
 bookstore program (书店程序), 362
Action, 742
adaptor (适配器), 332
 back_inserter, 358
 container (容器), 329, 329–330
 front_inserter, 358
 inserter, 358
 make_move_iterator, 480
add, Sales_data, 234
add_item, Basket, 561
add_to_Folder, Message, 462

- address (地址), 31, 69
`adjacent_difference`, 780
`adjacent_find`, 771
advice (建议)
 - always initialize a pointer (总是初始化指针), 48
 - avoid casts (避免类型转换), 146
 - avoid undefined behavior (避免未定义的行为), 33
 - choosing a built-in type (选择内置类型), 32
 - define small utility functions (定义小功能集函数), 248
 - define variables near first use (在邻近第一次使用时再定义变量), 44
 - don't create unnecessary `regex` objects (不要创建不必要的`regex`对象), 649
 - forwarding parameter pattern (转发形参模式), 624
 - keep lambda captures simple (保持lambda的变量捕获简单化), 351
 - managing iterators (管理迭代器), 296, 315
 - prefix vs. postfix operators (前置运算符与后置运算符), 132
 - rule of five (五个拷贝控制成员的规则), 478
 - use move sparingly (谨慎使用move), 481
 - use constructor initializer lists (使用构造函数初始值列表), 259
 - when to use overloading (何时使用重载), 208
 - writing compound expressions (编写复合表达式), 124

aggregate class (聚合类), 266, 273
 - initialization (初始化), 266

algorithm header (`algorithm`头文件), 336

algorithms (算法), 336, 371
 - 参见附录A

architecture (体系结构)
 - `_copy` versions (`_copy`版本), 342, 369
 - `_if` versions (`_if`版本), 368
 - naming convention (命名规范), 368–369
 - operate on iterators not containers (操作迭代器而非容器), 337
 - overloading pattern (重载模式), 368
 - parameter pattern (形参模式), 367–368
 - read-only (只读), 338–339
 - reorder elements (重排序元素), 342–343, 369
 - write elements (写元素), 339–342

associative container and (关联容器与), 382

bind as argument (bind作为实参), 354

can't change container size (不能改变容器大小), 343

element type requirements (元素类型需求), 337

function object arguments (函数对象实参), 507

`istream_iterator`, 360

iterator category (迭代器类别), 365–367

iterator range (迭代器范围), 336

lambda as argument (`lambda`作为实参), 348, 353

library function object (标准库函数对象), 509

`ostream_iterator`, 360

sort comparison, requires strict weak ordering (排序所需比较操作, 要求严格弱序), 378

supplying comparison operation (支持比较操作), 344, 368
 - function (函数), 344
 - `lambda`, 346, 347

two input ranges (两个输入范围), 368

type independence (类型独立), 337

use element's == (equality) (使用元素的相等运算符), 343, 368

use element's < (less-than) (使用元素的小于运算符), 343, 368

`accumulate`, 338
 - bookstore program (书店程序), 362

`copy`, 341

`count`, 337

`equal_range`, 639

`equal`, 340

`fill_n`, 340

`fill`, 340

`find_if`, 346, 354, 368

`find`, 336

`for_each`, 348

`replace_copy`, 342

`replace`, 342

`set_intersection`, 573

`sort`, 343

`stable_sort`, 345

`transform`, 353

`unique`, 343

alias declaration (别名声明)
 - namespace (命名空间), 701, 723
 - template type (模板类型), 590
 - type (类型), 60

`all_of`, 771

`alloc_n_copy`, `StrVec`, 467

`allocate`, `allocator`, 427

`allocator`, 427, 427–429, 436, 464–470
 - `allocate`, 427, 467
 - compared to `operator new` (对比`operator new`), 729

`construct`, 428
 - forwards to constructor (转到构造函数), 467

`deallocate`, 429, 467
 - compared to `operator delete` (对比`operator delete`), 729

`destroy`, 428, 467

alternative operator name (可选择的运算符名字), 42

`alternative_sum`, `program` (`alternative_sum`)

- 程序), 604
ambiguous (二义性)
 conversion (类型转换), 516–522
 multiple inheritance (多重继承), 713
 function call (函数调用), 209, 219, 225
 multiple inheritance (多重继承), 715
 overloaded operator (重载运算符), 521
AndQuery, 564
 class definition (类定义), 570
 eval function (**eval**函数), 572
anonymous union (匿名联合), 750, 762
any, bitset, 643
any_of, 771
app (file mode) (文件模式), 286
append, string, 323
argc, 197
argument (实参), 21, 23, 182, 225
 array (数组), 192–197
 buffer overflow (缓冲溢出), 193
 to pointer conversion (指针转换的), 193
 C-style string (C风格字符串), 194
 conversion, function matching (类型转换, 函数匹配), 209
 default (默认), 211
 forwarding (转发), 622
 initializes parameter (初始化形参), 183
 iterator (迭代器), 194
 low-level **const** (底层**const**), 191
 main function (main函数), 196
 multidimensional array (多维数组), 195
 nonreference parameter (非引用形参), 188
 pass by reference (引用传递), 189, 226
 pass by value (值传递), 188, 226
 uses copy constructor (使用拷贝构造函数), 441
 uses move constructor (使用移动构造函数), 476, 478
 passing (传递), 187–190
 pointer (指针), 193
 reference parameter (引用形参), 189, 192
 reference to **const** (常量引用), 189
 top-level **const** (顶层**const**), 190
argument list (实参列表), 182
argument-dependent lookup (实参相关的查找), 706
 move和forward, 707
argv, 197
arithmetic (算术)
 conversion (类型转换), 32, 141, 149
 in equality and relational operators (在相等性运算符和关系运算符中), 128
 integral promotion (整型提升), 142, 149
 signed to unsigned (signed转为unsigned), 32
 to bool (转换为bool类型), 144
operators (运算符), 124
 compound assignment (e.g., +=) (复合赋值, 如+=), 131
 function object (函数对象), 509
 overloaded (重载), 496
 type (类型), 30, 69
 machine-dependent (机器相关的), 30
arithmetic (addition and subtraction) (算术, 加法和减法)
 iterators (迭代器), 99, 117
 pointers (指针), 106, 118
array (数组), 101–116
 [] (subscript) (下标), 104, 118
 argument and parameter (实参和形参), 192–197
 argument conversion (实参类型转换), 193
 auto returns pointer (auto返回指针), 105
 begin function (begin函数), 106
 compound type (复合类型), 101
 conversion to pointer (转换为指针), 105, 143
 function arguments (函数实参), 192
 template argument deduction (模板实参推断), 601
 decltype returns array type (**decltype**返回数组类型), 105
 definition (定义), 101
 dimension, constant expression (维度, 常量表达式), 101
 dynamically allocated (动态分配), 423, 423–429
 allocator, 427
 can't use begin and end (不能调用begin和end), 424
 can't use range for statement (无法使用范围for语句), 424
 delete[], 425
 empty array (空数组), 424
 new[], 424
 shared_ptr, 426
 unique_ptr, 425
 elements and destructor (元素与析构函数), 445
 end function (end函数), 106
 initialization (初始化), 102
 initializer of **vector** (**vector**的初始值), 111
 multidimensional (多维的), 111–116
 no copy or assign (不允许拷贝和赋值), 102
 of char initialization (字符数组初始化), 102
 parameter (形参)
 buffer overflow (缓冲溢出), 193
 converted to pointer (转换为指针), 193
 function template (函数模板), 579
 pointer to (指向……), 196
 reference to (引用……), 195

- return type (返回类型), 184
trailing (尾置), 206
type alias (类型别名), 206
decltype, 206
sizeof, 139
subscript range (下标范围), 104
subscript type (下标类型), 103
understanding complicated declarations (理解复杂声明), 102
- array**
see also container (参见“容器”)
see also sequential container (参见“顺序容器”)
[](subscript) (下标), 310
= (assignment) (赋值), 302
assign, 302
copy initialization (拷贝初始化), 301
default initialization (默认初始化), 301
definition (定义), 301
header (头文件), 294
initialization (初始化), 299–301
list initialization (列表初始化), 301
overview (概览), 293
random-access iterator (随机访问迭代器), 367
swap, 303
- assert** preprocessor macro (assert预处理宏), 215, 225
- assign**
array, 302
invalidates iterator (令迭代器失效), 302
sequential container (顺序容器), 302
string, 322
- assignment, vs. initialization (赋值对比初始化), 39, 258
assignment operators (赋值运算符), 129–131
associative array (关联数组), *see map* (参见map)
associative container (关联容器), 374, 397
and library algorithms (和标准库算法), 383
initialization (初始化), 377
key_type requirements (key_type需求), 378, 396
members (成员)
begin, 382
count, 388, 389
emplace, 384
end, 382
equal_range, 390
erase, 386
find, 388, 389
insert, 384
key_type, 381, 397
mapped_type, 381, 397
value_type, 381, 398
- override default comparison (覆盖默认比较), 379
override default hash (覆盖默认哈希), 396
overview (概览), 376
- associativity** (结合律), 120, 121–123, 149
= (assignment) (赋值), 129
?: (conditional operator) (条件运算符), 134
dot and dereference (点运算符和解引用运算符), 134
increment and dereference (递增和递减运算符), 132
IO operator (输入输出运算符), 138
overloaded operator (重载运算符), 491
- at**
- deque, 310
map, 387
string, 310
unordered_map, 387
vector, 310
- ate** (file mode) (文件模式), 286
- auto**, 61, 69
cbegin, 97, 339
cend, 97, 339
for type abbreviation (为类型缩写), 79, 115
of array (数组的), 105
of reference (引用的), 61
pointer to function (函数指针), 222
with new (与new), 407
- auto_ptr** deprecated (auto_ptr已弃用), 419
- automatic object** (自动对象), 185, 225
see also local variable (参见“局部变量”)
see also parameter (参见“形参”)
and destructor (和析构函数), 445
- avg_price, Sales_data**, 232
- B**
- back**
queue, 330
sequential container (顺序容器), 309
StrBlob, 406
- back_inserter**, 341, 358, 371
requires push_back (需要push_back), 341, 358
- bad**, 280
bad_alloc, 176, 408
bad_cast, 176, 731
bad_typeid, 733
badbit, 279
- base, reverse iterator** (反向迭代器), 364
- base class** (基类), 526, 575
see also virtual function (参见“虚函数”)
abstract (抽象), 541, 575
- base-to-derived conversion, not automatic** (派生类)

向基类的转换, 非自动), 534
 can be a derived class (可以作为派生类), 533
 definition (定义), 527
 derived-to-base conversion (派生类向基类的转换), 530
 accessibility (可访问性), 544
 key concepts (关键概念), 537
 multiple inheritance (多重继承), 712
 final, 533
 friendship not inherited (友元关系不能继承), 545
 initialized or assigned from derived (用派生类初始化或赋值), 535
 member hidden by derived (派生类隐藏的成员), 549
 member new and delete (作为成员的new和delete), 727
 multiple, *see* multiple inheritance (多重, 参见“多重继承”)
 must be complete type (必须是完全类型), 533
 protected member (受保护的成员), 542
 scope (作用域), 547
 inheritance (继承), 547–551
 multiple inheritance (多重继承), 715
 virtual function (虚函数), 550
 static members (静态成员), 532
 user of (……的用户), 544
 virtual, *see* virtual base class (虚, 参见“虚基类”)
 virtual destructor (虚析构函数), 552
Basket, 559
 add_item, 561
 total, 560
Bear, 710
 virtual base class (虚基类), 718
before_begin, forward_list, 313
begin
 associative container (关联容器), 382
 container (容器), 95, 117, 298, 332
 function (函数), 106, 117
 not with dynamic array (不能用于动态数组), 424
 multidimensional array (多维数组), 115
 StrBlob, 422
 StrVec, 465
bernoulli_distribution, 665
best match (最佳匹配), 209, 225
 see also function matching (参见“函数匹配”)
bidirectional iterator (双向迭代器), 366, 371
biggies program (biggies程序), 348
binary (file mode) (文件模式), 286
binary operators (二元运算符), 120, 149
 overloaded operator (重载运算符), 490
binary predicate (二元谓词), 344, 371
binary_function deprecated (`binary_function`已弃用), 513
binary_search, 773
BinaryQuery, 564
 abstract base class (抽象基类), 570
bind, 354, 371
 check_size, 355
 generates callable object (生成可调用对象), 354
 from pointer to member (从成员指针), 746
 placeholders, 355
 reference parameter (引用形参), 356
bind1st deprecated (`bind1st`已弃用), 357
bind2nd deprecated (`bind2nd`已弃用), 357
binops desk calculator (`binops`桌面计算器), 512
bit-field (位域), 756, 762
 access to (访问), 756
 constant expression (常量表达式), 756
bitset, 641, 641–645, 680
 [] (subscript) (下标), 644
 << (output operator) (输出运算符), 644
 any, 643
 count, 644
 flip, 644
 grading program (成绩程序), 644
 header (头文件), 640
 initialization (初始化), 641–642
 from string (从string), 642
 from unsigned (从unsigned), 641
 none, 643
 reset, 644
 set, 644
 test, 644
 to_ulong, 644
bitwise, bitset, operators (位, `bitset`, 运算符), 643
bitwise operators (位运算符), 135–138
 += (compound assignment) (复合赋值), 138
 compound assignment (e.g., +=) (复合赋值, 如+=), 131
 grading program (成绩程序), 137
 operand requirements (运算对象需求), 136
Blob
 class template (类模板), 583
 constructor (构造函数), 586
 initializer_list, 587
 iterator parameters (迭代器形参), 596
 instantiation (实例化), 584
 member functions (成员函数), 585–587
block (块), 2, 11, 23, 155, 178
 function (函数), 184
 scope (作用域), 44, 70, 155
 try, 173, 174, 179, 724
block /* */, comment (块注释), 8, 23

- book from author program (书籍作者程序), 389–391
bookstore program (书店程序)
 Sales_data, 229
 using algorithms (使用算法), 362
 Sales_item, 21
bool, 30
 conversion (类型转换), 32
 literal (字面值常量), 37
 in condition (在条件中), 128
boolalpha, manipulator (操纵符), 667
brace, curly (花括号), 2, 23
braced list, *see* list initialization (花括号列表, 见列表初始化)
break statement (break语句), 170, 178
 in switch (在switch中), 160–162
bucket management, unordered container (桶管理, 无序容器), 394
buffer (缓冲区), 6, 23
 flushing (刷新), 281
buffer overflow (缓冲溢出), 94, 104, 117
 array parameter (数组形参), 193
 C-style string (C风格字符串), 109
buildMap program (*buildMap*程序), 393
built-in type (内置类型), 2, 23, 30–32
 default initialization (默认初始化), 40
Bulk_quote
 class definition (类定义), 530
 constructor (构造函数), 531, 541
 derived from *Disc_quote* (从*Disc_quote*派生), 541
 design (设计), 526
 synthesized copy control (合成拷贝控制), 553
byte (字节), 31, 69
- ## C
- .C file (.C文件), 3
.cc file (.cc文件), 3
.cppfile (.cpp文件), 3
.cp file (.cp文件), 3
C library header (C标准库头文件), 82
C-style cast (C风格类型转换), 146
C-style string (C风格字符串), 102, 109, 109–110, 117
 buffer overflow (缓冲溢出), 110
 initialization (初始化), 109
 parameter (形参), 194
 string, 111
c_str, 111
call by reference (传引用调用), 187, 189, 225
call by value (传值调用), 187, 225
 uses copy constructor (使用拷贝构造函数), 441
 uses move constructor (使用移动构造函数), 476
call signature (调用形式), 511, 523
callable object (可调用对象), 346, 371, 506–507
 absInt, 506
 bind, 354
 call signature (调用形式), 511
 function and function pointers (函数和函数指针), 346
 function objects (函数对象), 507
pointer to member (成员指针)
 and bind (和bind), 746
 and function (和function), 745
 and *mem_fn* (和*mem_fn*), 746
 not callable (不可调用), 745
PrintString, 506
ShorterString, 508
SizeComp, 508
with function (与function), 511–514
with algorithms (与算法), 348
candidate function (候选函数), 217, 225
 see also function matching (参见“函数匹配”)
function template (函数模板), 615
namespace (命名空间), 708
overloaded operator (重载运算符), 521
capacity
 string, 318
 StrVec, 465
 vector, 318
capture list, *see* lambda expression (捕获列表, 参见“lambda表达式”)
case label (case标签), 161, 161–163, 178
 default, 162
 constant expression (常量表达式), 161
case sensitive, *string* (大小写敏感, *string*), 325
cassert header (cassert头文件), 215
cast, *see also* named cast (强制类型转换, 参见“命名的强制类型转换”), 149
 checked, *see* dynamic_cast (检查, 参见*dynamic_cast*)
 old-style (旧式的), 146
 to rvalue reference (右值引用的), 612
catch, 173, 174, 178, 687, 722
 catch(…), 688, 722
 exception declaration (异常声明), 174, 179, 687, 722
 exception object (异常对象), 687
 matching (匹配), 687
 ordering of (……的顺序), 687
 runtime_error, 174
catch all (*catch*(…)) (捕获全部), 688, 722
caution (提示)
 ambiguous conversion operator (二义性转换运算符), 515

conversions to `unsigned` (转换为 `unsigned`) , 35
 dynamic memory pitfalls (动态内存使用误区) , 410
 exception safety (异常安全性) , 175
 IO buffers (输入输出缓冲) , 282
 overflow (溢出) , 125
 overloaded operator misuse (误用重载运算符) , 492
 overloaded operators and conversion operators (重载运算符与类型转换运算符) , 519
 smart pointer, pitfalls (智能指针, 误区) , 417
 uninitialized variables (未初始化的变量) , 41
 using directives cause pollution (using指示造成程序污染) , 704
cbegin
 auto, 97, 339
 decltype, 97, 339
 container (容器) , 98, 298, 299, 332
ctype
 functions (函数) , 82–84
 header (头文件) , 82
cend
 auto, 97, 339
 decltype, 97, 339
 container (容器) , 98, 298, 299, 332
cerr, 5, 23
 chained input (链式输入) , 7
 chained output (链式输出) , 6
char, 30
 signed, 32
 unsigned, 32
 array initialization (数组初始化) , 102
 literal (字面值常量) , 36
 representation (表示) , 32
char16_t, 30
char32_t, 30
 character (字符)
 newline (\n) (换行符) , 36
 nonprintable (不可打印的) , 36, 70
 null (\0) (空) , 36
 tab (\t) (制表符) , 36
 character string literal, *see* string literal (字符串型字符串字面值常量, 参见“字符串字面值常量”)
check
 StrBlob, 406
 StrBlobPtr, 421
check_size, 355
 bind, 354
checked cast, *see* dynamic_cast (经检查的强制类型转换, 见 `dynamic_cast`)
 children's story program (孩子的故事程序) , 343–349
chk_n_alloc, StrVec, 465
cin, 5, 23
 tied to cout (绑定到 `cout`) , 282
c1, 4
class (类) , 17, 23, 64, 273
see also constructor (参见“构造函数”)
see also destructor (参见“析构函数”)
see also member function (参见“成员函数”)
see also static member (参见“静态成员”)
 access specifier (访问说明符) , 240
 default (默认) , 240
 private, 240, 274
 public, 240, 274
aggregate (聚合) , 266, 273
assignment operator (赋值运算符)
see copy assignment (参见“拷贝赋值”)
see move assignment (参见“移动赋值”)
base, *see* base class (基类) , 575
data member (数据成员) , 65, 69
 const vs. mutable (const 对比 mutable) , 245
const, initialization (const, 初始化) , 259
 in-class initializer (类内初始值) , 246
 initialization (初始化) , 236, 245
 must be complete type (必须是完全类型) , 250
mutable, 245, 274
 order of destruction (析构顺序) , 445
 order of initialization (初始化顺序) , 259
 pointer, not deleted (指针, 非删除) , 446
 reference, initialization (引用, 初始化) , 259
 sizeof, 139
declaration (声明) , 249, 273
default inheritance specifier (默认继承说明符) , 546
definition (定义) , 64, 230–239
 ends with semicolon (以分号结束) , 65
derived, *see* derived class (派生, 参见“派生类”) , 575
exception, 173, 179
final specifier (final 说明符) , 533
forward declaration (前向声明) , 250, 274
friend (友元) , 241, 251
 class (类) , 251
 function (函数) , 241
 member function (成员函数) , 251
 overloaded function (重载函数) , 252
 scope (作用域) , 242, 252
 template class or function (模板类或函数) , 588
implementation (实现) , 228
interface (接口) , 228
 literal (字面值常量) , 267
local, *see* local class (局部, 参见“局部类”)

