1. 字符型有两种char和wchar\_t。wchar\_t是扩展字符集。wchar\_t ch = L'c';
2. 调用默认构造函数初始化: string s;或者string s();都可以。
3. 直接初始化和复制初始化。复制初始化使用等号，直接初始化把值放到括号中。如int i=10; int i(10);
4. 如果没有提供默认的构造函数，系统会提供一个。
5. 变量只能定义一次，但可以声明多次。变量声明的语法： extern 变量类型 变量名; 变量声明说明变量定义在其它地方。
6. 定义常量 const int I = 100; const 常量默认为文件的局部变量，非const变量默认为extern.要使const变量能够在其它文件中访问，必须指定它为extern.
7. 引用是变量的别名，定义时必须初始化。 int &i = j;
8. Const引用指向const对象的引用。 const int i =10; const int &j = I;
9. typedef 1)定义变量名，2）前面加上typedef, 3)把变量名作为类型名。
10. 枚举 enum enumType{item1,item2};
11. Struct和class唯一的区别是struct默认是public , class默认是private.
12. 预防多次包含同一个文件

#ifndef SALESITEM\_H

#define SALESITEM\_H

// Definition class

#endif

1. Using声明 using namespace::name;
2. 标准库类型：string vector bitset
3. 在函数体外定义的内置类型、内置类型数组，其元素均初始化为0. 在函数体内定义的内置类型、内置类型数组，其元素均未初始化。 类类型及类类型数组不管定义在哪里，均自动调用该类的默认构造函数初始化。如果没有默认的构造函数，则必须为数组的元素提供显式初始化。
4. C与C++以null作为结尾描述字符串的结尾。
5. 数组名指向数组首元素的指针。不能定义指向引用的指针。void \* 可以保存任何类型对象的地址。void \*可以作为参数或者返回值。
6. 指针和const: const int \*p;//指向常量的指针：一个指针指向常量 int \* const p;//const指针：一个普通指针，一旦赋值不能改变。
7. 指针数组： int \*p[10]; 数组指针: int (\*p)[4];
8. C++使用new和delete来动态分配内存。动态分配数组时，如果数组元素具有类类型，将调用默认构造函数初始化；数组元素为内置类型时，无初始化。string \*pStr = new string[10]; delete[] 释放指针指向的数组空间。
9. 函数参数的传递，如果形参为引用类型，则它只是实参的别名。如果形参为非引用类型，则复制初始化实参的值（复制构造函数）。
10. int main(int argc, char \*\*argv) { ... } main函数声明。
11. 默认实参：一个参数有默认实参，则后面的所有参数都必须有默认实参。
12. 静态局部对象：一个变量位于函数的作用域中，但是生命周期跨越了该函数的多次调用。static int I = 0;
13. 内联函数：函数声明前加上inline, inline只是一个建议，编译器有权忽略它。
14. const 对象、指向const对象的指针或者引用只能调用const成员函数。
15. const函数在类内声明和类外定义都需要加上const.
16. [初始化](http://baike.baidu.com/view/872.htm)列表以冒号开头，后跟一系列以逗号分隔的初始化字段。初始化列表只能在定义时指定，不能在声明时指定。成员是按照他们在类中出现的顺序进行初始化的，而不是按照他们在初始化列表出现的顺序初始化的。
17. 顺序容器：vector、list、deque、stack、queue、priority\_queue.关联容器：set、map、multimap、multiset。
18. 所有成员必须在类的内部声明。//p547