- member (成员), 65, 69
member access (成员访问), 253
member new and delete (作为成员的new和delete), 728
member : *constant expression*, see bitfield (成员: 常量表达式, 参见“位域”)
multiple base classes, see multiple inheritance (多重基类, 参见“多重继承”)
name lookup (名字查找), 254
nested, see nested class (嵌套, 参见“嵌套类”)
pointer to member, see pointer to member (成员指针)
preventing copies (阻止拷贝), 449
scope (作用域), 65, 253, 253–257, 273
synthesized, copy control (合成, 拷贝控制), 239, 440, 444, 446, 475
template member, see member template (模板成员, 参见“成员模板”)
type member (类型成员), 243
 :: (scope operator) (作用域运算符), 253
user of (……的用户), 228
value-like (类值), 453
without move constructor (不含移动构造函数), 477
- class
 compared to typename (对比类型名), 580
 default access specifier (默认访问说明符), 240
 default inheritance specifier (默认继承说明符), 546
 template parameter (模板形参), 579
- class derivation list (类派生列表), 530
access control (访问控制), 543
default access specifier (默认访问说明符), 546
direct base class (直接基类), 533
indirect base class (间接基类), 533
multiple inheritance (多重继承), 710
virtual base class (虚基类), 718
- class template (类模板), 87, 117, 583, 584, 583–591, 630
 see also template parameter (参见“模板形参”)
 see also instantiation (参见“实例化”)
blob, 584
declaration (声明), 592
default template argument (默认模板实参), 594
definition (定义), 583
error detection (错误检测), 582
explicit instantiation (显式实例化), 597, 597–598
explicit template argument (显式模板实参), 584
friend (友元), 588
 all instantiations (全部实例化), 589
 declaration dependencies (声明依赖性), 589
 same instantiation (相同实例化), 588
 specific instantiation (特定实例化), 589
- instantiation (实例化), 584
member function (成员函数)
 defined outside class body (定义在类的外部), 585
 instantiation (实例化), 587
- member template, see member template (成员模板)
- specialization (特例化), 625, 626–629, 630
 hash<key_type>, 626, 698
 member (成员), 629
 namespace (命名空间), 698
 partial (部分), 628, 630
- static member (静态成员), 590
accessed through an instantiation (通过实例访问), 591
definition (定义), 591
- template argument (模板实参), 585
template parameter, used in definition (模板形参, 在定义中使用), 585
type parameter as friend (类型参数作为友元), 590
type-dependent code (类型相关的代码), 583
- class type (类类型), 17, 23
conversion (类型转换), 144, 273, 523
ambiguities (二义性), 521
conversion operator (类型转换运算符), 514
converting constructor (类型转换构造函数), 263
impact on function matching (对函数匹配的影响), 517
overloaded function (重载函数), 519
with standard conversion (与标准类型转换), 515
- default initialization (默认初始化), 40
initialization (初始化), 65, 76, 235
union member of (union成员), 750
variable vs. function declaration (变量对比函数声明), 263
- clear
 sequential container (顺序容器), 312
 stream (流), 280
- clog, 5, 23
- close, file stream (文件流), 285
- cmatch, 649
- cmath header (cmath头文件), 664, 669
- collapsing rule, reference (折叠规则, 引用), 609
- combine, Sales_data, 232
- comma (,) operator (逗号运算符), 140
- comment (注释), 8, 23
 block /* */ (块), 8, 23
 single-line // (单行), 8, 23
- compare
 default template argument (默认模板实参), 594

- function template (函数模板), 578
 - default template argument (默认模板实参), 594
 - explicit template argument (显式模板实参), 604
 - specialization (特例化), 624
 - string literal version (字符串字面值版本), 580
 - template argument deduction (模板实参推断), 602
 - string, 326
- compareIsbn
 - and associative container (和关联容器), 379
 - Sales_data, 345
- compilation (编译)
 - common errors (一般错误), 14
 - compiler options (编译选项), 186
 - conditional (有条件的), 214
 - declaration vs. definition (声明与定义), 40
 - mixing C and C++ (混合C和C++), 760
 - needed when class changes (当类改变时需要), 242
 - templates (模板), 581
 - error detection (错误检测), 582
 - explicit instantiation (显式实例化), 597–598
- compiler (编译器)
 - extension (扩展), 102, 117
 - GNU, 4
 - Microsoft (微软), 4
 - options for separate compilation (单独编译选项), 186
- composition vs. inheritance (组合与继承), 564
- compound assignment (e.g., +=) (复合赋值, 如+=)
 - arithmetic operators (算术运算符), 131
 - bitwise operators (位运算符), 131
- compound expression, *see* expression (复合表达式, 参见“表达式”)
- compound statement (复合语句), 155, 178
- compound type (复合类型), 45, 45–52, 69
 - array (数组), 101
 - declaration style (声明形式), 51
 - understanding complicated declarations (理解复杂声明), 102
- concatenation (连接)
 - string, 80
 - string literal (字符串字面值常量), 36
- condition (条件), 10, 23
 - = (assignment) in (赋值), 130
 - conversion (类型转换), 141
 - do while statement (do while语句), 169
 - for statement (for语句), 11, 166
 - if statement (if语句), 16, 157
 - in IO expression (在输入输出表达式中), 138
 - logical operators (逻辑运算符), 123
- smart pointer as (智能指针作为条件), 400
- stream type as (流类型作为条件), 13, 144, 279
- while statement (while语句), 10, 165
- condition state, IO classes (条件状态, 输入输出类), 279, 290
- conditional compilation (条件编译), 215
- conditional operator (?) (条件运算符), 134
- connection, 416
- console window (控制台窗口), 4
- const, 53, 69
 - and typedef (和typedef), 60
 - conversion (类型转换), 144
 - template argument deduction (模板实参推断), 601
- dynamically allocated (动态分配)
 - destruction (析构), 409
 - initialization (初始化), 408
- initialization (初始化), 53
 - class type object (类类型对象), 236
- low-level const (底层const), 57
 - argument and parameter (实参与形参), 191
 - conversion from (转换自), 145
 - conversion to (转换为), 144
 - overloaded function (重载函数), 208
 - template argument deduction (模板实参推断), 613
- member function (成员函数), 231, 273
 - () (call operator) (调用运算符), 508
 - not constructors (非构造函数), 235
 - overloaded function (重载函数), 247
 - reference return (引用返回), 247
- parameter (形参), 190
 - function matching (函数匹配), 220
 - overloaded function (重载函数), 208
- pointer (指针), 56, 69
 - pointer to (指向), 56, 70
 - conversion from nonconst (转换自非常量), 144
 - initialization from nonconst (初始化自非常量), 56
 - overloaded parameter (重载形参), 208
- reference, *see* reference to const (引用, 参见“常量引用”)
- top-level const (顶层const), 57
 - and auto (和auto), 61
 - argument and parameter (实参与形参), 190
 - decltype, 63
 - parameter (形参), 208
 - template argument deduction (模板实参推断), 601
- variable (变量), 53
 - declared in header files (在头文件中声明), 67

- extern, 54
local to file (文件局部), 54
- const_cast**, 145, **145**
- const_iterator**, container (**const_iterator**, 容器), **97**, 297
- const_reference**, container (**const_reference**, 容器), 298
- const_reverse_iterator**, container (**const_reverse_iterator**, 容器), 298, 298
- constant expression (常量表达式), **58**, 69
 array dimension (数组维度), 101
 bit-field (位域), 756
 case label (case标签), 161
 enumerator (枚举成员), 737
 integral (整型), **58**
 nontype template parameter (无类型模板形参), 580
 sizeof, 139
 static data member (静态数据成员), 270
- constexpr**, **59**, 69
 constructor (构造函数), **267**
 declared in header files (在头文件中声明), 67
 function (函数), **214**, 225
 nonconstant return value (非常量返回值), 214
 function template (函数模板), 581
 pointer (指针), 59
 variable (变量), 59
- construct**
 allocator, 428
 forwards to constructor (转到构造函数), 468
- constructor** (构造函数), **235**, **236**, 235–238, 273
 see also default constructor (参见“默认构造函数”)
 see also copy constructor (参见“拷贝构造函数”)
 see also move constructor (参见“移动构造函数”)
 calls to virtual function (调用虚函数), 556
 constexpr, **267**
 converting (转换), 263, 273
 function matching (函数匹配), 518
 Sales_data, 264
 with standard conversion (与标准类型转换), 515
 default argument (默认实参), 260
 delegating (委托), **261**, 274
 derived class (派生类), 531
 initializes direct base class (初始化直接基类), 541
 initializes virtual base (初始化虚基类), 720
 explicit, **265**, 274
 function try block (函数try块), 689, 723
 inherited (继承), 557
 initializer list (初始值列表), **237**, 258–261, 273
- class member initialization (类成员初始化), 245
compared to assignment (对比赋值), 258
derived class (派生类), 531
function try block (函数try块), 689, 723
sometimes required (有时必不可少), 258
virtual base class (虚基类), 720
- initializer_list** parameter
 (**initializer_list**形参), 587
- not **const** (构造函数不能声明为**const**), 235
- order of initialization (初始化顺序), 259
 derived class object (派生类对象), 531, 553
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base classes (虚基类), 720
- overloaded (重载), 235
- StrBlob**, 405
- StrBlobPtr**, 421
- TextQuery**, 433
- Blob**, 586
 initializer_list, 587
 iterator parameters (迭代器形参), 596
- Bulk_quote**, 531, 541
- Disc_quote**, 540
- Sales_data**, 236–238
- container** (容器), **86**, **117**, **292**, 332
 see also sequential container (参见“顺序容器”)
 see also associative container (参见“关联容器”)
 adaptor (适配器), **329**, 329–330
 equality and relational operators (相等性运算符和关系运算符), 329
 initialization (初始化), 329
 requirements on container (对容器的要求), 329
 and inheritance (和继承), 558
 as element type (作为元素类型), 87, 294
 associative (关联的), **374**, 397
 copy initialization (拷贝初始化), 299
 element type constraints (元素类型约束), 294, 305
 elements and destructor (元素与析构函数), 445
 elements are copies (元素是副本), 306
 initialization from iterator range (由迭代器范围初始化), 300
 list initialization (列表初始化), 300
 members (成员)
 see also iterator (参见“迭代器”)
 = (assignment) (赋值), 302
 == (equality) (相等), 304
 != (inequality) (不相等), 304
 begin, **95**, 298, 332
 cbegin, **98**, 298, 299, 332
 cend, **98**, 298, 299, 332
 const_iterator, **97**, 297
 const_reference, 298

- const_reverse_iterator, 296, 298
- crbegin, 298
- crend, 296
- difference_type, 117, 297
- empty, 78, 91, 117, 304
- end, 95, 117, 298, 332
- equality and relational operators (相等性运算符和关系运算符), 79, 91, 304
- iterator, 97, 297
- rbegin, 298, 363
- reference, 298
- relational operators (关系运算符), 304
- rend, 298, 363
- reverse_iterator, 298, 364
- size, 79, 91, 118, 304
- size_type, 79, 91, 118, 297
- swap, 303
- move operations (移动运算符), 469
- moved-from object is valid but unspecified (源对象在移动后是有效的但值未指定), 475
- nonmember swap (非成员swap), 303
- of container (容器的), 87, 294
- overview (概览), 294
- sequential (顺序的), 292, 333
- type members, :: (scope operator) (类型成员, 作用域), 298
- continue statement (continue语句), 171, 178
- control, flow of (控制流), 10, 154, 178
- conversion (类型转换), 69, 141, 149
 - = (assignment) (赋值), 129, 141
 - ambiguous (二义性), 517–522
 - argument (实参), 183
 - arithmetic (算术), 33, 142, 149
 - array to pointer (数组转换为指针), 105
 - argument (实参), 192
 - exception object (异常对象), 686
 - multidimensional array (多维数组), 114
 - template argument deduction (模板实参推断), 601
 - base-to-derived, not automatic (从基类向派生类的转换, 非自动), 534
 - bool, 32
 - class type (类类型), 144, 263, 273, 523
 - ambiguities (二义性), 521
 - conversion operator (类型转换运算符), 514
 - function matching (函数匹配), 517, 519
 - with standard conversion (与标准类型转换), 515
 - condition (条件), 141
 - derived-to-base (从派生类向基类转换), 530, 575
 - accessibility (可访问性), 544
 - key concepts (关键概念), 537
- shared_ptr, 559
- floating-point (浮点), 33
- function to pointer (函数转换为指针), 221
- exception object (异常对象), 686
- template argument deduction (模板实参推断), 601
- integral promotion (整型提升), 142, 149
- istream, 144
- multiple inheritance (多重继承), 712
- ambiguous (二义性), 713
- narrowing (缩减), 39
- operand (运算对象), 142
- pointer to bool (指向bool的指针), 144
- rank (排序), 219
- return value (返回值), 200
- Sales_data, 264
- signed type (signed类型), 142
- signed to unsigned (signed转换为unsigned), 32
- to const (转换为const), 144
 - from pointer to nonconst (指向非常量的指针), 56
 - from reference to nonconst (指向非常量的引用), 55
- template argument deduction (模板实参推断), 601
- unscoped enumeration to integer (未指定作用域的枚举类型), 738
- unsigned, 33
- virtual base class (虚基类), 718
- conversion operator (类型转换运算符), 514, 514–520, 523
 - design (设计), 515
 - explicit, 516, 523
 - bool, 516
 - function matching (函数匹配), 518, 519
 - SmallInt, 514
 - used implicitly (隐式使用), 515
 - with standard conversion (与标准类型转换), 515
 - converting constructor (类型转换构造函数), 263, 273
 - function matching (函数匹配), 518
 - with standard conversion (与标准类型转换), 515
 - _copy algorithms (_copy算法), 342, 369
 - copy, 341, 774
 - copy and swap assignment (拷贝与交换赋值), 459
 - move assignment (移动赋值), 477
 - self-assignment (自赋值), 459
 - copy assignment (拷贝赋值), 444, 486
 - = default, 449
 - = delete, 449
 - base from derived (由派生类构造的基类), 535
 - copy and swap (拷贝与交换), 459, 486

derived class (派生类), 555
HasPtr
 reference counted (引用计数), 456
 valuelike (类值), 453
memberwise (逐个成员), 443
Message, 463
preventing copies (阻止拷贝), 449
private, 451
reference count (引用计数), 455
rule of three/five (三/五法则), 448
 virtual destructor exception (虚析构函数的例外), 552
self-assignment (自赋值), 453
StrVec, 467
synthesized (合成的), 444, 487
 deleted function (删除的函数), 450, 553
 derived class (派生类), 553
 multiple inheritance (多重继承), 712
union with class type member (含有类类型成员的联合), 753
valuelike class (类值类), 453
copy constructor (拷贝构造函数), 440, 440–442, 486
 = default, 449
 = delete, 449
base from derived (由派生类构造的基类), 535
derived class (派生类), 555
HasPtr
 reference counted (引用计数), 456
 valuelike (类值), 453
memberwise (逐个成员), 441
Message, 462
parameter (形参), 440
preventing copies (阻止拷贝), 449
private, 451
reference count (引用计数), 455
rule of three/five (三/五法则), 448
 virtual destructor exception (虚析构函数异常), 552
StrVec, 467
synthesized (合成的), 441, 487
 deleted function (删除的函数), 450, 553
 derived class (派生类), 553
 multiple inheritance (多重继承), 712
union with class type member (含有类类型成员的union), 753
used for copy-initialization (用于拷贝初始化), 441
copy control (拷贝控制), 239, 440, 486
 = delete, 449–450
inheritance (继承), 553–558
memberwise (逐个成员), 239, 487
 copy assignment (拷贝赋值), 444
copy constructor (拷贝构造函数), 441
move assignment (移动赋值), 476
move constructor (移动构造函数), 476
multiple inheritance (多重继承), 712
synthesized (合成的), 239
 as deleted function (作为删除的函数), 450
 as deleted in derived class (在派生类中作为删除的成员), 553
move operations as deleted function (移动操作作为删除的函数), 476
unions, 751
virtual base class, synthesized (虚基类, 合成的), 721
copy initialization (拷贝初始化), 76, 117, 441, 441–442, 486
array, 301
container (容器), 299
container elements (容器元素), 306
explicit constructor (显式构造函数), 442
invalid for arrays (对数组无效), 102
move vs. copy (移动与拷贝), 476
parameter and return value (形参和返回值), 442
uses copy constructor (使用拷贝构造函数), 441
uses move constructor (使用移动构造函数), 478
copy_backward, 774
copy_if, 774
copy_n, 774
copyUnion, Token, 753
count, reference (计数, 引用), 487
count
 algorithm (算法), 337, 771
 associative container (关联容器), 388, 389
 bitset, 644
count_calls, program (count_calls程序), 185
count_if, 771
cout, 5, 23
 tied to cin (绑定到cin), 282
cplusplus_primer, namespace (命名空间), 697
crbegin, container (容器), 298
cref, binds reference parameter (绑定引用形参), 356, 371
cregex_iterator, 649, 680
crend, container (容器), 298
cstddef header (头文件), 103, 107
cstdlib header (头文件), 48, 203, 689, 728
cstring
 functions (函数), 109–110
 header (头文件), 109
csub_match, 649, 680
ctime header (头文件), 663
curly brace (花括号), 2, 23

D

dangling else (空悬else), 158, 178
dangling pointer (空悬指针), 202, 411, 436
 undefined behavior (未定义的行为), 413
data abstraction (数据抽象), 228, 273
data hiding (数据隐藏), 242
data member, *see class data member* (数据成员, 参见“类数据成员”)
data structure (数据结构), 17, 23
deallocate, allocator, 429, 467
debug_rep program (debug_rep程序)
 additional nontemplate versions (额外的非模板版本), 617
 general template version (通用模板版本), 615
 nontemplate version (非模板版本), 616
 pointer template version (指针模板版本), 615
DebugDelete, member template (成员模板), 596
dec, manipulator (操纵符), 667
decimal, literal (十进制, 字面值常量), 35
declaration (声明), 41, 69
 class (类), 250, 273
 class template (类模板), 592
 class type, variable (类类型, 变量), 262
 compound type (复合类型), 51
 dependencies (依赖性)
 member function as friend (成员函数作为友元), 252
 overloaded templates (重载模板), 617
 template friends (模板友元), 589
 template instantiation (模板实例化), 582
 template specializations (模板特例化), 625
 variadic templates (可变参数模板), 620
 derived class (派生类), 532
 explicit instantiation (显式实例化), 597
 friend (友元), 241
 function template (函数模板), 592
 instantiation (实例化), 630
 member template (成员模板), 596
 template (模板), 592
 template specialization (模板特例化), 625
 type alias (类型别名), 60
using, 74, 118
 access control (访问控制), 545
 overloaded inherited functions (重载继承的函数), 551
 variable (变量), 41
 const, 54
declarator (声明符), 45, 69
decltype, 62, 69
 array return type (数组返回类型), 206
cbegin, 98, 338

cend, 98, 338
depends on form (依赖形式), 63
for type abbreviation (为类型缩写), 79, 94, 115
of array (数组的), 105
of function (函数的), 223
pointer to function (函数指针), 222
top-level const (顶层const), 63
yields lvalue (产生左值), 63, 121
decrement operators (递减运算符), 131–133
default argument (默认实参), 211, 225
 adding default arguments (添加默认实参), 212
 and header file (和头文件), 213
 constructor (构造函数), 260
 default constructor (默认构造函数), 260
 function call (函数调用), 211
 function matching (函数匹配), 217
 initializer (初始值), 212
 static member (静态成员), 271
 virtual function (虚函数), 538
default case label (default case标签), 162, 178
default constructor (默认构造函数), 236, 274
 = default, 237
 = delete, 449
 default argument (默认实参), 260
Sales_data, 235
StrVec, 465
 synthesized (合成的), 236, 274
 deleted function (删除的函数), 450, 553
 derived class (派生类), 553
Token, 751
 used implicitly (隐式使用)
 default initialization (默认初始化), 262
 value initialization (值初始化), 262
default initialization (默认初始化), 39
 array, 300
 built-in type (内置类型), 39
 class type (类类型), 40
 string, 40, 76
 uses default constructor (使用默认构造函数), 262
 vector, 87
default template argument (默认模板实参), 594
 class template (类模板), 594
compare, 594
 function template (函数模板), 594
template<>, 594
default_random_engine, 659, 680
defaultfloat manipulator (defaultfloat操纵符), 670
definition (定义), 70
 array (数组), 101
 associative container (关联容器), 377
 base class (基类), 527

- class (类), 64, 230–239
class template (类模板), 583
 member function (成员函数), 585
 static member (静态成员), 590
class template partial specialization (类模板部分特例化), 628
derived class (派生类), 530
dynamically allocated object (动态分配的对象), 407
explicit instantiation (显式实例化), 597
function, 512
in if condition (在if条件中), 157
in while condition (在while条件中), 165
instantiation (实例化), 630
member function (成员函数), 230–233
multidimensional array (多维数组), 112
namespace (命名空间), 695
 can be discontiguous (允许不连续), 696
 member (成员), 698
overloaded operator (重载运算符), 443, 490
pair, 379
pointer (指针), 47
pointer to function (函数指针), 221
pointer to member (成员指针), 740
reference (引用), 46
sequential container (顺序容器), 299
shared_ptr, 400
static member (静态成员), 270
string, 76
template specialization (模板特例化), 624–629
unique_ptr, 417, 419
variable (变量), 38, 41
 const, 54
variable after case label (case标签后的变量), 163
vector, 87
weak_ptr, 420
delegating constructor (委托构造函数), 261, 274
delete, 409, 409–411, 436
 const object (const对象), 409
execution flow (执行流程), 726
memory leak (内存泄露), 410
null pointer (空指针), 410
pointer (指针), 409
 runs destructor (运行析构函数), 445
delete [], dynamically allocated array (动态分配的数组), 424
deleted function (删除的函数), 449, 486
deleter (删除器), 416, 436
 shared_ptr, 416, 426, 436
 unique_ptr, 419, 436
deprecated (已弃用的), 357
auto_ptr, 419
binary_function, 513
bind1st, 357
bind2nd, 357
generalized exception specification (泛化异常说明), 691
ptr_fun, 357
unary_function, 513
deque, 332
 see also container, container member (参见“容器”和“容器成员”)
sequential container (顺序容器)
[] (subscript) (下标), 310
at, 310
header (头文件), 294
initialization (初始化), 299–301
list initialization (列表初始化), 300
overview (概述), 292
push_back, invalidates iterator (令迭代器无效), 315
push_front, invalidates iterator (令迭代器无效), 315
random-access iterator (随机访问迭代器), 367
value initialization (值初始化), 300
dereference, StrBlobPtr, 422
derived class (派生类), 526, 575
 see also virtual function (参见“虚函数”)
:: (scope operator) to access baseclass member (基类成员的作用域运算符), 539
= (assignment) (赋值), 555
access control (访问控制), 544
as base class (作为基类), 533
assigned or copied to base object (赋值或拷贝给基类), 535
base-to-derived conversion, not automatic (基类向派生类的转换, 非自动), 534
constructor (构造函数), 531
 initializer list (初始值列表), 531
 initializes direct base class (初始化直接基类), 541
 initializes virtual base (初始化虚基类), 720
copy assignment (拷贝赋值), 555
copy constructor (拷贝构造函数), 555
declaration (声明), 472
default derivation specifier (默认派生说明符), 546
definition (定义), 530
derivation list (派生列表), 530, 575
 access control (访问控制), 543
derived object (派生类对象)
 contains base part (包含基类部分), 530
multiple inheritance (多重继承), 710
derived-to-base conversion (派生类到基类的类型)

- 转换), 530
 accessibility (可访问性), 544
 key concepts (关键概念), 537
 multiple inheritance (多重继承), 712
destructor (析构函数), 556
 direct base class (直接基类), 533, 575
final, 472
 friendship not inherited (友元关系不可继承), 545
 indirect base class (间接基类), 533, 576
 is user of base class (是基类的成员), 544
 member new and delete (作为成员的new和delete),
 727
 move assignment (移动赋值), 555
 move constructor (移动构造函数), 555
 multiple inheritance (多重继承), 710
 name lookup (名字查找), 547
 order of destruction (析构顺序), 556
 multiple inheritance (多重继承), 712
 order of initialization (初始化顺序), 531, 553
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base classes (虚基类), 720
scope (作用域), 547
 hidden base members (隐藏基类成员), 549
 inheritance (继承), 547–551
 multiple inheritance (多重继承), 715
 name lookup (名字查找), 547
 virtual function (虚函数), 550
 static members (静态成员), 532
 synthesized (合成的)
 copy control members (拷贝控制成员), 553
 deleted copy control members (删除的拷贝控制成员), 553
using declaration (using声明)
 access control (访问控制), 544
 overloaded inherited functions (重载继承的函数), 551
 virtual function (虚函数), 530
derived-to-base conversion (派生类到基类的类型转换),
 530, 575
 accessible (可访问的), 544
 key concepts (关键概念), 537
 multiple inheritance (多重继承), 712
 not base-to-derived (不存在基类向派生类的转换),
 534
 shared_ptr, 559
design (设计)
 access control (访问控制), 544
 Bulk_quote, 526
 conversion operator (类型转换运算符), 515
 Disc_quote, 540
 equality and relational operators (相等性运算符和
 关系运算符), 498
 generic programs (泛型程序), 581
 inheritance (继承), 564
 Message class (Message类), 460
 namespace (命名空间), 696
 overloaded operator (重载运算符), 491–493
 Query classes (Query类), 564–566
 Quote, 526
 reference count (引用计数), 455
 StrVec, 464
destination sequence (目的序列), 340, 368
destroy, allocator, 428, 467
destructor (析构函数), 402, 436, 444, 444–446, 486
 = default, 449
 called during exception handling (在异常处理过程中调用), 685
 calls to virtual function (调用虚函数), 556
 container elements (容器元素), 445
 derived class (派生类), 556
 doesn't delete pointer members (不删除指针成员),
 446
 explicit call to (显式调用), 729
HasPtr
 reference counted (引用计数), 456
 valuelike (类值), 453
 local variables (局部变量), 445
Message, 462
 not deleted function (不应该删除的函数), 450
 not private (不是私有的), 451
 order of destruction (析构顺序), 445
 derived class (派生类), 556
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base classes (虚基类), 721
 reference count (引用计数), 455
 rule of three/five (三/五法则), 447
 virtual destructor, exception (虚析构函数, 异常), 552
 run by delete (由delete运行), 445
shared_ptr, 402
 should not throw exception (不应该抛出异常),
 685
StrVec, 467
 synthesized (合成的), 446, 487
 deleted function (删除的函数), 450, 553
 derived class (派生类), 553
 multiple inheritance (多重继承), 712
Token, 751
 valuelike class (类值类), 453
 virtual function (虚函数), 552
 virtual in base class (基类中的虚函数), 552
 development environment, integrated (集成开发环境), 3
difference_type, 100
vector, 100

- container (容器), 117, 297
string, 100
- direct base class (直接基类), 533
- direct initialization (直接初始化), 76, 117
emplace members use (成员使用), 308
- Disc_quote
- abstract base class (抽象基类), 541
 - class definition (类定义), 540
 - constructor (构造函数), 541
 - design (设计), 540
- discriminant (判别式), 751, 762
Token, 751
- distribution types (分布类型)
- bernoulli_distribution, 665
 - default template argument (默认模板实参), 664
 - normal_distribution, 664
 - random-number library (随机数标准库), 659
 - uniform_int_distribution, 661
 - uniform_real_distribution, 664
- divides<T>, 510
- division rounding (除法取整), 125
- do while statement (do while语句), 169, 178
- domain_error, 176
- double, 30
- literal (numEnum or numenum) (字面值常量), 35
 - output format (输出格式), 668
 - output notation (输出记数法), 670
- dynamic binding (动态绑定), 527, 575
- requirements for (要求), 535
 - static vs. dynamic type (静态类型与动态类型), 537
- dynamic type (动态类型), 534, 575
- dynamic_cast, 144, 730, 730, 762
- bad_cast, 731
 - to pointer (指针的), 730
 - to reference (引用的), 731
- dynamically allocated (动态分配), 400, 436
- array (数组), 423, 423–429
 - allocator, 427
 - can't use begin and end (无法调用begin或end), 424
 - can't use range for statement (无法使用范围for语句), 424
 - delete[], 425
 - empty array (空数组), 424
 - new[], 424
 - returns pointer to an element (返回指向元素的指针), 424
 - shared_ptr, 426
 - unique_ptr, 425
- delete runs destructor (delete运行析构函数), 445
- lifetime (生存期), 400
- new runs constructor (new运行构造函数), 407
- object (对象), 407–411
- const object (常量对象), 408
 - delete, 409
 - factory program (factory程序), 409
 - initialization (初始化), 407
 - make_shared, 401
 - new, 407
 - shared objects (共享对象), 404, 431
 - shared_ptr, 412
 - unique_ptr, 417
- E**
- echo command (echo命令), 4
- ECMAScript, 646, 654
- regular expression library (正则表达式库), 646
- edit-compile-debug (编辑-编译-调试), 15, 23
- errors at link time (链接时错误), 582
- element type constraints, container (元素类型约束, 容器), 294, 304
- elimDups program (elimDups程序), 342–348
- ellipsis, parameter (省略符形参), 199
- else, see if statement (参见“if语句”)
- emplace
- associative container (关联容器), 384
 - priority_queue, 330
 - queue, 330
 - sequential container (顺序容器), 308
 - stack, 330
- emplace_back
- sequential container (顺序容器), 308
 - StrVec, 623
- emplace_front, sequential container (顺序容器), 308
- empty
- container (容器), 78, 92, 117, 304
 - priority_queue, 330
 - queue, 330
 - stack, 330
- encapsulation (封装), 228, 274
- benefits of (益处), 242
- end
- associative container (关联容器), 382
 - container (容器), 95, 117, 298, 332
 - function (函数), 106, 117
 - multidimensional array (多维数组), 115
 - StrBlob, 422
 - StrVec, 465
- end-of-file (文件结束), 13, 23, 674
- character (字符), 13

- Endangered, 710
endl, 6
 manipulator (操纵符), 282
ends, manipulator (操纵符), 282
engine, random-number library (标准库随机数引擎), 660, 680
 default_random_engine, 660
 max, min, 661
 retain state (保持状态), 662
 seed, 662, 681
enum, unscoped enumeration (不限定作用域的枚举类型), 737
enum class, scoped enumeration (限定作用域的枚举类型), 736
enumeration (枚举类型), 736, 762
 as union discriminant (作为union判别式), 752
 function matching (函数匹配), 739
 scoped (限定作用域的), 736, 763
 unscoped (不限定作用域的), 736, 763
 conversion to integer (转换为整数), 738
 unnamed (未命名的), 736
enumerator (枚举成员), 736, 762
 constant expression (常量表达式), 737
 conversion to integer (转换为整数), 738
eof, 280
eofbit, 280
equal, 339, 772
equal virtual function (虚函数), 734
equal_range
 algorithm (算法), 639, 773
 associative container (关联容器), 390
equal_to<T>, 509
equality operators (相等运算符), 126
 arithmetic conversion (算术类型转换), 128
 container adaptor (容器适配器), 329
 container member (容器成员), 304
 iterator (迭代器), 95
 overloaded operator (重载运算符), 498
 pointer (指针), 107
 Sales_data, 497
 string, 79
 vector, 91
erase
 associative container (关联容器), 386
 changes container size (改变容器大小), 344
 invalidates iterator (令迭代器无效), 312
 sequential container (顺序容器), 311
 string, 323
error, standard (错误, 标准), 5
error_type, 649
error_msg program (error_msg程序), 198
ERRORLEVEL, 4
escape sequence (转义序列), 36, 70
 hexadecimal (\Xnnn) (十六进制), 36
 octal (\nnn) (八进制), 36
eval function (eval函数)
 AndQuery, 572
 NotQuery, 573
 OrQuery, 572
exception
 class (类), 173, 178
 class hierarchy (类层次), 693
 deriving from (派生自), 692
 Sales_data, 694
 header (头文件), 176
 initialization (初始化), 176
 what, 175, 693
exception handling (异常处理), 173–177, 684, 722
 see also throw (参见throw)
 see also catch (参见catch)
exception declaration (异常声明), 174, 687, 722
 and inheritance (和继承), 687
 must be complete type (必须是完整类型), 687
exception in destructor (析构函数的异常), 685
exception object (异常对象), 686, 723
 finding a catch (找到一个catch), 687
 function try block (函数try块), 689, 724
 handler, *see catch* (处理代码, 见catch)
 local variables destroyed (局部变量销毁), 685
 noexcept specification (noexcept说明), 473, 690, 723
 nonthrowing function (不抛出异常的函数), 690, 723
 safe resource allocation (安全资源分配), 415
 stack unwinding (栈展开), 685, 723
terminate function (terminate函数), 175, 179
 try block (try块), 174, 684
 uncaught exception (未捕获的异常), 685
 unhandled exception (未处理的异常), 175
exception object (异常对象), 686, 722
 catch, 687
 conversion to pointer (转换为指针), 686
 initializes catch parameter (初始化catch形参), 687
 pointer to local object (局部对象的指针), 686
 rethrow (重新抛出), 688
exception safety (异常安全), 175, 179
 smart pointers (智能指针), 415
exception specification (异常说明)
 argument (实参), 691
 generalized, deprecated (更一般化的版本已弃用), 691
 noexcept, 690

- nonthrowing (不抛出异常), 690
pointer to function (函数指针), 690, 692
throw(), 691
violation (违反), 690
virtual function (虚函数), 692
executable file (可执行文件), 4, 225
execution flow (执行流程)
 () (call operator) (调用运算符), 183
 delete, 726
 for statement (for语句), 166
 new, 726
 switch statement (switch语句), 161
 throw, 174, 684
EXIT_FAILURE, 203
EXIT_SUCCESS, 204
expansion (扩展)
 forward, 623
 parameter pack (参数包), 620, 620–622, 630
 function parameter pack (函数参数包), 621
 template parameter pack (模板参数包), 621
 pattern (模式), 621
explicit
 constructor (构造函数), 265, 273
 copy initialization (拷贝初始化), 442
 conversion operator (类型转换运算符), 516, 523
 conversion to bool (转换为bool), 516
explicit call to (显式调用)
 destructor (析构函数), 730
 overloaded operator (重载运算符), 491
 postfix operators (后置运算符), 504
explicit instantiation (显式实例化), 597, 630
explicit template argument (显式模板实参), 584, 630
 class template (类模板), 584
 forward, 614
 function template (函数模板), 603
 function pointer (函数指针), 607
 template argument deduction (模板实参推断), 604
exporting C++ to C (导出C++到C), 760
expression (表达式), 6, 23, 120, 149
 callable, *see callable object* (可调用的, 参见“可调用对象”)
 constant (常量), 58, 69
 lambda, *see lambda expression* (lambda, 参见“lambda表达式”)
 operand conversion (运算对象类型转换), 142
 order of evaluation (求值顺序), 123
 parenthesized (括号之中的), 122
 precedence and associativity (优先级和结合律), 121–123
 regular, *see regular expression* (正则, 参见“正则表达式”)
expression statement (表达式语句), 154, 179
extension, compiler (编译器扩展), 102, 117
extern
 and const variables (和const变量), 54
 explicit instantiation (显式实例化), 597
 variable declaration (变量声明), 41
extern 'C', *see linkage directive* (参见“链接指示”)
- ## F
- fact program** (fact程序), 182
factorial program (factorial程序), 204
factory program (factory程序)
 new, 410
 shared_ptr, 402
fail, 280
failbit, 279
failure (失败), new, 408
file, source (源文件), 3
file extension, program (文件扩展, 程序), 647
 version 2 (版本2), 654
file marker, stream (文件标记, 流), 676
file mode (文件模式), 286, 290
file redirection (文件重定向), 19
file static (文件中的静态声明), 701, 723
file stream, *see fstream* (文件流, 参见fstream)
fill, 340, 773
fill_n, 340, 773
final specifier (final说明符), 533
 class (类), 533
 virtual function (虚函数), 538
find
 algorithm (算法), 336, 771
 associative container (关联容器), 388, 389
 string, 324
find last word program (找出最后一个词的程序), 364
find_char program (find_char程序), 189
find_first_of, 772
find_first_not_of, string, 325
find_first_of, 772
 string, 325
find_if, 346, 354, 369, 771
find_if_not, 771
find_if_not_of, 771
find_last_not_of, string, 326
find_last_of, string, 326
findBook, program (findBook程序), 639
fixed manipulator (fixed操纵符), 670
flip
 bitset, 644
 program (程序), 614
flip1, program (flip1程序), 612
flip2, program (flip2程序), 613

- float**, 30
 literal (*numF* or *numE*) (字面值常量), 37
floating-point (浮点), **30**
 conversion (类型转换), 32
 literal (字面值常量), 35
 output format (输出格式), 668
 output notation (输出记号), 670
flow of control (控制流), 10, **154**, 179
flush, manipulator (*flush*操纵符), 282
Folder, 参见**Message**
for statement (*for*语句), **11**, **24**, **166**, 166–168, 179
 condition (条件), 10
 execution flow (执行流程), 166
 for header (*for*语句头), 166
 range (范围), **82**, **168**, 168–169, 179
 can't add elements (无法添加元素), 90, 168
 multidimensional array (多维数组), 114
for_each, 348, 772
format state, stream (流格式化状态), 667
formatted IO (格式化的输入输出), **673**, 680
forward, **614**
 argument-dependent lookup (实参相关的查找), 707
 explicit template argument (显式模板实参), 614
 pack expansion (包扩展), 623
 passes argument type unchanged (传递过程中保持参数类型不变), 614, 623
 usage pattern (用法模式), 624
forward declaration, class (类前向声明), **250**, 274
forward iterator (前向迭代器), **366**, 371
forward_list
 see also container (参见“容器”)
 see also sequential container (参见“顺序容器”)
 before_begin, 313
 forward iterator (前向迭代器), 366
 header (头文件), 294
 initialization (初始化), 299–301
 list initialization (列表初始化), 300
 merge, 369
 overview (概览), 294
 remove, 369
 remove_if, 369
 reverse, 369
 splice_after, 370
 unique, 369
 value initialization (值初始化), 300
forwarding (转发), 612–614
 passes argument type unchanged (传递过程中保持参数类型不变), 614
preserving type information (保持类型信息), 613
rvalue reference parameters (右值引用形参), 613,
- 623
- typical implementation** (典型实现), 624
variadic template (可变参数模板), 622
free, StrVec, 467
free library function (*free*标准库函数), **728**, 762
free store (自由空间), **400**, 436
friend (友元), **241**, 274
 class (类), 251
 class template type parameter (类模板类型形参), 590
 declaration (声明), **241**
 declaration dependencies (声明依赖性)
 member function as friend (成员函数作为友元), 252
 template friends (模板友元), 589
 function (函数), 241
 inheritance (继承), 544
 member function (成员函数), 251, 252
 overloaded function (重载函数), 252
 scope (作用域), 242, 252
 namespace (命名空间), 707
 template as (模板), 588
front
 queue, 330
 sequential container (顺序容器), 309
 StrBlob, 406
front_inserter, **358**, 371
 compared to inserter (对比inserter), 358
 requires push_front (需要push_front), 358
fstream, 283–286
 close, 285
 file marker (文件标记), 676
 file mode (文件模式), **286**
 header (头文件), 278, 283
 initialization (初始化), 284
 off_type, 677
 open, 284
 pos_type, 677
 random access (随机访问), 676
 random IO program (随机输入输出程序), 677
 seek和tell, 675–679
function (函数), **2**, **24**, **182**, 225
 see also return type (参见“返回类型”)
 see also return value (参见“返回值”)
 block (块), 184
 body (体), **2**, **24**, **182**, 225
 callable object (可调用对象), 346
 candidate (候选), 225
 candidate function (候选函数), **217**
 constexpr, **214**, 225
 nonconstant return value (非常量返回值), 214
 declaration (声明), 186
 declaration and header file (声明与头文件), 186

- decltype returns function type (decltype 返回函数类型), 223
default argument (默认实参), 211, 225
 adding default arguments (添加默认实参), 212
 and header file (和头文件), 213
 initializer (初始值), 212
deleted (删除的), 449, 486
 function matching (函数匹配), 450
exception specification (异常说明)
 noexcept, 690
 throw(), 691
friend (友元), 241
function to pointer conversion (函数向指针的类型转换), 221
inline, 213, 225
 and header (和头文件), 215
linkage directive (链接指示), 760
member, *see* member function (成员, 参见“成员函数”)
name (名字), 2, 24
nonthrowing (不抛出异常), 690, 723
overloaded (重载)
 compared to redeclaration (对比重新声明), 207
 friend declaration (友元声明), 252
 scope (作用域), 210
parameter, *see* parameter (形参)
parameter list (形参列表), 2, 24, 182, 183
prototype (原型), 186, 225
recursive (递归), 204
 variadic template (可变参数模板), 620
 scope (作用域), 184
 viable (可行的), 226
 viable function (可行函数), 217
 virtual, *see* virtual function (虚, 见虚函数)
function, 512, 511–514, 523
 and pointer to member (和成员指针), 745
 definition (定义), 511
 desk calculator (桌面计算器), 511
function call (函数调用)
 ambiguous (二义性), 209, 219, 225
 default argument (默认实参), 211
 execution flow (执行流程), 183
 overhead (开销), 213
 through pointer to function (通过函数指针), 221
 through pointer to member (通过成员指针), 742
 to overloaded operator (重载运算符), 491
 to overloaded postfix operator (重载后置运算符), 504
function matching (函数匹配), 208, 225
 = delete, 450
argument, conversion (实参, 类型转换), 209
candidate function (候选函数), 217
overloaded operator (重载运算符), 521
const arguments (常量实参), 220
conversion, class type (类类型转换), 516–520
conversion operator (类型转换运算符), 518, 519
conversion rank (转换顺序), 219
 class type conversions (类类型转换), 519
default argument (默认实参), 217
enumeration (枚举), 739
function template (函数模板), 614–618
 specialization (特例化), 625
integral promotions (整型提升), 219
member function (成员函数), 244
multiple parameters (多个形参), 218
namespace (命名空间), 708
overloaded operator (重载运算符), 520–522
prefers more specialized function (更特例化的函数优先), 615
rvalue reference (右值引用), 477
variadic template (可变参数模板), 620
viable function (可行函数), 217
function object (函数对象), 506, 523
 argument to algorithms (算法实参), 507
 arithmetic operators (算术运算符), 509
 is callable object (是可调用对象), 506
function parameter, *see* parameter (函数形参, 参见“形参”)
function parameter pack (函数参数包), 618
 expansion (扩展), 621
 pattern (模式), 622
function pointer (函数指针), 221–223
 callable object (可调用对象), 346
 definition (定义), 221
 exception specification (异常说明), 690, 692
 function template instantiation (函数模板实例化), 607
 overloaded function (重载函数), 222
 parameter (形参), 222
 return type (返回类型), 184, 223
 using decltype (使用decltype), 223
 template argument deduction (模板实参推断), 607
 type alias declaration (类型别名声明), 222
 typedef (定义类型别名), 222
function table (函数表), 511, 511, 523, 743
function template (函数模板), 578, 630
 see also template parameter (参见“模板形参”)
 see also template argument deduction (参见“模板实参推断”)
 see also instantiation (参见“实例化”)
argument conversion (实参类型转换), 602
array function parameters (数组函数形参), 580
candidate function (候选函数), 615
compare, 578

- string literal version (字符串字面值版本), 580
constexpr, 581
 declaration (声明), 592
 default template argument (默认模板实参), 594
 error detection (错误检测), 582
 explicit instantiation (显式实例化), **597**, 597–598
 explicit template argument (显式模板实参), **603**
 - compare**, 604
 - function matching (函数匹配), 614–618
 - inline** function (内联函数), 581
 - nontype parameter (非类型形参), 580
 - overloaded function (重载函数), 614–618
 - parameter pack (参数包), 630
 - specialization (特例化), 625, 630
 - compare**, 624
 - function matching (函数匹配), 625
 - is an instantiation (是一个实例), 625
 - namespace (命名空间), 698
 - scope (作用域), 626
 - vs. overloading (对比重载), 625
 - trailing return type (尾置返回类型), 605
 - type-dependent code (类型相关的代码), 583
- function **try** block (函数try块), **689**, 724
- functional header (functional头文件), 354, 356, 357, 509, 512, 746
- ## G
- g++**, 4
gcount, **istream**, 675
generate, 773
generate_n, 773
 generic algorithms, *see* algorithms (泛型算法, 参见“算法”)
 generic programming (泛型编程), 97
 type-independent code (类型相关的代码), 581
get
 - istream**, 673
 - multi-byte version (多字节版本), **istream**, 674
 - returns int (返回int), **istream**, 674, 676
- get<n>**, **637**, 680
- getline**, **78**, 117
- istream**, 674
 - istringstream**, 288
 - TextQuery constructor (TextQuery构造函数), 433
- global function (全局函数)
- operator delete**, 762
 - operator new**, 762
- global namespace (全局命名空间), **698**, 723
- ::** (scope operator) (作用域运算符), **699**, 724
- global scope (全局作用域), **44**, 70
- global variable, lifetime (全局变量, 生命周期), 184
 GNU compiler (GNU编译器), 4
good, 280
goto statement (goto语句), **172**, 179
 grade clusters program (成绩聚合程序), 92
greater<T>, 510
greater_equal<T>, 510
- ## H
- .h** file header (.h头文件), 17
 handler, *see* catch (处理代码, 参见catch)
 has-a relationship (有一个……关系), 564
hash<key_type>, 396, 397
- override** (重载), 396
 - specialization (特例化), 627, 698
 - compatiblewith == (equality) (与相等运算符兼容), 627
- hash function (哈希函数), **394**, 397
- HasPtr**
- reference counted (引用计数), 455–456
 - copy assignment (拷贝赋值), 456
 - destructor (析构函数), 456
 - value-like (类值), 453
 - copy assignment (拷贝赋值), 453
 - move assignment (移动赋值), 477
 - move constructor (移动构造函数), 477
 - swap**, 457
- header (头文件), **6**, 24
- iostream**, 24
 - C library (C标准库), 82
 - Const and **constexpr** (const和constexpr), 67
 - default argument (默认实参), 213
 - function declaration (函数声明), 186
 - .h file (.h文件), 17
 - #include, 5, 18
 - inline** function (内联函数), 214
 - inline member function definition (内联成员函数定义), 244
 - namespace members (命名空间成员), 696
 - standard (标准), 5
 - table of library names (标准库名字表), 766
 - template definition (模板定义), 581
 - template specialization (模板特例化), 625
 - user-defined (用户定义的), 18, 67–68, 186, 214
 - using declaration (using声明), 74
 - Sales_data.h**, 67
 - Sales_item.h**, 17
 - algorithm**, 336
 - array**, 293
 - bitset**, 641

- cassert, 215
cctype, 82
cmath, 664, 669
cstddef, 103, 107
cstdlib, 49, 203, 689, 728
cstring, 109
ctime, 663
deque, 294
exception, 176
forward_list, 294
fstream, 278, 283
functional, 354, 356, 357, 509, 512, 746
initializer_list, 197
iomanip, 669
iostream, 5, 278, 676
iterator, 106, 341, 358
list, 294
map, 374
memory, 400, 401, 427, 429
new, 176, 409, 424, 726
numeric, 336, 780
queue, 330
random, 660
regex, 645
set, 374
sstream, 278, 287
stack, 330
stdexcept, 174, 176
string, 66, 67, 76
tuple, 636
type_info, 176
type_traits, 605
typeinfo, 731, 732, 735
unordered_map, 374
unordered_set, 374
utility, 379, 469, 472, 614
vector, 86, 294
header guard (头文件保护符), 68, 70
preprocessor (预处理器), 68
heap (堆), 400, 436
hex, manipulator (操纵符), 667
hexadecimal (十六进制)
 escape sequence (\Xnnn) (转义序列), 36
 literal (0Xnum or 0xnum) (字面值常量), 35
hexfloat manipulator (操纵符), 670
high-order bits (高位), 641, 680
- I**
- i before e, program (查找i在e之前的文本的程序), 646
 version 2 (版本2), 650
IDE (集成开发环境), 3
- identifier (标识符), 42, 70
 reserved (保留的), 42
_if algorithms (_if算法), 368
if statement (if语句), 15, 24, 156, 156–159, 179
 compared to switch (对比switch), 159
 condition (条件), 16, 156
 dangling else (空悬else), 158
 else branch (else分支), 16, 156, 178
ifstream, 279, 283–286, 290
 see also istream (参见istream)
close, 285
file marker (文件标记), 676
file mode (文件模式), 286
initialization (初始化), 284
off_type, 677
open, 285
pos_type, 677
random access (随机访问), 676
random IO program (随机输入输出程序), 676
seek与tell, 676–680
ignore, istream, 675
implementation (实现), 228, 228, 274
in (file mode) (文件模式), 286
in scope (在作用域中), 44, 70
in-class initializer (类内初始值), 65, 65, 70, 237, 237,
 246
#include
 standard header (标准头文件), 6, 17
 user-defined header (用户定义的头文件), 17
includes, 778
incomplete type (不完全类型), 250, 274
 can't be base class (不能是基类), 533
 not in exception declaration (不能在异常声明中),
 687
 restrictions on use (用法约束), 250
incr, StrBlobPtr, 422
increment operators (递增运算符), 131–133
indentation (缩进), 16, 158
index (索引), 84, 117
 see also [](subscript) (参见“下标”)
indirect base class (间接基类), 533, 576
inferred return type, lambda expression (推断返回类型,
 lambda表达式), 353
inheritance (继承), 576
 and container (和容器), 558
 conversions (类型转换), 536
 copy control (拷贝控制), 552–557
 friend (友元), 544
 hierarchy (层次), 526, 532
 interface class (接口类), 565
 IO classes (输入输出类), 279, 290
 name collisions (名字冲突), 548

private, 543, 576
protected, 543, 576
public, 543, 576
 vs. composition (对比组合), 564
inherited, constructor (继承的构造函数), 557
initialization (初始化)
 aggregate class (聚合类), 266
 array (数组), 102
 associative container (关联容器), 376, 377
 bitset, 641–643
 C-style string (C风格字符串), 109
 class type objects (类类型对象), 65, 235
const
 static data member (静态数据成员), 270
 class type object (类类型对象), 235
 data member (数据成员), 259
 object (对象), 53
copy (拷贝), 76, 117, 441, 441–442, 486
default (默认), 40, 262
direct (直接), 76, 117
 dynamically allocated object (动态分配对象), 407
exception, 176
istream_iterator, 361
 list, *see* list initialization (列表, 参见“列表初始化”)
 lvalue reference (左值引用), 471
 multidimensional array (多维数组), 112
 new [], 424
ostream_iterator, 361
 pair, 379
 parameter (形参), 183, 187
 pointer (指针), 47–48
 to const (指向常量的), 56
 queue, 329
 reference (引用), 46
 data member (数据成员), 259
 to const (对常量的), 54
 return value (返回值), 200
 rvalue reference (右值引用), 471
 sequential container (顺序容器), 299–301
shared_ptr, 412
 stack, 329
 string, 75–76, 320–322
 string streams (字符串流), 287
 tuple, 636
unique_ptr, 417
 value (值), 88, 118, 262
 variable (变量), 38, 39, 71
 vector, 86–89
 vs. assignment (对比赋值), 39, 258
weak_ptr, 420
initializer_list, 197, 197–199, 225
 = (assignment) (赋值), 499
 constructor (构造函数), 587
 header (头文件), 197
inline function (内联函数), 213, 225
 and header (和头文件), 215
 function template (函数模板), 581
 member function (成员函数), 230, 244
 and header (和头文件), 244
inline namespace (内联命名空间), 699, 723
inner scope (内层作用域), 44, 70
inner_product, 780
inplace_merge, 775
input, standard (输入, 标准), 5
input iterator (输入迭代器), 366, 371
insert
 associative container (关联容器), 384
 multiple key container (多关键字容器), 385
 sequential container (顺序容器), 306
 string, 323
insert iterator (插入迭代器), 341, 357, 358, 371
 back_inserter, 358
 front_inserter, 358
 inserter, 358
inserter, 358, 371
 compared to front_inserter (对比
 front_inserter), 358
instantiation (实例化), 87, 117, 579, 582, 630
 Blob, 584
 class template (类模板), 584
 member function (成员函数), 587
 declaration (声明), 630
 definition (定义), 630
 error detection (错误检测), 582
 explicit (显式), 597–598
 function template from function pointer (来自函数
 指针的函数模板), 607
 member template (成员模板), 597
 static member (static成员), 591
int, 30
 literal (字面值常量), 35
integral (整型)
 constant expression (常量表达式), 58
 promotion (提升), 120, 142, 150
 function matching (函数匹配), 220
 type (类型), 30, 71
integrated development environment (集成开发环境), 3
interface (接口), 228, 274
internal, manipulator (操纵符), 671
interval, left-inclusive (左闭合区间), 333
invalid pointer (无效指针), 47
invalid_argument, 176
invalidated iterator (无效迭代器)

- and container operations (和容器操作), 315
undefined behavior (未定义的行为), 315
invalidates iterator (令迭代器无效)
 assign, 302
 erase, 312
 resize, 314
IO (输入输出)
 formatted (格式化的), 673, 680
 unformatted (未格式化的), 673, 681
IO classes (输入输出类)
 condition state (条件状态), 279, 290
 inheritance (继承), 290
IO stream, *see* stream (输入输出流, 参见“流”)
Iomanip header (iomanip头文件), 669
iostate, 279
 machine-dependent (机器相关的), 279
iostream, 5
 file marker (文件标记), 677
 header (头文件), 6, 24, 278, 674
 off_type, 677
 pos_type, 677
 random access (随机访问), 676
 random IO program (随机输入输出程序), 676
 seek and tell (seek和tell), 676–679
 virtual base class (虚基类), 717
iota, 780
is-a relationship (是一种……关系), 564
is_partitioned, 775
is_permutation, 778
is_sorted, 776
is_sorted_until, 776
isalnum, 82
isalpha, 82
isbn
 Sales_data, 230
 Sales_item, 20
ISBN (书籍编号), 2
isbn_mismatch, 694
iscntrl, 82
isdigit, 82
isgraph, 82
islower, 82
ispunct, 82
ispunct, 82
isShorter program (isShorter程序), 189
isspace, 82
istream, 5, 24, 279
 see also manipulator (参见“操纵符”)
 >>(input operator) (输入运算符), 7
 precedence and associativity (优先级和结合律),
 138
 as condition (作为条件), 13
chained input (链式输入), 7
condition state (条件状态), 279
conversion (类型转换), 144
explicit conversion to bool (显式转换为
 bool), 516
file marker (文件标记), 676
flushing input buffer (刷新输入缓冲区), 281
format state (格式化状态), 667
gcount, 675
get, 673
 multi-byte version (多字节版本), 674
 returns int (返回int), 674, 676
getline, 78, 288, 674
ignore, 675
no copy or assign (不能拷贝或赋值), 279
off_type, 677
peek, 673
pos_type, 677
put, 673
putback, 673
random access (随机访问), 676
random IO program (随机输入输出程序), 676
read, 675
seek and tell (seek和tell), 675–679
unformatted IO (未格式化的输入输出), 673
 multi-byte (多字节), 675
 single-byte (单字节), 673
unget, 673
istream_iterator, 359, 371
 >>(input operator) (输入运算符), 359
algorithms (算法), 360
initialization (初始化), 361
off-the-end iterator (尾后迭代器), 359
operations (操作), 360
type requirements (类型需求), 362
istringstream, 279, 287, 287–289
 see also istream (参见istream)
word per line processing (一行一词), 392
file marker (文件标记), 676
getline, 288
initialization (初始化), 287
off_type, 677
phone number program (电话号码程序), 288
pos_type, 677
random access (随机访问), 676
random IO program (随机输入输出程序), 676
seek and tell (seek和tell), 675–679
TextQuery constructor (TextQuery构造函数),
 433
isupper, 82
isxdigit, 82
iter_swap, 774

iterator (迭代器), 95, 95–100, 117
 ++ (increment) (递增), 96, 118
 -- (decrement) (递减), 96
 * (dereference) (解引用), 96
 += (compound assignment) (复合赋值), 99
 + (addition) (加法), 99
 - (subtraction) (减法), 99
 == (equality) (相等), 95, 96
 != (inequality) (不相等), 95, 96
 algorithm type independence (算法类型独立), 337
 arithmetic (算术), 99, 117
 compared to reverse iterator (对比反向迭代器), 364
 destination (目标), 368
 insert (插入), 358, 371
 move (移动), 358, 372, 480
 uninitialized_copy, 480
 off-the-beginning (首前位置)
 before_begin, 313
 forward_list, 313
 off-the-end (尾后位置), 95, 118, 333
 istream_iterator, 359
 parameter (形参), 194
 regex (正则表达式), 650
 relational operators (关系运算符), 99
 reverse (反向), 358, 363–364, 372
 stream (流), 357, 359–362, 372
 used as destination (作为目的地址), 341
iterator
 compared to reverse_iterator (对比
 reverse_iterator), 364
 container (容器), 97, 297
 header (头文件), 106, 341, 357
 set iterators are const (集合迭代器是常量), 382
iterator category (迭代器类别), 365, 365–367, 372
 bidirectional iterator (双向迭代器), 367, 371
 forward iterator (前向迭代器), 366, 371
 input iterator (输入迭代器), 366, 371
 output iterator (输出迭代器), 366, 372
 random-access iterator (随机访问迭代器), 367,
 372
iterator range (迭代器范围), 296, 296–297, 333
 algorithms (算法), 336
 as initializer of container (作为容器的初始值), 300
 container `erase` member (容器`erase`成员), 312
 container `insert` member (容器`insert`成员), 307
 left-inclusive (左闭合), 296
 off-the-end (尾后位置), 296

K

key concept (关键概念)
 algorithms (算法)
 and containers (和容器), 337
 iterator arguments (迭代器实参), 340
 class user (类用户), 229
 classes define behavior (类定义行为), 18
 defining an assignment operator (定义赋值运算
 符), 453
 dynamic binding in C++ (C++的动态绑定), 537
 elements are copies (元素是拷贝), 306
 encapsulation (封装), 242
 headers for template code (模板代码的头文件), 582
 indentation (缩进), 16
 inheritance and conversions (继承与类型转换), 537
 is A and has A relationships (是一个……关系和包
 含一个……关系), 564
 name lookup and inheritance (名字查找与继承), 549
 protected members (受保护的成员), 544
 refactoring (重构), 542
 respecting base class interface (关于基类接口), 532
 specialization declarations (特例化声明), 626
 type checking (类型检查), 42
 types define behavior (类型定义行为), 3
 use concise expressions (使用简洁的表达式), 132
key_type
 associative container (关联容器), 381, 397
 requirements (需求)
 ordered container (有序容器), 378
 unordered container (无序容器), 395

keyword table (关键字表), 43
 Koenig lookup (Koenig查找), 706

L

L'c' (wchar_t literal) (wchar_t字面常量), 35
 label (标签)
 case, 161, 178
 statement (语句), 172
 labeled statement (带标签语句), 172, 179
 lambda expression (lambda表达式), 346, 371
 arguments (实参), 347
 biggies program (biggies程序), 348
 reference capture (引用捕获), 350
 capture list (捕获列表), 346, 371
 capture by reference (引用捕获), 350
 capture by value (值捕获), 347, 350

- implicit capture (隐式捕获), 351
- inferred return type (推断返回类型), 347, 353
- mutable, 352
- parameters (形参), 347
- passed to `find_if` (传给`find_if`), 348
- passed to `stable_sort` (传给`stable_sort`), 347
- synthesized class type (合成的类类型), 508–509
- trailing return type (尾置返回类型), 353
- left, manipulator (操纵符), 670
- left-inclusive interval (左闭合区间), 296, 333
- length_error, 176
- less<T>, 510
- less_equal<T>, 510
- lettergrade, program (字母型成绩程序), 157
- lexicographical_compare, 780
- library function objects (标准库函数对象), 509
 - as arguments to algorithms (作为算法的实参), 510
- library names to header table (头文件表的库名字), 766
- library type (标准库类型), 5, 23, 74
- lifetime (生命周期), 184, 226
 - compared to scope (对比作用域), 184
 - dynamically allocated objects (动态分配对象), 400, 409
 - global variable (全局变量), 184
 - local variable (局部变量), 184
 - parameter (形参), 185
- linkage directive (链接指示), 758, 762
 - C++ to C (由C++向C), 760
 - compound (复合), 759
 - overloaded function (重载函数), 761
 - parameter or return type (形参或返回类型), 760
 - pointer to function (函数指针), 759
 - return type (返回类型), 760
 - single (单独的), 759
- linker (链接), 187, 225
 - template errors at link time (链接时模板错误), 582
- list, 333
 - see also* container (参见“容器”)
 - see also* sequential container (参见“顺序容器”)
- bidirectional iterator (双向迭代器), 366
- header (头文件), 294
- initialization (初始化), 299–301
- list initialization (列表初始化), 300
- merge, 369
- overview (概览), 294
- remove, 369
- remove_if, 369
- reverse, 369
- splice, 370
- unique, 369
- value initialization (值初始化), 300
- list initialization (列表初始化), 39, 70
 - = (assignment) (赋值), 129
- array, 301
- associative container (关联容器), 377
- container (容器), 300
- dynamically allocated, object (动态分配对象), 407
- pair, 380, 384, 467
- preferred (首选的), 89
- prevents narrowing (阻止缩减), 39
- return value (返回值), 203, 380, 467
- sequential container (顺序容器), 300
- vector, 88
- literal (字面值常量), 35, 35–37, 70
 - bool, 37
 - in condition (在条件中), 127
 - char, 36
 - decimal (十进制), 35
 - double (`numEnum` or `numenum`), 36
 - float (`numF` or `numf`), 37
 - floating-point (浮点), 35
 - hexadecimal (`0Xnum` or `0xnum`) (十六进制), 35
 - int, 35
 - long (`numL` or `numl`), 35
 - long double (`ddd.dddL` or `ddd.dddl`), 37
 - long long (`numLL` or `numll`), 35
 - octal (`0num`) (八进制), 35
 - string (字符串), 6, 24, 36
 - unsigned (`numU` or `numu`), 37
 - wchar_t, 37
- literal type (字面值类型), 59
- class type (类类型), 267
- local class (局部类), 754, 762
 - access control (访问控制), 755
 - name lookup (名字查找), 755
 - nested class in (嵌套类), 755
 - restrictions (约束), 754
- local scope, *see* block scope (局部作用域, 参见“块作用域”)
- local static object (局部静态对象), 185, 226
- local variable (局部变量), 184, 226
 - destroyed during exception handling (异常处理时销毁), 415, 685
 - destructor (析构函数), 445
 - lifetime (生命周期), 184
 - pointer, return value (指针, 返回值), 201
 - reference, return value (引用, 返回值), 201
 - return statement (return语句), 200
- lock, weak_ptr, 420
- logic_error, 176
- logical operators (逻辑运算符), 123, 126

- condition (条件), 123
 function object (函数对象), 509
logical_and<T>, 510
logical_not<T>, 510
logical_or<T>, 510
long, 30
 literal (*numL* or *num1*) (字面值), 35
long double, 30
 literal (*ddd.dddL* or *ddd.ddd1*) (字面值), 37
long long, **30**
 literal (*numLL* or *num11*) (字面值), 35
 lookup, name, *see also* name lookup (名字查找)
 low-level const (底层const), **57**, 70
 argument and parameter (实参和形参), 191
 conversion from (转换自), 145
 conversion to (转换为), 144
 overloaded function (重载函数), 208
 template argument deduction (模板实参推断), 612
 low-order bits (低位), **641**, 680
lower_bound
 algorithm (算法), 773
 ordered container (有序容器), 389
lround, 664
lvalue (左值), **121**, 149
 cast to rvalue reference (转换为右值引用), 612
 copy initialization, uses copy constructor (拷贝初始化, 使用拷贝构造函数), 477
decltype, 121
 reference collapsing rule (引用折叠准则), 609
 result (结果)
 ->(arrow operator) (箭头运算符), 133
 ++ (increment) prefix (前置递增), 133
 -- (decrement) prefix (前置递减), 133
 * (dereference) (解引用), 120
 [] (subscript) (下标), 120
 = (assignment) (赋值), 129
 , (comma operator) (逗号运算符), 140
 ?: (conditional operator) (条件运算符), 134
 cast (强制类型转换) 144
decltype, 63
 function reference return type (函数引用返回类型), 203
 variable (变量), 472
lvalue reference, *see also* reference (左值引用, 参见“引用”), **471**, 486
 collapsing rule (折叠规则), 609
 compared to rvalue reference (对比右值引用), 472
 function matching (函数匹配), 477
 initialization (初始化), 472
 member function (成员函数), **484**
 overloaded (重载), 484
 move, 472
 template argument deduction (模板实参推断), 608
- ## M
- machine-dependent (机器相关)
 bit-field layout (位域布局), 756
 char representation (表示形式), 32
 end-of-file character (文件结束符), 13
 enum representation (表示形式), 739
 iostate, 281
 linkage directive language (链接指示语言), 760
 nonzero return from main (main函数返回非0值), 203
 random IO (随机输入输出), 676
reinterpret_cast, 145
 return from exception what (exception what返回), 177
 signed out-of-range value (越界值), 33
 signed types and bitwise operators (带符号的类型和位运算符), 136
 size of arithmetic types (算术类型的大小), 30
 terminate function (terminate函数), 175
type_info members (**type_info**成员), 735
 vector, memory management (内存管理), 317
 volatile implementation (可变的实现), 670
main, **2**, 24
 not recursive (不允许递归), 204
 parameters (形参), 196
 return type (返回类型), 2
 return value (返回值), 2–4, 203
make_move_iterator, 480
make_pair, 381
make_plural program (**make_plural**程序), 201
make_shared, 401
make_tuple, 637
malloc library function (标准库函数), **728**, 763
manipulator (操纵符), **6**, 24, 666, 681
 boolalpha, 667
 change format state (改变格式化状态), 667
 dec, 667
 defaultfloat, 670
 endl, 282
 ends, 283
 fixed, 670
 flush, 283
 hex, 667
 hexfloat, 670
 internal, 671
 left, 671
 noboolalpha, 667
 noshowbase, 668
 noshowpoint, 671

- noskipws, 672
nouppercase, 668
oct, 667
right, 671
scientific, 670
setfill, 671
setprecision, 669
setw, 671
showbase, 668
showpoint, 671
skipws, 672
unitbuf, 283
uppercase, 668
- map**, 374, 397
see also ordered container (参见“有序容器”)
* (dereference) (解引用), 382
[](subscript) (下标), 387, 398
 adds element (添加元素), 388
at, 387
definition (定义), 376
header (头文件), 374
insert, 383
key_type requirements (key-type要求), 378
list initialization (列表初始化), 377
lower_bound, 390
map, initialization (初始化), 377
TextQuery class (TextQuery类), 431
upper_bound, 390
word_count program (word_count程序), 375
- mapped_type**, associative container (关联容器), 381, 397
- match** (匹配)
 best (最佳), 225
 no (不), 226
- match_flag_type**, regex_constants, 658
- max**, 779
- max_element**, 779
- mem_fn**, 746, 763
 generates callable (生成可调用对象), 746
- member**, *see* class data member (成员, 参见“类数据成员”)
- member access operators** (成员访问运算符), 133
- member function** (成员函数), 20, 24, 274
 as friend (作为友元), 252
 base member hidden by derived (派生类隐藏的基本成员), 549
- class template** (类模板)
 defined outside class body (定义在类外部的), 585
 instantiation (实例化), 587
- const**, 231, 273
 () (call operator) (调用运算符), 508
- reference return (引用返回), 247
declared but not defined (声明但未定义), 451
defined outside class (定义在类外部的), 232
definition (定义), 229–233
 :: (scope operator) (作用域运算符), 232
name lookup (名字查找), 254
parameter list (形参列表), 253
return type (返回类型), 254
explicitly inline (显式内联), 244
function matching (函数匹配), 245
implicit this parameter (隐式this形参), 231
implicitly inline (隐式内联), 231
inline and header (内联和头文件), 244
move-enabled (可移动的), 482
name lookup (名字查找), 257
overloaded (重载), 245
 on const (在const上), 247
 on lvalue or rvalue reference (左值或右值引用), 484
overloaded operator (重载运算符), 443, 490
reference qualified (引用限定符), 483, 487
returning *this (返回*this), 233, 246
rvalue reference parameters (右值引用形参), 427
scope (作用域), 253
template, *see* member template (模板, 参见“成员模板”)
- member template** (成员模板), 595, 630
 Blob, iterator constructor (迭代器构造函数), 596
 DebugDelete, 596
 declaration (声明), 596
 defined outside class body (定义在类外部的), 597
 instantiation (初始化), 597
 template parameters (模板参数), 596, 597
- memberwise** (逐个成员)
 copy assignment (拷贝赋值), 443
 copy constructor (拷贝构造函数), 440
 copy control (拷贝控制), 239, 486
 destruction is implicit (析构是隐式的), 446
 move assignment (移动赋值), 476
 move constructor (移动构造函数), 476
- memory** (内存)
see also dynamically allocated (参见“动态分配”)
exhaustion (耗尽), 408
leak (泄漏), 410
- memory header** (memory头文件), 400, 401, 427, 429
- merge**, 774
 list and forward_list (list和forward_list), 369
- Message**, 460–464
 add_to_Folder, 462
 class definition (类定义), 461
 copy assignment (拷贝赋值), 463

- copy constructor (拷贝构造函数), 462
 design (设计), 460
 destructor (析构函数), 462
 move assignment (移动赋值), 479
 move constructor (移动构造函数), 479
move_Folders, 479
remove_from_Folders, 463
 method, *see* member function (方法, 参见“成员函数”)
 Microsoft compiler (微软编译器), 4
min, 779
min_element, 779
minmax, 779
minus<T>, 510
mismatch, 772
mode, file (文件模式), 290
modulus<T>, 510
move, 469, 472, 774
 argument-dependent lookup (实参相关的查找), 706
 binds rvalue reference to lvalue (将右值引用绑定到左值), 471
 explained (解释), 610–612
 inherently dangerous (固有的危险), 481
 Message, move operations (移动操作), 478
 moved from object has unspecified value (不能对移后源对象的值做任何假设), 472
 reference collapsing rule (引用折叠准则), 611
 StrVec reallocate, 469
 remove_reference, 611
move assignment (移动赋值), 474, 487
 copy and swap (拷贝和交换), 478
 derived class (派生类), 555
 HasPtr, valuelike (类值), 478
 memberwise (逐个成员), 476
 Message, 479
 moved-from object destructible (源对象在移动后应该是可析构的), 475
 noexcept, 473
 rule of three/five, virtual destructor exception (三/五法则, 虚析构函数异常), 552
 self-assignment (自赋值), 475
 StrVec, 474
 synthesized (合成的)
 deleted function (删除的函数), 476, 553
 derived class (派生类), 552
 multiple inheritance (多重继承), 712
 sometimes omitted (有时被忽略), 476
move constructor (移动构造函数), 469, 473, 473–474, 487
 and copy initialization (和拷贝初始化), 478
 derived class (派生类), 555
 HasPtr, valuelike (类值), 478
 memberwise (逐个成员), 476
 Message, 479
 moved-from object destructible (源对象在移动后应该是可析构的), 475
 noexcept, 473
 rule of three/five, virtual destructor exception (三/五法则, 虚析构函数异常), 552
 self-assignment (自赋值), 475
 StrVec, 474
 synthesized (合成的)
 deleted function (删除的函数), 476, 553
 derived class (派生类), 552
 multiple inheritance (多重继承), 712
 sometimes omitted (有时被忽略), 476
move iterator (移动迭代器), 358, 372, 480, 487
 make_move_iterator, 480
 StrVec, reallocate, 480
 uninitialized_copy, 480
move operations (移动操作), 471–485
 function matching (函数匹配), 477
 move, 472
 noexcept, 473
 rvalue references (右值引用), 471
 valid but unspecified (有效但未指明的), 475
move_backward, 775
move_Folders, Message, 479
multidimensional array (多维数组), 112–116
 [](subscript) (下标), 113
 argument and parameter (实参和形参), 196
 begin, 115
 conversion to pointer (转换为指针), 114
 definition (定义), 112
 end, 115
 initialization (初始化), 113
 pointer (指针), 114
 range for statement and (范围for语句和), 114
multimap, 397
 see also ordered container (参见“有序容器”)
 * (dereference) (解引用), 382
 definition (定义), 376
 has no subscript operator (不含下标运算符), 387
 insert, 383, 386
 key_type requirements (需求), 378
 list initialization (列表初始化), 377
 lower_bound, 390
 map, initialization (初始化), 377
 upper_bound, 390
multiple inheritance (多重继承), 710, 723
 see also virtual base class (参见“虚基类”)
 = (assignment) (赋值), 712
 ambiguous conversion (二义性转换), 713
 ambiguous names (二义性名字), 715

avoiding ambiguities (避免二义性), 716
 class derivation list (类派生列表), 711
 conversion (类型转换), 712
 copy control (拷贝控制), 712
 name lookup (名字查找), 715
 object composition (对象组合), 711
 order of initialization (初始化顺序), 711
 scope (作用域), 715
 virtual function (虚函数), 714

multiplies<T>, 510

multiset, 397

see also ordered container (参见“有序容器”)

insert, 386

iterator, 382

key_type requirements (**key-type**要求), 378

 list initialization (列表初始化), 377

lower_bound, 390

 override comparison (覆盖比较)

Basket class (**Basket**类), 559

 using **compareIsbn** (使用**compareIsbn**), 379

upper_bound, 390

 used in **Basket** (在**Basket**中使用), 560

mutable

 data member (数据成员), 245

 lambda expression (lambda表达式), 352

N

\n (newline character) (换行符), 36

name lookup (名字查找), 254, 274

 :: (scope operator), overrides (作用域运算符, 覆盖), 256

 argument-dependent lookup (实参相关的查找), 706

 before type checking (类型检查之前), 549

 multiple inheritance (多重继承), 716

 block scope (块作用域), 43

 class (类), 254

 class member (类成员)

 declaration (声明), 254

 definition (定义), 255, 257

 function (函数), 254

depends on static type (由静态类型决定), 547, 549

 multiple inheritance (多重继承), 713

derived class (派生类), 547

 name collisions (名字冲突), 548

local class (局部类), 754

multiple inheritance (多重继承), 715

ambiguous names (二义性名字), 715

namespace (命名空间), 705

 nested class (嵌套类), 748

 overloaded virtual functions (重载虚函数), 551

 templates (模板), 582

 type checking (类型检查), 210

 virtual base class (虚基类), 718

named cast (命名的强制类型转换), 144

const_cast, 144, 144

dynamic_cast, 144, 730

reinterpret_cast, 145, 145

static_cast, 145, 145

namespace (命名空间), 7, 24, 695, 723

 alias (别名), 702, 723

 argument-dependent lookup (实参相关的查找), 706

 candidate function (候选函数), 708

cplusplus_primer, 697

 definition (定义), 695

 design (设计), 696

 discontiguous definition (不连续的定义), 696

 friend declaration scope (友元声明作用域), 707

 function matching (函数匹配), 708

 global (全局的), 698, 723

 inline (内联), 699, 723

 member (成员), 696

 member definition (成员定义), 698

 outside namespace (命名空间之外), 698

 name lookup (名字查找), 705

 nested (嵌套的), 698

 overloaded function (重载函数), 708

 placeholders, 355

 scope (作用域), 695–700

std, 7

 template specialization (模板特例化), 626, 698

 unnamed (未命名的), 700, 724

 local to file (文件局部), 700

 replace file **static** (替换文件中的静态声明), 620

 namespace pollution (命名空间污染), 695, 723

 narrowing conversion (缩减的类型转换), 39

NDEBUG, 216

negate<T>, 510

nested class (嵌套类), 746, 763

 access control (访问控制), 747

 class defined outside enclosing class (定义在外层类之外的类), 748

 constructor, **QueryResult** (构造函数), 748

 in local class (在局部类中), 756

 member defined outside class body (定义在类外的成员), 748

 name lookup (名字查找), 748

QueryResult, 747

 relationship to enclosing class (与外层类的关系),

- 747, 749
scope (作用域), 747
static member (静态成员), 748
nested namespace (嵌套的命名空间), 698
nested type, *see nested class* (嵌套类型, 参见“嵌套类”)
new, 407, 407–408, 436
 execution flow (执行流程), 726
 failure (失败), 408
 header (头文件), 176, 409, 424, 727
 initialization (初始化), 407
 placement (定位), 409, 436, 729, 763
 union with class type member (含有类类型成员的union), 753
 shared_ptr, 412
 unique_ptr, 417
 with **auto** (和**auto**), 408
new[], 423, 423–424
 initialization (初始化), 423
 returns pointer to an element (返回指向元素的指针), 423
 value initialization (值初始化), 424
newline (\n), character (换行符), 36
next_permutation, 778
no match (没有匹配的函数), 209, 226
 see also function matching (参见“函数匹配”)
noboolalpha, manipulator (操纵符), 667
NoDefault, 262
noexcept
 exception specification (异常说明), 690, 723
 argument (实参), 690–692
 violation (违反), 690
 move operations (移动操作), 473
 operator (运算符), 691, 723
nonconst reference, *see reference* (非常量引用, 参见“引用”)
none_bitset, 643
none_of, 771
nonportable (不可移植), 33, 763
nonprintable character (不可打印的字符), 36, 70
nonthrowing function (不抛出异常的函数), 690, 723
nontype parameter (非类型参数), 580, 630
 compare, 580
 must be constant expression (必须是常量表达式), 581
 type requirements (类型需求), 580
normal_distribution, 664
noshowbase, manipulator (操纵符), 668
noshowpoint, manipulator (操纵符), 671
noskipws, manipulator (操纵符), 672
not_equal_to<T>, 510
NotQuery, 564
 class definition (类定义), 568
eval function (**eval**函数), 573
nouppercase, manipulator (操纵符), 668
nth_element, 776
NULL, 48
null (\0), character (空字符), 36
null pointer (空指针), 48, 70
 delete of, 409
null statement (空语句), 154, 179
null-terminated character string, *see C-style string* (未终止的字符串, 参见“C风格字符串”)
nullptr, 48, 70
numeric header (**numeric**头文件), 336, 779
numeric conversion, *to* and *from* **string** (数值类型转换为**string**以及**string**转换为数值类型), 327
numeric literal (数字字面值常量)
 float (**numF** or **numf**), 37
 long (**numL** or **numl**), 37
 long double (**ddd.dddL** or **ddd.ddd1**), 37
 long long (**numLL** or **numl1**), 37
 unsigned (**numU** or **numu**), 37
- ## O
- object** (对象), 39, 70
 automatic (自动的), 185, 225
 dynamically allocated (动态分配), 407–412
 const object (常量对象), 409
 delete, 409
 factory program (**factory**程序), 409
 initialization (初始化), 408
 lifetime (生命周期), 400
 new, 407
 lifetime (生命周期), 184, 226
local static (局部静态), 185, 226
order of destruction (析构顺序)
 class type object (类类型对象), 445
 derived class object (派生类对象), 556
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base classes (虚基类), 720
order of initialization (初始化顺序)
 class type object (类类型对象), 259
 derived class object (派生类对象), 531, 552
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base classes (虚基类), 720
object code (对象代码), 226
object file (对象文件), 187, 226
object-oriented programming (面向对象程序设计), 576
oct, manipulator (操纵符), 667
octal, literal (**onum**) (八进制字面值常量), 35
octal escape sequence (\nnn) (八进制转义序列), 36
off-the-beginning iterator (首前迭代器), 313, 333
 before_begin, 313

- forward_list, 313
off-the-end (尾后)
 iterator (迭代器), 95, 118, 333
 iterator range (迭代器范围), 296
 pointer (指针), 105
ofstream, 279, 283–287, 290
 see also ostream (参见ostream)
 close, 284
 file marker (文件标记), 676
 file mode (文件模式), 286
 initialization (初始化), 284
 off_type, 677
 open, 284
 pos_type, 677
 random access (随机访问), 676
 random IO program (随机输入输出程序), 677
 seek and tell (seek和tell), 675–679
old-style, cast (旧式强制类型转换), 146
open, file stream (文件流), 284
operand (运算对象), 120, 150
 conversion (类型转换), 141
operator (运算符), 120, 150
operator alternative name (运算符可选名字), 42
operator delete
 class member (类成员), 728
 global function (全局函数), 726, 763
operator delete[]
 class member (类成员), 728
 compared to deallocate (对比deallocate),
 728
 global function (全局函数), 726
operator new
 class member (类成员), 728
 global function (全局函数), 726, 763
operator new[]
 class member (类成员), 727
 compared to allocate (对比allocate), 728
 global function (全局函数), 726
operator overloading, *see* overloaded operator (运算符重载, 参见“重载运算符”)
operators (运算符)
 arithmetic (算术), 124
 assignment (赋值), 11, 129–131
 binary (二元), 120, 149
 bitwise (位), 135–139
 bitset, 643
 comma (,) (逗号), 140
 compound assignment (复合赋值), 11
 conditional (? :) (条件), 134
 decrement (递减), 131–133
 equality (相等), 16, 125
 increment (递增), 11, 131–133
 input (输入), 7
 iterator (迭代器)
 addition and subtraction (加法和减法), 99
 arrow (箭头), 98
 dereference (解引用), 96
 equality (相等), 95, 97
 increment and decrement (递增和递减), 96
 relational (关系), 99
 logical (逻辑), 125
 member access (成员访问), 133
 noexcept, 691
 output (输出), 6
 overloaded, arithmetic (重载的, 算术), 497
 pointer (指针)
 addition and subtraction (加法和减法), 106
 equality (相等), 96
 increment and decrement (递增和递减), 105
 relational (关系), 107, 110
 subscript (下标), 108
 relational (关系), 11, 125, 128
Sales_data
 += (compound assignment) (复合赋值), 443
 + (addition) (加法), 497
 == (equality) (相等), 498
 != (inequality) (不相等), 498
 >> (input operator) (输入运算符), 495
 << (output operator) (输出运算符), 494
Sales_item, 17
scope (作用域), 74
sizeof, 139
sizeof..., 619
string
 addition (加法), 80
 equality and relational (相等性和关系), 80
 IO (输入输出), 77
 subscript (下标), 84–86
subscript (下标), 103
typeid, 732, 763
unary (一元), 120, 150
vector
 equality and relational (相等性和关系), 92
 subscript (下标), 92–94
options to main (main选项), 196
order of destruction (析构顺序)
 class type object (类类型对象), 445
 derived class object (派生类对象), 556
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base classes (虚基类), 721
order of evaluation (求值顺序), 120, 150
 && (logical AND) (逻辑与), 123
 || (logical OR) (逻辑或), 123
 , (comma operator) (逗号运算符), 123

- ?: (conditional operator) (条件运算符), 123
 expression (表达式), 123
 pitfalls (误区), 132
order of initialization (初始化顺序)
 class type object (类类型对象), 259
 derived class object (派生类对象), 531
 multiple base classes (多重基类), 723
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base classes (虚基类), 720
ordered container (有序容器)
see also container (参见“容器”)
see also associative container (参见“关联容器”)
 key_type requirements (需求), 378
 lower_bound, 390
 override default comparison (覆盖默认比较操作),
 378
 upper_bound, 390
ordering, strict weak (严格弱序), 378, 398
OrQuery, 564
 class definition (类定义), 570
 eval function (eval函数), 571
ostream, 5, 24, 279
see also manipulator (参见“操作符”)
 << (output operator) (输出运算符), 6
 precedence and associativity (优先级和结合律),
 138
 chained output (链式输出), 6
 condition state (条件状态), 280
 explicit conversion to bool (显式转换为
 bool), 516
 file marker (文件标记), 676
 floating-point notation (浮点数符号), 670
 flushing output buffer (刷新输出缓冲), 282
 format state (格式化状态), 666
 no copy or assign (不允许拷贝或赋值), 279
 not flushed if program crashes (如果程序崩溃则不
 刷新), 283
 off_type, 677
 output format, floating-point (输出格式, 浮点),
 668
 pos_type, 677
 precision member (precision成员), 669
 random access (随机访问), 676
 random IO program (随机输入输出程序), 677
 seek and tell (seek和tell), 676–679
 tie member (tie成员), 283
 virtual base class (虚基类), 717
 write, 676
ostream_iterator, 359, 372
 << (output operator) (输出运算符), 361
 algorithms (算法), 360
 initialization (初始化), 361
 operations (操作), 361
 type requirements (类型需求), 362
ostringstream, 279, 287, 287–289
see also ostream (参见ostream)
 file marker (文件标记), 676
 initialization (初始化), 287
 off_type, 677
 phone number program (电话号码程序), 289
 pos_type, 677
 random access (随机访问), 676
 random IO program (随机输入输出程序), 677
 seek and tell, 676–679
 str, 289
out (file mode) (文件模式), 286
 out-of-range value (越界值), signed, 33
out_of_range, 176
 at function (at函数), 310
out_of_stock, 694
 outer scope (外层作用域), 44, 70
 output, standard (标准输出), 5
 output iterator (输出迭代器), 366, 372
 overflow (溢出), 125
overflow_error, 176
 overhead, function call (函数调用开销), 213
 overload resolution, *see* function matching (重载解析,
 参见“函数匹配”)
 overloaded function (重载函数), 206, 206–210, 226
see also function matching (参见“函数匹配”)
 as friend (作为友元), 252
 compared to redeclaration (对比重新声明), 207
 compared to template specialization (对比模板特
 例化), 625
 const parameters (常量形参), 208
 constructor (构造函数), 235
 function template (函数模板), 614–619
 linkage directive (链接指示), 761
 member function (成员函数), 245
 const, 247
 move-enabled (可移动的), 482
 reference qualified (引用限定), 484
 virtual (虚), 551
 move-enabled (可移动的), 482
 namespace (命名空间), 708
 pointer to (指向), 221
 scope (作用域), 210
 derived hides base (派生类隐藏基类), 549
using declaration (using声明), 708
 in derived class (在派生类中), 551
 using directive (using指示), 709
 overloaded operator (重载运算符), 120, 150, 443, 487,
 490, 523
 ++ (increment) (递增), 502–504

- (decrement) (递减), 502–504
 - * (dereference) (解引用), 504
 - `StrBlobPtr`, 504
 - & (address-of) (取地址), 491
 - > (arrow operator) (箭头运算符), 504
 - `StrBlobPtr`, 504
 - [](subscript) (下标), 501
 - `StrVec`, 501
 - () (call operator) (调用运算符), 506
 - `absInt`, 506
 - `PrintString`, 507
 - = (assignment) (赋值), 443, 499
 - `StrVec initializer_list`, 499
 - +=(compound assignment) (复合赋值), 493, 497
 - `Sales_data`, 443
 - + (addition) (加法), `Sales_data`, 497
 - == (equality) (相等), 497
 - `Sales_data`, 497
 - != (inequality) (不相等), 498
 - `Sales_data`, 497
 - < (less-than), strict weak ordering (小于, 严格弱序), 498
 - >> (input operator) (输入运算符), 495–496
 - `Sales_data`, 495
 - << (output operator) (输出运算符), 494–495
 - `Sales_data`, 494
 - && (logical AND) (逻辑与), 491
 - || (logical OR) (逻辑或), 491
 - & (bitwise AND) (位与), `Query`, 570
 - | (bitwise OR) (位或), `Query`, 571
 - ~ (bitwise NOT) (位取反), `Query`, 569
 - , (comma operator) (逗号运算符), 491
 - ambiguous (二义性), 521
 - arithmetic operators (算术运算符), 497
 - associativity (结合律), 490
 - binary operators (二元运算符), 490
 - candidate function (候选函数), 521
 - consistency between relational and equality operators (关系运算符与相等性运算符的一致性), 498
 - definition (定义), 443, 490
 - design (设计), 491–493
 - equality operators (相等性运算符), 497
 - explicit call to (显式调用), 491
 - postfix operators (后置运算符), 503
 - function matching (函数匹配), 520–522
 - member function (成员函数), 443, 490
 - member vs. nonmember function (成员与非成员函数), 490, 492
 - precedence (优先级), 490
 - relational operators (关系运算符), 498
 - requires class-type parameter (需要类类型形参), 490
 - short-circuit evaluation lost (丢失短路求值功能), 491
 - unary operators (一元运算符), 490
 - override, virtual function (覆盖, 虚函数), 528, 576
 - override specifier (override说明符), 527, 530, 538
- ## P
- pair, 379, 398
 - default initialization (默认初始化), 380
 - definition (定义), 379
 - initialization (初始化), 379
 - list initialization (列表初始化), 380, 384, 467
 - `make_pair`, 381
 - map, * (dereference) (解引用运算符), 382
 - operations (操作), 380
 - public data members (公有数据成员), 380
 - return value (返回值), 467
 - Panda, 710
 - parameter (形参), 182, 187, 226
 - array (数组), 193–197
 - buffer overflow (缓冲区溢出), 193
 - to pointer conversion (转换为指针), 193
 - C-style string (C风格字符串), 194
 - `const`, 190
 - copy constructor (拷贝构造函数), 440
 - ellipsis (省略符), 199
 - forwarding (转发), 612
 - function pointer, linkage directive (函数指针, 链接指示), 759
 - implicit `this` (隐式`this`), 231
 - initialization (初始化), 183, 187
 - iterator (迭代器), 193
 - lifetime (生命周期), 184
 - low-level `const` (底层`const`), 191
 - main function (main函数), 196
 - multidimensional array (多维数组), 195
 - nonreference (非引用), 188
 - uses copy constructor (使用拷贝构造函数), 441
 - uses move constructor (使用移动构造函数), 476
 - pass by reference (传引用), 188, 226
 - pass by value (传值), 189, 226
 - passing (参数传递), 187–191
 - pointer (指针参数), 189, 193
 - pointer to const (`const`的指针), 220
 - pointer to array (数组指针), 195
 - pointer to function (函数指针), 223

- linkage directive (链接指示), 759
- reference (引用参数), 188–192
 - to const (转换为const), 191, 220
 - to array (转换为数组), 195
- reference to const (const的引用), 190
- template, *see* template parameter (模板, 参见“模板参数”)
- top-level const (顶层const), 190
- parameter list (参数列表)
 - function (函数), 2, 24, 182
 - template (模板), 578, 631
- parameter pack (参数包), 631
 - expansion (扩展), 621, 621–623, 631
 - function template (函数模板), 630
 - sizeof..., 619
 - variadic template (可变参数模板), 618
- parentheses, override precedence (括号, 覆盖优先级), 122
- partial_sort, 776
- partial_sort_copy, 776
- partial_sum, 780
- partition, 775
- partition_copy, 775
- partition_point, 775
- pass by reference (传引用), 187, 188, 226
- pass by value (传值), 189, 226
 - uses copy constructor (使用拷贝构造函数), 441
 - uses move constructor (使用移动构造函数), 476
- pattern (模式), 621, 631
 - function parameter pack (函数参数包), 622
 - regular expression, phone number (正则表达式, 电话号码), 654
 - template parameter pack (模板参数包), 621
- peek, istream, 673
- PersonInfo, 288
- phone number, regular expression (电话号码, 正则表达式)
 - program (程序), 654
 - reformat program (重排格式程序), 657
 - valid, 655
- pitfalls (误区)
 - dynamic memory (动态内存), 410
 - order of evaluation (求值顺序), 133
 - self-assignment (自赋值), 454
 - smart pointer (智能指针), 417
- using directive (using指示), 704
- placeholders, 355
- placement new (定位new), 409, 436, 729, 763
 - union, class type member(union, 类类型成员), 752
- plus<T>, 510
- pointer (指针), 47, 47–48, 70
 - ++ (increment) (递增运算符), 131
 - (decrement) (递减运算符), 131
 - * (dereference) (解引用运算符), 48
 - [](subscript) (下标运算符), 108
 - = (assignment) (赋值运算符), 49
 - + (addition) (加法运算符), 106
 - (subtraction) (减法运算符), 106
 - == (equality) (相等运算符), 50, 109
 - != (inequality) (不等运算符), 50, 106
 - and array (和数组), 105
 - arithmetic (算术运算), 106, 118
 - const, 56, 69
 - const pointer to const (const的const指针), 56
 - constexpr, 59
 - conversion (类型转换)
 - from array (从数组转换), 143
 - to bool (转换为bool), 144
 - to const (转换为const), 56, 144
 - to void* (转换为void*), 143
 - dangling (空悬指针), 411, 436
 - declaration style (声明风格), 51
 - definition (定义), 47
 - delete, 409
 - derived-to-base conversion (派生类到基类的转换), 530
 - under multiple inheritance (多重继承下的转换), 712
 - dynamic_cast, 730
 - implicit this (隐式this), 231, 274
 - initialization (初始化), 47–49
 - invalid (无效指针), 47
 - multidimensional array (多维数组), 114
 - null (空指针), 48, 70
 - off-the-end (尾后指针), 105
 - parameter (形参), 189, 192
 - relational operators (关系运算符), 109
 - return type (返回类型), 184
 - return value, local variable (返回值, 局部变量), 201
 - smart (智能指针), 400, 436
 - to const (const的指针), 56
 - and typedef (和类型别名), 60
 - to array (数组的指针)
 - parameter (形参), 196
 - return type (返回类型), 184
 - return type declaration (返回类型声明), 205
 - to const (const的指针), 69
 - overloaded parameter (重载参数), 208, 220
 - to pointer (指针的指针), 52
 - typeid operator (typeid运算符), 733
 - valid (有效指针), 48

- volatile**, 757
pointer to function (函数指针), 221–223
 auto, 223
 callable object (可调用对象), 346
 decltype, 222
 exception specification (异常说明), 690, 692
 explicit template argument (显式模板实参), 607
 function template instantiation (函数模板实例化), 607
 linkage directive (链接指示), 759
 overloaded function (重载函数), 222
 parameter (形参), 222
 return type (返回类型), 184, 222
 using decltype (使用decltype), 223
 template argument deduction (模板实参推断), 607
 trailing return type (尾置返回类型), 223
 type alias (类型别名), 222
 typedef, 222
pointer to member (成员指针), 739, 763
 arrow (→*) (箭头运算符), 740
 definition (定义), 740
 dot (.) (点运算符), 740
 function (函数), 741
 and bind (和bind), 746
 and function (和function), 746
 and mem_fn (和mem_fn), 746
 not callable object (不是可调用对象), 745
 function call (函数调用), 742
 function table (函数表), 743
 precedence (优先级), 742
polymorphism (多态), 537, 576
pop
 priority_queue, 330
 queue, 330
 stack, 330
pop_back
 sequential container (顺序容器), 311
 StrBlob, 406
pop_front, **sequential container** (顺序容器的)
 pop_front, 311
portable (可移植), 755
precedence (优先级), 120, 121–123, 150
 = (assignment) (赋值运算符), 130
 ? : (conditional operator) (条件运算符), 134
 assignment and relational operators (赋值和关系运算符), 130
 dot and dereference (点和解引用运算符), 133
 increment and dereference (递增和解引用运算符), 132
 of IO operator (IO运算符的优先级), 138
 overloaded operator (重载运算符), 491
 parentheses overrides (括号覆盖), 122
 pointer to member and call operator (成员指针和调用运算符), 741
precedence table (优先级表), 147
precision member, **ostream** (**ostream**的precision成员), 669
predicate (谓词), 344, 372
 binary (二元), 344, 371
 unary (一元), 344, 372
prefix, smatch, 652
preprocessor (预处理器), 68, 70
 #include, 6
 assert macro (**assert**宏), 215, 225
 header guard (头文件保护符), 68
 variable (变量), 49, 71
prev_permutation, 778
print, Sales_data, 234
print program (**print**程序)
 array parameter (数组参数), 193
 array reference parameter (数组引用参数), 195
 pointer and size parameters (指针和大小参数), 195
 pointer parameter (指针参数), 194
 two pointer parameters (两个指针参数), 194
 variadic template (可变参数模板), 620
print_total
 explained (解释), 536
 program (程序), 527
PrintString, 507
 () (call operator) (调用运算符), 506
priority_queue, 330, 333
 emplace, 330
 empty, 330
 equality and relational operators (相等和关系运算符), 329
 initialization (初始化), 329
 pop, 330
 push, 330
 sequential container (顺序容器), 330
 size, 330
 swap, 330
 top, 330
private
 access specifier (访问说明符), 240, 273
 copy constructor and assignment (拷贝构造函数和赋值运算符), 451
 inheritance (继承), 543, 576
program (程序)
 addition (加法程序)
 Sales_data, 66
 Sales_item, 18, 20
 alternative_sum, 604
 biggies, 348

binops desk calculator (**binops**桌面计算器), 511
book from author version 1 (查找作者书籍程序版本1), 389
book from author version 2 (查找作者书籍程序版本2), 390
book from author version 3 (查找作者书籍程序版本3), 391
bookstore (书店程序)
 Sales_data, 229
 Sales_data using algorithms (使用算法), 362
 Sales_item, 21
buildMap, 392
children's story (儿童故事程序), 342–349
compare, 578
count_calls, 185
debug_rep
 additional nontemplate versions (另一个非模板版本), 617
 general template version (通用模板版本), 615
 nontemplate version (非模板版本), 617
 pointer template version (指针模板版本), 616
elimDups, 343–346
error_msg, 198
fact, 182
factorial, 204
factory
 new, 409
 shared_ptr, 402
file extension (文件扩展名), 647
 version 2 (版本2), 654
find last word (查找最后一个单词的程序), 364
find_char, 189
findBook, 639
flip, 614
flip1, 612
flip2, 613
grade clusters (成绩分类程序), 92
grading (成绩统计程序)
 bitset, 644
 bitwise operators (位运算), 137
i before e (查找*i*在*e*之前的文本的程序), 646
 version 2 (版本2), 651
isShorter, 189
letter grade (字母成绩统计程序), 157
make_plural, 201
message handling (消息处理), 460
phone number (电话号码程序)
 istringstream, 287
 ostringstream, 289
 reformat (重排格式), 658
regular expression version (正则表达式版本), 654
valid, 655
print
 array parameter (数组参数), 193
 array reference parameter (数组引用参数), 195
 pointer and size parameters (指针和大小参数), 195
 pointer parameter (指针参数), 194
 two pointer parameters (两个指针参数), 194
 variadic template (可变参数模板), 620
print_total, 527
Query, 563
 class design (类定义), 563–566
random IO (随机IO程序), 677
reset
 pointer parameters (指针参数), 188
 reference parameters (引用参数), 189
restricted word_count (限制的word_count程序), 375
sum, 604
swap, 200
TextQuery, 431
 design (设计), 430
transform, 393
valid, 655
vector capacity (**vector**容量程序), 318
vowel counting (元音计数程序), 160
word_count
 map, 375
 unordered_map, 394
word_transform, 392
ZooAnimal, 710
promotion, see **integral promotion** (提升, 参见“整形提升”)
protected
 access specifier (访问说明符), 529, 542, 575
 inheritance (继承), 543, 576
 member (成员), 542
ptr_fun deprecated (**ptr_fun**已弃用), 357
ptrdiff_t, 107, 118
public
 access specifier (访问说明符), 240, 273
 inheritance (继承), 543, 576
pure virtual function (纯虚函数), 540, 576
 Disc_quote, 540
 Query_base, 564
push
 priority_queue, 330
 queue, 330
 stack, 330

- `push_back`
- `back_inserter`, 341, 358
 - sequential container (顺序容器), 88, 118, 306
 - move-enabled (可移动的), 482
 - `strVec`, 465
 - move-enabled (可移动的), 482
- `push_front`
- `front_inserter`, 358
 - sequential container (顺序容器), 306
- `put, ostream`, 673
- `putback, istream`, 673
- ## Q
- `Query`, 565
- `<< (output operator)` (输出运算符), 568
 - `& (bitwise AND)` (位与运算符), 565
 - definition (定义), 570
 - `| (bitwise OR)` (位或运算符), 565
 - definition (定义), 569
 - `~ (bitwise NOT)` (位非运算符), 565
 - definition (定义), 566
 - classes (`Query`类), 563–566
 - definition (定义), 567
 - interface class (接口类), 564
 - operations (操作), 562
 - program (`Query`程序), 563
 - recap (概述), 566
- `Query_base`, 564
- abstract base class (抽象基类), 564
 - definition (定义), 567
 - member function (成员函数), 564
- `QueryResult`, 431
- class definition (类定义), 434
 - nested class (嵌套类), 747
 - constructor (构造函数), 748
 - `print`, 434
- `queue`, 330, 333
- `back`, 330
 - `emplace`, 330
 - `empty`, 330
 - equality and relational operators (相等和关系运算符), 330
 - `front`, 330
 - header (头文件), 330
 - initialization (初始化), 329
 - `pop`, 330
 - `push`, 330
 - sequential container (顺序容器), 329
 - `size`, 330
 - `swap`, 329
- `Quote`
- class definition (类定义), 527
 - design (设计), 526
- ## R
- `Raccoon`, virtual base class (`Raccoon`虚基类), 718
- `raise exception`, *see throw* (抛出异常, 参见`throw`)
- `rand` function, drawbacks (`rand`函数, 缺点), 660
- `random header` (`random`头文件), 660
- `random IO` (随机IO), 676
 - machine-dependent (机器相关的), 677
 - program (随机IO程序), 676
- `random-access iterator` (随机访问迭代器), 366, 372
- `random-number library` (随机数库), 660
 - compared to `rand` function (与`rand`函数对比), 660
 - distribution types (分布类型), 660, 681
 - engine (引擎), 660, 681
 - `default_random_engine`, 660
 - `max`, `min`, 661
 - retain state (保持状态), 662
 - `seed`, 662, 681
 - generator (生成器), 661, 681
 - range (范围), 661
 - `random_shuffle`, 777
- `range for` statement (范围for语句), 82, 118, 168, 168–170, 179
 - can't add elements (不能添加元素), 91, 169
 - multidimensional array (多维数组), 114
 - not with dynamic array (不能和动态数组一起使用), 423
- `range_error`, 176
- `rbegin, container` (容器的`rbegin`操作), 298, 363
- `rdstate, stream` (流的`rdstate`操作), 281
- `read`
- `istream`, 676
 - `Sales_data`, 234
- `reallocate, StrVec`, 469
- move iterator version (移动迭代器版本), 480
- `recursion loop` (递归循环), 204, 226, 539
- `recursive function` (递归函数), 204, 226
 - variadic template (可变参数模板), 620
- `ref, binds reference parameter` (`ref`绑定引用参数), 356, 372
- `refactoring` (重构), 542, 576
- `reference` (引用), 45, 70
 - see also lvalue reference* (参见“左值引用”)
 - see also rvalue reference* (参见“右值引用”)
 - `auto deduces referred to type` (`auto`推断引用的类型), 61
- `collapsing rule` (折叠规则), 608

- forward, 614
- lvalue arguments (左值实参), 608
- move, 611
- rvalue reference parameters (右值引用参数), 613
- const, *see reference to const* (参见“const的引用”)
- conversion (类型转换)
 - not from const (不从const转换), 55
 - to reference to const (转换为const的引用), 144
- data member, initialization (数据成员, 初始化), 259
- declaration style (声明风格), 51
- decltype yields reference type (decltype生成引用类型), 63
- definition (定义), 46
- derived-to-base conversion (派生类到基类的转换), 530
 - under multiple inheritance (多重继承下的转换), 712
- dynamic_cast operator (dynamic_cast运算符), 731
- initialization (初始化), 46
- member function (成员函数), 483
- parameter (形参), 188–192
 - bind, 356
 - limitations (限制), 192
 - template argument deduction (模板实参推断), 608–610
- remove_reference, 605
- return type (返回类型), 201
 - assignment operator (赋值运算符), 443
 - is lvalue (返回类型是左值), 202
- return value, local variable (返回值, 局部变量), 201
- to array parameter (数组参数的引用), 195
- reference, container (容器的reference), 298
- reference count (引用计数), 402, 436, 455, 487
 - copy assignment (拷贝赋值操作), 455
 - copy constructor (拷贝构造函数), 455
 - design (设计), 455
 - destructor (析构函数), 455
 - HasPtr class (HasPtr类), 455–457
- reference to const (const的引用), 54, 70
 - argument (实参), 189
 - initialization (初始化), 55
 - parameter (形参), 189, 191
 - overloaded (重载), 208, 220
 - return type (返回类型), 203
- regex, 645, 681
 - error_type, 649
 - header (头文件), 645
- regex_error, 648, 681
- syntax_option_type, 647
- regex_constants, 658
 - match_flag_type, 658
- regex_error, 648, 681
- regex_match, 646, 681
- regex_replace, 657, 681
 - format flags (格式标志), 659
 - format string (格式字符串), 657
- regex_search, 646, 647, 681
- regular expression library (正则表达式库), 645, 681
 - case sensitive (大小写敏感), 647
 - compiled at run time (运行时编译), 648
 - ECMAScript, 647
 - file extension program (文件扩展名程序), 647
 - i before e program (查找i在e之前的文本的程序), 646
 - version 2 (版本2), 651
 - match data (匹配数据), 652
 - pattern (模式), 646
 - phone number (电话号码), valid, 655
 - phone number pattern (电话号码模式), 654
 - phone number program (电话号码程序), 654
 - phone number reformat, program (电话号码重排格式程序), 657
 - regex iterators (regex迭代器), 650
 - search functions (搜索函数), 657
 - smatch, provides context for a match (smatch, 为匹配提供了上下文), 652
 - subexpression (子表达式), 654
 - file extension program version 2 (文件扩展名程序版本2), 654
 - types (类型), 649
 - valid, program (valid程序), 655
- reinterpret_cast, 145, 145
 - machine-dependent (机器相关的), 146
- relational operators (关系运算符), 126, 127
 - arithmetic conversion (算术转换), 128
- container adaptor (容器适配器), 329
- container member (容器成员), 304
- function object (函数对象), 509
- iterator (迭代器), 99
- overloaded operator (重载运算符), 498
- pointer (指针), 107, 109
 - Sales_data, 499
 - string, 80
 - tuple, 638
 - vector, 92
- release, unique_ptr, 418
- remove, 777
 - list and forward_list (list和forward_list), 369

remove_copy, 777
remove_copy_if, 777
remove_from_Folders, Message, 463
remove_if, 777
 list and forward_list (list和forward_list), 369
remove_pointer, 606
remove_reference, 605
 move, 611
rend, container (容器), 298, 363
replace, 342, 774
 string, 322
replace_copy, 342, 774
replace_copy_if, 774
replace_if, 774
reserve
 string, 318
 vector, 318
reserved identifiers (保留标识符), 42
reset
 bitset, 644
 shared_ptr, 455, 471
 unique_ptr, 417
reset program (reset程序)
 pointer parameters (指针参数), 189
 reference parameters (引用参数), 188
resize
 invalidates iterator (使迭代器无效), 314
 sequential container (顺序容器), 314
 value initialization (值初始化), 314
restricted word_count program (受限制的word_count程序), 375
result (结果), 120, 150
 * (dereference), lvalue (解引用运算符, 左值), 121
 [] (subscript), lvalue (下标运算符, 左值), 121
 , (comma operator), lvalue (逗号运算符, 左值), 140
 ?: (conditional operator), lvalue (条件运算符, 左值), 134
 cast, lvalue (类型转换, 左值), 144
rethrow (重新抛出), 688
 exception object (异常对象), 688
 throw, 688, 723
return statement (return语句), 199, 199–204
 from main (从main返回), 203
 implicit return from main (从main隐式返回), 200
 local variable (局部变量), 201, 202
return type (返回类型), 2, 24, 182, 184, 226
 array (数组), 184
 array using decltype (使用decltype返回数组), 206
function (函数), 184
function pointer (函数指针), 222
 using decltype (使用decltype), 223
linkage directive (链接指示), 760
main, 2
member function (成员函数), 253
nonreference (非引用), 201
 copy initialized (拷贝初始化), 442
pointer (指针), 184
pointer to function (函数的指针), 184
reference (引用), 201
reference to const (const的引用), 201
reference yields lvalue (引用生成左值), 202
trailing (尾置返回类型), 206, 226, 353, 605
virtual function (虚函数), 538
void, 200
return value (返回值)
conversion (类型转换), 200
copy initialized (拷贝初始化), 442
initialization (初始化), 201
list initialization (列表初始化), 203, 380, 467
local variable, pointer (局部变量, 指针), 201
main, 2–4, 203
pair, 380, 467
reference, local variable (引用, 局部变量), 201
*this, 233, 246
tuple, 639
type checking (类型检查), 200
unique_ptr, 418
reverse, 777
 list and forward_list (list和forward_list), 369
reverse iterator (反向迭代器), 358, 363–365, 372
 ++ (increment) (递增运算符), 363
 -- (decrement) (递减运算符), 363
 base, 364
 compared to iterator (与迭代器对比), 364
reverse_copy, 369, 777
reverse_copy_if, 369
reverse_iterator
 compared to iterator (与iterator对比), 363
 container (容器), 297, 363
rfind, string, 326
right, manipulator (right操纵符), 671
rotate, 777
rotate_copy, 777
rule of three/five (三/五法则), 447, 478
 virtual destructor exception (虚析构函数异常), 552
run-time type identification (运行时类型识别), 730–735,
 763

- compared to virtual functions (与虚函数对比), 734
- dynamic_cast**, 730, **730**
- bad_cast**, 731
 - to pointer (转换为指针), 730
 - to reference (转换为引用), 731
- type-sensitive equality (类型敏感的相等判断), 734
- typeid**, **732**, 732
- returns **type_info** (返回**type_info**), 732
- runtime binding (运行时绑定), **527**, **576**
- runtime_error**, 194, 176
- initialization from **string** (从**string**初始化), 175
- rvalue**, **121**, **150**
- copy initialization, uses move constructor (拷贝初始化, 使用移动构造函数), 477
 - result (结果)
 - ++** (increment) postfix (后置递增), 131
 - (decrement) postfix (后置递减), 131
 - function nonreference return type (函数非引用返回类型), 201 - rvalue reference (右值引用), **471**, **487**
 - cast from lvalue (从左值转换), 612
 - collapsing rule (折叠规则), 609
 - compared to lvalue reference (与左值引用对比), 471
 - function matching (函数匹配), 477
 - initialization (初始化), 470
 - member function (成员函数), **483**
 - overloaded (重载), 484 - move**, 472
 - parameter (形参)
 - forwarding (转发), 612, 622
 - member function (成员函数), 481 - preserves argument type information (保持实参类型信息), 613
 - template argument deduction (模板实参推断), 608
 - variable (变量), 471
- ## S
- Sales_data**
- compareIsbn**, 345
 - +=** (compound assignment) (复合赋值运算符), 500
 - +** (addition) (加法运算符), 497
 - ==** (equality) (相等运算符), 497
 - !=** (inequality) (不等运算符), 497
 - >>** (input operator) (输入运算符), 495
 - <<** (output operator) (输出运算符), 494
 - add**, 234
- addition program (加法程序), 66
- avg_price**, 232
- bookstore program (书店程序), 229
- using algorithms (使用算法), 360
- class definition (类定义), 64, 240
- combine, 230
- compareIsbn**, 379
- with associative container (与关联容器一起使用), 379
- constructors (构造函数), 236–239
- converting constructor (转换构造函数), 264
- default constructor (默认构造函数), 235
- exception classes (异常类), 694
- exception version (带异常处理版本)
- +=** (compound assignment) (复合赋值运算符), 695
 - +** (addition) (加法运算符), 694
- explicit constructor** (**explicit**构造函数), 265
- isbn**, 231
- operations (操作), 228
- print**, 234
- read**, 234
- relational operators (关系运算符), 499
- Sales_data.h** header (**Sales_data.h**头文件), 67
- Sales_item**, 17
- +** (addition) (加法运算符), 18
 - >>** (input operator) (输入运算符), 18
 - <<** (output operator) (输出运算符), 18
 - addition program (加法程序), 19
 - bookstore program (书店程序), 21
 - isbn**, 20
 - operations (操作), 17
- Sales_item.h** header (**Sales_item.h**头文件), 17
- scientific manipulator** (**scientific**操纵符), 670
- scope (作用域), **44**, **70**
- base class (基类), 547
 - block (块), **44**, **70**, 155
 - class (类), 65, **253**, 253–257, 245
 - static member (static成员), 270
- compared to object lifetime (与对象生命周期对比), 184
- derived class (派生类), 547
- friend (友元), 242, 252
- function (函数), 184
- global (全局作用域), **44**, **70**
- inheritance (继承), 547–551
- member function (成员函数), 253
- parameters and return type (参数和返回类型), 253
- multiple inheritance (多重继承), 715
- name collisions, using directive (名字冲突,

- using 指示), 704
namespace (命名空间), 695–700
nested class (嵌套类), 747
overloaded function (重载函数), 210
statement (语句), 155
template parameter (模板参数), 592
template specialization (模板特例化), 626
using directive (using 指示), 703
virtual function (虚函数), 550
scoped enumeration (限定作用域的枚举类型), 736, 763
enum class, 736
Screen, 243
pos member (pos 成员), 243
concatenating operations (连接操作), 247
do_display, 248
friends (友元), 250
get, 244, 253
get_cursor, 739
Menu function table (Menu 函数表), 743
move, 744
move members (move 成员), 247
set, 247
search, 772
search_n, 771
seed, random-number engine (随机数引擎种子), 663
seekp, seekg, 676–679
self-assignment (自赋值)
copy and swap assignment (拷贝并交换赋值操作), 459
copy assignment (拷贝赋值操作), 454
explicit check (显式检查), 480
HasPtr
reference counted (引用计数), 456
valuelike (类值), 454
Message, 463
move assignment (移动赋值操作), 475
pitfalls (误区), 454
StrVec, 467
semicolon (;) (分号), 3
class definition (类定义), 65
null statement (空语句), 154
separate compilation (分离式编译), 41, 71, 226
compiler options (编译器选项), 186
declaration vs. definition (声明与定义), 41
templates (模板), 581
sequential container (顺序容器), 299, 333
array, 292
deque, 292
forward_list, 292
initialization (初始化), 299–301
list, 292
list initialization (列表初始化), 300
members (成员)
assign, 302
back, 309
clear, 312
emplace, 308
emplace_back, 308
emplace_front, 308
erase, 312
front, 309
insert, 307
pop_back, 311
pop_front, 311
push_back, 118
push_back, 90, 306, 482
push_front, 306
resize, 314
value_type, 298
performance characteristics (性能特点), 292
priority_queue, 330
queue, 330
stack, 329
value initialization (值初始化), 300
vector, 292
set, 374, 398
see also ordered container (参见“有序容器”)
bitset, 644
header (头文件), 374
insert, 383
iterator, 382
key_type requirements (key_type 要求), 378
list initialization (列表初始化), 377
lower_bound, 390
TextQuery class (TextQuery 类), 431
upper_bound, 390
word_count program (word_count 程序), 375
set_difference, 779
set_intersection, 573, 779
set_symmetric_difference, 779
set_union, 779
setfill, manipulator (setfill 操纵符), 671
setprecision, manipulator (setprecision 操纵符), 669
setstate, stream (流 setstate 操作), 281
setw, manipulator (setw 操纵符), 671
shared_ptr, 400, 400–406, 412–417, 436
* (dereference) (解引用运算符), 401
copy and assignment (拷贝和赋值), 402
definition (定义), 400
deleter (删除器), 416, 436
bound at run time (运行时绑定), 599
derived-to-base conversion (派生类到基类的转换), 558

destructor (析构函数), 402
 dynamically allocated array (动态分配数组), 426
 exception safety (异常安全的), 415
 factory program (factory程序), 402
 initialization (初始化), 412
 make_shared, 401
 pitfalls (误区), 416
 reset, 414
 StrBlob, 404
 TextQuery class (TextQuery类), 431
 with new (和new一起使用), 412
 short, 30
 short-circuit evaluation (短路求值), 126, 150
 && (logical AND) (逻辑与运算符), 126
 || (logical OR) (逻辑或运算符), 126
 not in overloaded operator (重载的运算符不支持),
 491
 ShorterString, 508
 () (call operator) (调用运算符), 508
 shorterString, 201
 showbase, manipulator (showbase操纵符), 668
 showpoint, manipulator (showpoint操纵符), 671
 shrink_to_fit
 deque, 318
 string, 318
 vector, 318
 shuffle, 777
 signed, 32, 71
 char, 32
 conversion to unsigned (转换为unsigned值),
 32, 142
 out-of-range value (越界值), 33
 signed type (带符号类型), 31
 single-line (//), comment (单行注释//), 8, 23
 size
 container (容器), 79, 91, 118, 304
 priority_queue, 330
 queue, 330
 returns unsigned (返回unsigned值), 80
 stack, 330
 StrVec, 465
 size_t, 103, 118, 644
 array subscript (数组下标), 103
 size_type, container (容器的size_type), 79, 91,
 118, 297
 SizeComp, 508
 () (call operator) (调用运算符), 508
 sizeof, 139, 150
 array (数组), 139
 data member (数据成员), 139
 sizeof..., parameter pack (参数包的sizeof...), 619
 skipws, manipulator (skipws操纵符), 672
 sliced (切掉), 535, 576
 SmallInt
 + (addition) (加法运算符), 521
 conversion operator, 514
 smart pointer (智能指针), 400, 436
 exception safety (异常安全的), 415
 pitfalls (误区), 416
 smatch, 646, 649, 680, 681
 prefix, 652
 provide context for a match (为匹配提供上下文),
 651
 suffix, 652
 sort, 343, 775
 source file (源文件), 4, 24
 specialization, *see* template specialization (特例化, 参见
 “模板特例化”)
 splice, list, 370
 splice_after, forward_list, 370
 sregex_iterator, 649, 681
 i before e program (查找i在e之前的文本的程序),
 651
 sstream
 file marker (文件标记), 676
 header (头文件), 278, 287
 off_type, 677
 pos_type, 677
 random access (随机访问), 676
 random IO program (随机IO程序), 677
 seek和tell, 676–681
 ssub_match, 649, 652, 681
 example (例子), 655
 stable_partition, 775
 stable_sort, 345, 775
 stack, 330, 333
 emplace, 330
 empty, 330
 equality and relational operators (相等和关系运算
 符), 329
 header (头文件), 330
 initialization (初始化), 329
 pop, 330
 push, 330
 sequential container (顺序容器), 330
 size, 330
 swap, 330
 top, 330
 stack unwinding, exception handling (栈展开, 异常处理),
 684, 723
 standard error (标准错误), 5, 24
 standard header (标准头文件), #include, 5, 18
 standard input (标准输入), 5, 24
 standard library (标准库), 5, 24

- standard output (标准输出), 5, 24
statement (语句), 2, 24
 block, *see* block (语句块, 参见“块”)
 break, 170, 178
 compound (复合语句), 155, 178
 continue, 171, 178
 do while, 169, 178
 expression (表达式), 154, 178
 for, 11, 24, 166, 166–168, 179
 goto, 172, 179
 if, 15, 24, 156, 156–159, 179
 labeled (带标签语句), 172, 179
 null (空语句), 154, 179
 range for (范围for语句), 82, 167, 167–169, 179
 return, 199, 199–204
 scope (作用域), 155
 switch, 159, 159–145, 179
 while, 10, 25, 165, 165–166, 179
statement label (语句标签), 172
static (file static) (文件内静态定义), 701, 723
static member (静态成员)
 Account, 269
 class template (类模板), 591
 accessed through an instantiation (通过实例化访问), 591
 definition (定义), 591
 const data member, initialization (const数据成员, 初始化), 270
 data member (数据成员), 268
 definition (定义), 270
 default argument (默认实参), 271
 definition (定义), 270
 inheritance (继承), 532
 instantiation (实例化), 591
 member function (成员函数), 269
 nested class (嵌套类), 747
 scope (作用域), 270
static object, local (局部静态对象), 185, 226
static type (静态类型), 534, 576
 determines name lookup (确定名字查找), 547, 549
 multiple inheritance (多重继承), 713
static type checking (静态类型检查), 42
static_cast, 145, 145
 lvalue to rvalue (左值到右值的静态转换), 612
std, 7, 25
std::forward, *see* forward (参见forward)
std::move, *see* move (参见move)
stdexcept header (stdexcept头文件), 174, 176
stod, 328
stof, 328
stoi, 328
stol, 328
stold, 328
stoll, 328
store, free (自由空间), 400, 436
stoul, 328
stoull, 328
str, string streams (字符串流), 289
StrBlob, 405
 back, 406
 begin, 422
 check, 406
 constructor (构造函数), 405
 end, 422
 front, 406
 pop_back, 406
 shared_ptr, 404
StrBlobPtr, 421
 ++ (increment) (递增运算符), 502
 -- (decrement) (递减运算符), 502
 * (dereference) (解引用运算符), 504
 -> (arrow operator) (箭头运算符), 504
 check, 421
 constructor (构造函数), 421
 deref, 422
 incr, 422
 weak_ptr, 421
strcat, 110
strcmp, 110
strcpy, 110
stream (流)
 as condition (作为条件), 13, 144, 280
 clear, 281
 explicit conversion to bool (explicit转换为bool值), 516
 file marker (文件标记), 676
 flushing buffer (刷新缓冲区), 282
 format state (格式状态), 666
 istream_iterator, 359
 iterator (迭代器), 357, 359–362, 372
 type requirements (类型要求), 362
 not flushed if program crashes (如果程序崩溃不刷新缓冲区), 282
 ostream_iterator, 359
 random IO (随机IO), 676
 rdstate, 281
 setstate, 281
strict weak ordering (严格弱序), 378, 398
string, 71, 75–84, 118
 see also container (参见“容器”)
 see also sequential container (参见“顺序容器”)
 see also iterator (参见“迭代器”)
 [](subscript) (下标运算符), 84, 118, 310

+= (compound assignment) (复合赋值运算符), 80
 + (addition) (加法运算符), 80
 >> (input operator) (输入运算符), 77, 118
 >>(input operator) as condition (输入运算符作为
 条件), 77
 << (output operator) (输出运算符), 77, 118
 and string literal (和字符串字面值常量), 80–81
 append, 323
 assign, 323
 at, 311
 C-style string (C风格字符串), 111
 c_str, 111
 capacity, 318
 case sensitive (大小写敏感), 325
 compare, 327
 concatenation (连接), 80
 default initialization (默认初始化), 40
difference_type, 100
 equality and relational operators (相等和关系运算
 符), 80
 erase, 323
 find, 325
 find_first_not_of, 325
 find_last_not_of, 326
 find_last_of, 326
 getline, 78, 287
 header (头文件), 66, 67, 75
 initialization (初始化), 75–76, 320–322
 initialization from string literal (从字符串字面值
 常量初始化), 76
 insert, 323
 move constructor (移动构造函数), 468
 numeric conversions (数值类型转换), 327
 random-access iterator (随机访问迭代器), 366
 replace, 323
 reserve, 318
 rfind, 326
 subscript range (下标范围), 85
 substr, 321
TextQuery class (*TextQuery类*), 431
 string literal (字符串字面值常量), 6, 24, 36
see also C-style string (参见“C风格字符串”)
 and string (和string), 80–81
 concatenation (连接), 36
stringstream, 287, 287–289, 290
 initialization (初始化), 287
 strlen, 109
 struct
see also class (参见“类”)
 default access specifier (默认访问说明符), 240
 default inheritance specifier (默认继承说明符), 546
StrVec, 464
 [](subscript) (下标运算符), 501
 = (assignment) (赋值运算符),
 initializer_list, 499
 alloc_n_copy, 467
 begin, 465
 capacity, 465
 chk_n_alloc, 465
 copy assignment (拷贝赋值运算符), 467
 copy constructor (拷贝构造函数), 467
 default constructor (默认构造函数), 466
 design (设计), 464
 destructor (析构函数), 467
 emplace_back, 622
 end, 465
 free, 467
 memory allocation strategy (内存分配策略), 465
 move assignment (移动赋值运算符), 474
 move constructor (移动构造函数), 473
 push_back, 466
 move-enabled (可移动的), 482
 reallocate, 469
 move iterator version (移动迭代器版本), 480
 size, 466
 subexpression (子表达式), 681
 subscript range (下标范围), 84
 array (数组), 104
 string, 85
 validating (合法性检查), 93
 vector, 94
 substr, string, 321
 suffix, smatch, 652
sum, program (sum程序), 604
swap, 457
 array, 303
 container (交换容器), 303
 container nonmember version (交换容器的非成员
 版本), 303
 copy and swap assignment operator (拷贝并交换
 赋值运算符), 459
 priority_queue, 330
 queue, 330
 stack, 330
 typical implementation (典型实现), 457–459
swap program (swap程序), 200
swap_ranges, 774
switch statement (switch语句), 160, 160–163, 179
 default case label (default case标签),
 162
 break, 160–162, 170
 compared to if (与if对比), 159
 execution flow (执行流), 161
 variable definition (变量定义), 163

`syntax_option_type, regex`, 647
synthesized (合成的)
 copy assignment (拷贝赋值运算符), 443, 487
 copy constructor (拷贝构造函数), 440, 487
 copy control (拷贝控制成员), 239
 as deleted function (删除函数), 450
 as deleted in derived class (派生类中的删除函数), 553
 `Bulk_quote`, 553
 multiple inheritance (多重继承), 712
 virtual base class (虚基类), 721
 virtual base classes (多个虚基类), 721
 `volatile`, 758
 default constructor (默认构造函数), 236, 274
 derived class (派生类), 552
 members of built-in type (内置类型成员), 236
 destructor (析构函数), 446, 487
 move operations (移动操作)
 deleted function (删除函数), 476
 not always defined (不总是定义), 476

T

`\t` (tab character) (制表符), 36
`tellp, tellg`, 676–679
template (模板)
 see also class template (参见“类模板”)
 see also function template (参见“函数模板”)
 see also instantiation (参见“实例化”)
 declaration (声明), 592
 link time errors (链接时错误), 582
 overview (概述), 578
 parameter, *see* template parameter (参数, 参见“模板参数”)
 parameter list (参数列表), 631
 template argument (模板实参), 579, 631
 explicit (显式实参), 584, 630
 template member, *see* member template (模板成员, 参见“成员模板”)
 type alias (类型别名), 590
 type transformation templates (类型转换模板), 605, 631
 type-dependencies (类型依赖), 583
 variadic, *see* variadic template (可变参数, 参见“可变参数模板”)
template argument deduction (模板实参推断), 600, 631
 `compare`, 602
 explicit template argument (显式模板实参), 604
 function pointer (函数指针), 607
 limited conversions (类型转换限制), 601
 low-level `const` (底层 `const`), 613
 rvalue reference parameter (左值引用参数), 608

multiple function parameters (用作多个函数参数类型), 602
parameter with nontemplate type (非模板类型参数), 602
reference parameters (引用参数), 608–610
rvalue reference parameter (右值引用参数), 608
top-level `const` (顶层 `const`), 601
template class, *see* class template (模板类, 参见“类模板”)
template function, *see* function template (模板函数, 参见“函数模板”)
template parameter (模板参数), 578, 631
 default template argument (默认模板实参), 594
 class template (类模板), 594
 function template (函数模板), 594
 name (名字), 592
 restrictions on use (使用上的限制), 592
 nontype parameter (非类型参数), 580, 630
 must be constant expression (必须是常量表达式), 581
 type requirements (类型要求), 580
scope (作用域), 592
template argument deduction (模板实参推断), 602
type parameter (类型参数), 580, 580, 631
 as friend (作为友元), 590
 used in template class (用于模板类中), 584
template parameter pack (模板参数包), 618, 631
 expansion (扩展), 621
 pattern (模式), 621
template specialization (模板特例化), 625, 624–629, 631
 class template (类模板), 626–629
 class template member (类模板成员), 628
 `compare` function template (`compare` 函数模板), 624
 compared to overloading (与重载对比), 625
 declaration dependencies (声明依赖), 626
 function template (函数模板), 625
 `hash<key_type>`, 626, 698
 headers (头文件), 626
 of namespace member (命名空间成员的特例化), 626, 698
partial, class template (类模板部分特例化), 628, 630
scope (作用域), 626
 `template<>`, 625
`template<>`
 default template argument (默认模板实参), 594
 template specialization (模板特例化), 625
temporary (临时量对象), 55, 71
terminate function (`terminate` 函数), 685, 723
 exception handling (异常处理), 175, 178
machine-dependent (机器相关), 175

- terminology (术语)
 - `const reference` (`const引用`) , 54
 - `iterator` (迭代器) , 97
 - `object` (对象) , 39
 - `overloaded new and delete` (重载`new`和`delete`) , 727
 - `test, bitset`, 644
 - `TextQuery`, 431
 - `class definition` (类定义) , 432
 - `constructor` (构造函数) , 433
 - `main program` (`main`程序) , 431
 - `program design` (程序设计) , 430
 - `query`, 434
 - `revisited` (再探) , 562
 - `this pointer` (`this`指针) , 231, 274
 - `static members` (`static`成员) , 269
 - `as argument` (`this`指针作为参数) , 239
 - `in return` (`this`指针在`return`语句中) , 233
 - `overloaded` (重载)
 - `on const` (对`const`重载) , 247
 - `on lvalue or rvalue reference` (对左值或右值引用重载) , 483
 - `throw`, 173, 173, 178, 684, 723
 - `execution flow` (执行流) , 175, 684
 - `pointer to local object` (局部对象的指针) , 686
 - `rethrow` (重新抛出) , 688, 723
 - `runtime_error`, 174
 - `throw()`, exception specification (异常说明) , 691
 - `tie member` (`tie`成员) , `ostream`, 283
 - `to_string`, 328
 - `Token`, 751
 - `assignment operators` (赋值运算符) , 751
 - `copy control` (拷贝控制) , 753
 - `copyUnion`, 753
 - `default constructor` (默认构造函数) , 752
 - `discriminant` (判别式) , 752
 - `tolower`, 83
 - `top`
 - `priority_queue`, 330
 - `stack`, 330
 - `top-level const` (顶层`const`) , 57, 71
 - `and auto` (和`auto`) , 61
 - `argument and parameter` (实参和形参) , 190
 - `decltype`, 63
 - `parameter` (形参) , 208
 - `template argument deduction` (模板实参推断) , 600
 - `toupper`, 83
 - `ToyAnimal`, virtual base class (虚基类) , 721
 - `trailing return type` (尾置返回类型) , 206, 226
 - `function template` (函数模板) , 605
 - `lambda expression` (`lambda`表达式) , 353
 - `pointer to array` (数组的指针) , 206
 - `pointer to function` (函数的指针) , 223
 - `transform`
 - `algorithm` (算法) , 353, 773
 - `program` (程序) , 393
 - `translation unit` (编译单元) , 3
 - `trunc` (file mode) (文件模式) , 286
 - `try block` (`try`块) , 172, 174, 178, 684, 724
 - `tuple`, 637, 680
 - `findBook, program` (`findBook`程序) , 639
 - `equality and relational operators` (相等和关系运算符) , 638
 - `header` (头文件) , 636
 - `initialization` (初始化) , 637
 - `make_tuple`, 637
 - `return value` (返回值) , 638
 - `value initialization` (值初始化) , 637
 - `type` (类型)
 - `alias` (别名) , 60, 71
 - `template` (模板) , 590
 - `alias declaration` (别名声明) , 60
 - `arithmetic` (算术类型) , 30, 69
 - `built-in` (内置类型) , 2, 23, 30–32
 - `checking` (类型检查) , 42, 71
 - `argument and parameter` (实参和形参) , 183
 - `array reference parameter` (数组引用参数) , 195
 - `function return value` (函数返回类型) , 200
 - `name lookup` (名字查找) , 210
 - `class` (类型) , 17, 23
 - `compound` (复合类型) , 45, 45–52, 69
 - `conversion`, *see conversion* (类型转换, 参见`conversion`)
 - `dynamic` (动态类型) , 534, 575
 - `incomplete` (不完全类型) , 250, 274
 - `integral` (整形类型) , 30, 70
 - `literal` (字面值常量) , 59
 - `class type` (类类型) , 267
 - `specifier` (说明符) , 37, 71
 - `static` (静态类型) , 534, 576
 - `type alias declaration` (类型别名声明) , 61, 69, 71
 - `pointer, to array` (数组的指针) , 206
 - `pointer to function` (函数的指针) , 222
 - `pointer to member` (成员的指针) , 742
 - `template type` (模板类型) , 590
 - `type independence, algorithms` (类型无关算法) , 337
 - `type member, class` (类型成员, 类) , 243
 - `type parameter`, *see template parameter* (类型参数, 参见“模板参数”)
 - `type transformation templates` (类型转换模板) , 605, 631
 - `type_traits`, 606
 - `type_info`, 763
 - `header` (头文件) , 176
 - `name`, 735

- no copy or assign (无拷贝或赋值), 735
operations (操作), 735
returned from typeid (从 typeid 返回 type_info), 732
- type_traits**
header (头文件), 605
remove_pointer, 606
remove_reference, 605
and move (和move), 611
- type transformation templates (类型转换模板), 606
- typedef, 60, 71**
const, 61
and pointer, to const (与 const 的指针), 61
pointer, to array (数组的指针), 206
pointer to function (函数的指针), 222
- typeid operator** (typeid 运算符), 732, 732, 763
returns type_info (返回 type_info), 732
- typeinfo header** (typeinfo 头文件), 731, 732, 735
- typename**
compared to class (与类比较), 580
required for type member (类型成员所需要的), 593
template parameter (模板参数), 579
- ## U
- unary operators** (一元运算符), 120, 150
overloaded operator (重载运算符), 490
- unary predicate** (一元谓词), 344, 372
- unary_function** deprecated (unary_function, 已弃用), 513
- uncaught exception (未捕获的异常), 685
- undefined behavior (未定义行为), 33, 71
base class destructor not virtual (基类析构函数不是虚函数), 552
bitwise operators and signed values (位运算符和带符号值), 136
caching end() iterator (缓存 end() 返回的迭代器), 316
cstring functions (cstring 函数), 109
dangling pointer (空悬指针), 411
default initialized members of builtin type (默认初始化内置类型成员), 236
delete of invalid pointer (delete 无效指针), 409
destination sequence too small (目的序列太小), 341
element access empty container (访问空容器中的元素), 309
invalidated iterator (使迭代器无效), 96, 315
missing return statement (缺少返回语句), 201
misuse of smart pointer get (误用智能指针的 get), 414
omitting [] when deleting array (释放数组时忘记 []), 425
operand order of evaluation (运算对象求值顺序), 123, 133
out-of-range subscript (下标越界), 84
out-of-range value assigned to signed type (赋予带符号类型的值越界), 33
overflow and underflow (向上溢出和向下溢出), 125
pointer casts (指针类型转换), 145
pointer comparisons (指针比较), 109
return reference or pointer to local variable (返回指向局部变量的引用或指针), 201
string invalid initializer (string 的无效初始值), 321
- uninitialized (未初始化的)
dynamic object (动态对象), 407
local variable (局部变量), 184
pointer (指针), 48
variable (变量), 41
- using unconstructed memory (使用未构造的内存), 428
- using unmatched match object (使用未匹配的 match 对象), 653
- writing to a const object (向 const 对象写入值), 145
- wrong deleter with smart pointer (错误的智能指针删除器), 426
- underflow_error**, 176
- unformatted IO (未格式化 IO), 673, 681
istream, 673
multi-byte, istream (多字节 istream), 675
single-byte, istream (单字节 istream), 673
- unget, istream, 673
- uniform_int_distribution**, 661
- uniform_real_distribution**, 664
- uninitialized (未初始化的), 7, 24, 40, 71
pointer, undefined behavior (未初始化指针, 未定义行为), 48
variable, undefined behavior (未初始化变量, 未定义行为), 41
- uninitialized_copy**, 429
move iterator (移动迭代器), 480
- uninitialized_fill**, 429
- union, 749, 763**
anonymous (匿名), 750, 762
class type member (类类型成员), 750
assignment operators (赋值运算符), 751
copy control (拷贝控制), 753
default constructor (默认构造函数), 752

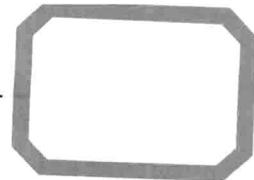
- deleted copy control (删除的拷贝控制成员), 751
- placement new (定位new), 753
- definition (定义), 750
- discriminant (判别式), 752
- restrictions (限制), 749
- unique, 343, 777
 - list and forward_list (list和forward_list), 369
- unique_copy, 359, 777
- unique_ptr, 400, 417–420, 436
 - * (dereference) (解引用运算符), 400
 - copy and assignment (拷贝和赋值), 417
 - definition (定义), 417, 419
 - deleter (删除器), 419, 436
 - bound at compile time (编译时绑定), 600
 - dynamically allocated array (动态分配数组), 425
 - initialization (初始化), 417
 - pitfalls (误区), 417
 - release, 418
 - reset, 418
 - return value (返回值), 418
 - transfer ownership (转移所有权), 418
 - with new (和new一起使用), 417
- unitbuf, manipulator (unitbuf操纵符), 282
- unnamed namespace (未命名的命名空间), 700, 724
 - local to file (文件的局部名字), 700
 - replace file static (代替文件的static声明), 701
- unordered container, 394, 398
 - see also container (参见“容器”)
 - see also associative container (参见“关联容器”)
 - bucket management (桶管理), 395
 - hash<key_type> specialization
 - (hash<key_type>特例化), 626, 698
 - compatible with == (equality) (与相等运算符==兼容), 627
 - key_type requirements (key_type的要求), 396
 - override default hash (覆盖默认哈希函数), 396
- unordered_map, 398
 - see also unordered container (参见“无序容器”)
 - * (dereference) (解引用运算符), 382
 - [](subscript) (下标运算符), 387, 398
 - adds element (添加元素), 387
 - at, 387
 - definition (定义), 376
 - header (头文件), 374
 - list initialization (列表初始化), 377
 - word_count program (word_count程序), 394
- unordered_multimap, 398
 - see also unordered container (参见“无序容器”)
- * (dereference) (解引用运算符), 382
- definition (定义), 376
- has no subscript operator (无下标运算符), 387
- insert, 385
- list initialization (列表初始化), 377
- unordered_multiset, 398
 - see also unordered container (参见“无序容器”)
 - insert, 385
 - iterator, 382
 - list initialization (列表初始化), 377
 - override default hash (覆盖默认哈希函数), 396
- unordered_set, 398
 - see also unordered container (参见“无序容器”)
 - header (头文件), 374
 - iterator, 382
 - list initialization (列表初始化), 377
- unscoped enumeration (不限定作用域枚举类型), 737, 764
 - as union discriminant (作为union的判别式), 752
 - conversion to integer (转换为整数), 738
 - enum, 736
- unsigned, 31, 71
 - char, 32
 - conversion (类型转换), 33
 - conversion from signed (从signed类型进行转换), 32
 - conversion to signed (转换为signed类型), 142
 - literal (numU or numu) (字面值常量, 数值后跟U或u), 37
 - size return type (size返回类型), 79
- unsigned type (无符号类型), 31
- unwinding, stack (栈展开), 684, 723
- upper_bound
 - algorithm (算法), 772
 - ordered container (有序容器), 390
 - used in Basket (用于Basket), 560
- uppercase, manipulator (uppercase操纵符), 668
- use count, see reference count (使用计数, 参见“引用计数”)
- user-defined conversion, see class type conversion (用户定义的类型转换, 参见“类类型转换”)
- user-defined header (用户自定义头文件), 67–68
 - const和constexpr, 67
 - default argument (默认实参), 213
 - function declaration (函数声明), 186
 - #include, 18
 - inline function (inline函数), 215
 - inline member function definition (inline成员函数定义), 244
 - template definition (模板定义), 582

template specialization (模板特例化), 625
using =, see type alias declaration (参见“类型别名声明”)
using declaration (*using*声明), 74, 118, 702, 724
 access control (访问控制), 544
 not in header files (不要置于头文件中), 75
 overloaded function (重载函数), 708
 overloaded inherited functions (重载继承的函数), 551
 scope (作用域), 703
using directive (*using*指示), 703, 724
 overloaded function (重载函数), 709
pitfalls (误区), 704
scope (作用域), 703, 704
 name collisions (名字冲突), 704
utility header (*utility*头文件), 379, 469, 472, 614

V

valid, program (*valid*程序), 655
valid but unspecified (有效但未指定), 475
valid pointer (有效指针), 47
value initialization (值初始化), 88, 118
 dynamically allocated, object (动态分配, 对象), 407
 map subscript operator (映射的下标运算符), 387
 new [], 424
 resize, 314
 sequential container (顺序容器), 300
 tuple, 637
 uses default constructor (使用默认构造函数), 262
 vector, 88
value_type
 associative container (关联容器), 381, 397
 sequential container (顺序容器), 298
valuelike class, copy control (类值类, 拷贝控制), 453
varargs, 199
variable (变量), 7, 25, 38, 38–45, 71
 const, 53
 constexpr, 59
 declaration (声明), 41
 class type (类类型), 263
 define before use (先定义后使用), 42
 defined after label (在标签后定义), 163, 172
 definition (定义), 38, 41
 extern, 41
 *extern*和*const*, 54
 initialization (初始化), 39, 40, 70
 is lvalue (左值), 471
 lifetime (生命周期), 184
 local (局部变量), 184, 226
 preprocessor (预处理器), 70

variadic template (可变参数模板), 618, 631
declaration dependencies (声明依赖), 621
forwarding (转发), 622
 usage pattern (使用模式), 624
function matching (函数匹配), 620
pack expansion (包扩展), 621–622
parameter pack (参数包), 618
print program (*print*程序), 620
recursive function (递归函数), 620
sizeof..., 619
vector, 86–94, 118, 333
 see also container (参见“容器”)
 see also sequential container (参见“顺序容器”)
 see also iterator (参见“迭代器”)
 `[](subscript)` (下标运算符), 92, 118, 310
 `=` (assignment) (赋值), list initialization (列表初始化), 129
 at, 310
 capacity, 318
 capacity program (容量程序), 318
 definition (定义), 87
 difference_type, 100
 erase, changes container size (改变容器大小), 343
 header (头文件), 86, 294
 initialization (初始化), 87–90, 299–301
 initialization from array (从数组初始化), 111
 list initialization (列表初始化), 88, 300
 memory management (内存管理), 317
 overview (概述), 292
 push_back, invalidates iterator (使迭代器失效), 316
 random-access iterator (随机访问迭代器), 366
 reserve, 318
 subscript range (下标范围), 94
 TextQuery class (*TextQuery*类), 431
 value initialization (值初始化), 88, 300
versible function (可行函数), 217, 226
 see also function matching (参见“函数匹配”)
virtual base class (虚基类), 717, 724
 ambiguities (二义性), 719
 Bear, 718
 class derivation list (类派生列表), 718
 conversion (类型转换), 719
 derived class constructor (派生类构造函数), 720
 iostream, 717
 name lookup (名字查找), 719
 order of destruction (析构顺序), 721
 order of initialization (初始化顺序), 720
 ostream, 717
 Raccoon, 718
 ToyAnimal, 721



ZooAnimal, 717
 virtual function (虚函数), 526, 528, 535–541, 576
 compared to run-time type identification (与运行时类型识别比较), 734
 default argument (默认实参), 539
 derived class (派生类), 529
 destructor (析构函数), 552
 exception specification (异常说明), 692
 final specifier (final说明符), 538
 in constructor, destructor (在构造函数和析构函数中调用虚函数), 556
 multiple inheritance (多重继承), 715
 overloaded function (重载函数), 551
 override (覆盖), 528, 576
 override specifier (override说明符), 526, 529, 538
 overriding run-time binding (覆盖运行时绑定), 539
 overview (虚函数概述), 528
 pure (纯虚函数), 540
 resolved at run time (运行时解析), 536, 537
 return type (返回类型), 537
 scope (作用域), 550
 type-sensitive equality (类型敏感的相等运算符), 734
 virtual inheritance, *see* virtual base class (虚继承, 参见虚基类)
 Visual Studio (编译器), 4
void, 30, 71
 return type (返回类型), 200
void*, 50, 71
 conversion from pointer (从指针进行类型转换), 143
volatile, 757, 764
 pointer (指针), 757
 synthesized copy-control members (合成的拷贝控制成员), 758
 vowel counting, program (元音计数程序), 160

W

wcerr, 278
wchar_t, 30
 literal (字面值常量), 37
wchar_t streams (**wchar_t**流), 278

wcin, 278
wcout, 278
 weak ordering, strict (严格弱序), 398
weak_ptr, 400, 420–421, 436
 definition (定义), 420
 initialization (初始化), 420
 lock, 420
 StrBlobPtr, 421
wfstream, 278
what, exception, 175, 693
while statement (**while**语句), 10, 25, 165, 165–166, 178
 condition (条件), 10, 165
 wide character streams (宽字符流), 278
wifstream, 278
window, console (窗口, 控制台), 5
Window_mgr, 250
wiostream, 278
wistream, 278
wistringstream, 278
wofstream, 278
word (机器字), 31, 71
word_count program (**word_count** 程序)
 map, 375
 set, 375
unordered_map, 394
word_transform program (**word transform** 程序), 392
WordQuery, 564, 568
wostream, 278
wostream, 278
wregex, 649
write, ostream (**ostream**), 676
wstringstream, 278

X

\xnnn (hexadecimal escape sequence, 十六进制转义字符), 36

Z

ZooAnimal
 program (**ZooAnimal**程序), 710
 virtual base class (虚基类), 717