Student Name: 杨轶涵

15

Student ID: 2022141410379



# 面向对象程序设计 Assignment 2

# 1 CMake 的使用与多文件编译

首先完成 stuinfo.h, stufun.cpp, main.cpp, CMakeLists.txt 的编写,并利用 CMakeList.txt 来实现多源文件编译。

```
// stuinfo.h
   #pragma once
   struct stuinfo {
       char name[20];
       double score[3];
       double ave;
       friend void inputstu( stuinfo stu[] , int n );
9
       friend void showstu( stuinfo stu[] , int n );
10
       friend void sortstu( stuinfo stu[] , int n );
       friend bool findstu( stuinfo stu[] , int n , const char ch[] );
   };
13
   // stufun.cpp
   #include <iostream>
   #include <algorithm>
   #include <cstring>
   #include "stuinfo.h"
   void inputstu( stuinfo stu[] , int n ) {
       puts("Please input the students' information.");
       for( int i = 1 ; i <= n ; ++ i ) {</pre>
10
           scanf("%s",stu[i].name + 1);
11
           for( int j = 0 ; j < 3 ; ++ j )</pre>
12
                scanf("%lf",stu[i].score + j) , stu[i].ave += stu[i].score[j];
13
            stu[i].ave /= 3;
14
```

```
16
17
   void showstu( stuinfo stu[] , int n ) {
18
        for( int i = 1 ; i <= n ; ++ i ) {</pre>
19
            stuinfo &s = stu[i];
20
            printf("%s ",s.name + 1);
21
            for( int j = 0 ; j < 3 ; ++ j )</pre>
22
                printf("%.21f ",s.score[j]);
23
            printf("%.21f",s.ave);
            puts("");
        }
26
   }
27
28
   void sortstu( stuinfo stu[] , int n ) {
29
        std::sort( stu + 1 , stu + 1 + n , []( const stuinfo& a , const stuinfo& b ) { return a.
30
            ave > b.ave; } );
   }
31
32
   bool findstu( stuinfo stu[] , int n , const char ch[] ) {
33
        for( int i = 1 ; i <= n ; ++ i ) {</pre>
34
            if( !strcmp( stu[i].name + 1 , ch ) )
35
                return true;
36
        }
37
        return false;
38
39
    // main.cpp
   #include "stuinfo.h"
   #include <iostream>
   stuinfo A[50];
   int main() {
        int n;
        puts("Test: Please input the number of students:");
10
        scanf("%d",&n );
11
        inputstu( A , n );
12
        puts("Test: The current students: ");
13
        showstu( A , n );
14
       puts("Test: try to find Hikari: ");
15
        puts( findstu( A , n , "Hikari" ) ? "Found." : "No such student." );
16
```

}

```
puts("Test: try to find Tempest: ");
       puts( findstu( A , n , "Tempest" ) ? "Found." : "No such student." );
18
       puts("Test: Student sorted.");
19
       sortstu( A , n );
20
       puts("Test: The current students: ");
21
       showstu( A , n );
22
   }
23
   # CMakeLists.txt
1
2
   cmake_minimum_required( VERSION 2.8.3 )
3
   project( stu )
   add_executable( stu main.cpp stufun.cpp )
   include_directories( . )
10
   set( CMAKE_BUILD_TYPE Debug )
11
```

代码中,由于 findstu 函数的字符串参数不可能被修改且为了方便测试,加上了 const 属性,防止常量字符串被修改。

以下是测试过程与结果:

```
root@2fdf734eldlaa:/ws/assignment 2# ls
CNakeCache.trt CMakeLists.trt cnake_install.cmake stu stuinfo.h
CMakeFiles Makefile main.cpp stufun.cpp
root@2fdf734eldlaa:/ws/assignment 2# make
Scanning dependencies of target stu
[ 33%] Building CXX object CMakeFiles/Stu.dir/main.cpp.o
[ 66%] Linking CXX executable stu
[ 130%] Built target stu
root@2fdf734eldlaa:/ws/assignment 2# ./stu
Test: Please input the number of students:
5
Please input the students' information.
Hikari 88 71 71
Taritus 90 90 90
Nou 180 80 57
Zero 0 0 0
Nanae 95 75 50
Test: The current students:
Hikari 88 00 71.00 71.00 76.67
Taritus 90.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 57.00 79.00
Zero 0.80 0.80 0.80 0.80
Nou 180.00 57.00 79.00
Zero 0.80 0.80 0.80 0.80
Nou 180.00 57.00 79.00
Zero 0.80 0.80 0.80 0.80
No such student.
Test: try to find Tempest:
No such student.
Test: Student sorted.
Test: The current students:
Taritus 90.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 88.00 57.00 79.00
Nou 180.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 88.00 75.00 73.33
Test: Student sorted.
Test: The current students:
Taritus 90.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 88.00 57.00 79.00
Nou 180.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 88.00 75.00 73.33
Test: Student sorted.
Test: The current students:
Taritus 90.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 88.00 75.00 73.33
Test: Student sorted.
Test: The current students:
Taritus 90.00 90.00 90.00 90.00
Nou 180.00 80.00 70.00 90.00 90.00
Nou 180.00 90.00 90.00
Nou 180.00 90.00 90.00
Nou 180.00 90.00
Nou 180.00 90.00 90.00
Nou 180.00 90.00
Nou 180.00 90.00 90.
```

## 2 Types

#### 2.1 static

在定义局部变量时,可以加上 static 指示符,用以表示该变量拥有静态内存,仅在第一次访问时被初始化,之后到达该语句时定义语句被跳过。

如果在 static 定义时递归到达其所属 scope 则会产生 undefined behavior。参考 [stmt.dcl] 。 在结构体内部使用 static 指示符标志变量,则其不会与结构体的实例绑定,且这个语句并不作为变量的定义、可以有不完整的类型。

例:

```
#include <iostream>
3 struct foo {
     static int sx;
4
     int x;
   } A , B ;
   int foo::sx = 1;
   int main() {
10
      A.x = 2;
11
      std::cout << A.sx << ' ' << A.x << std::endl;
12
      std::cout << B.sx << ' ' << B.x << std::endl;
13
14
      for( int i = 1 ; i <= 3 ; ++ i ) {</pre>
15
       static int x = 0;
16
       ++ x;
17
       std::cout << x << std::endl;
18
      }
19
20
      for( int i = 1 ; i <= 3 ; ++ i ) {</pre>
^{21}
       int x = 1;
22
       ++ x;
23
        std::cout << x << std::endl;</pre>
24
      }
25
   }
26
```

从输出中可以看到, $A_{,B}$  的 sx 变量相同,而 x 变量独立(与实例绑定)。 第一个循环中的 static 使得 x 不会被重复定义并赋初值。

## 2.2 Implicitly Conversion

当发生赋值语句、函数传参、类的初始化等许多时候,如果一个语句放在了一个需要另一个类型的位置,就可能发生隐式转换,得到需要的类型。隐式转换的优先级可以查表得到。同时,数组到指针也可能发生隐式转换。

有时隐式转换是不应到发生的。例如 float, double 等类型转换成 unsigned int 是一个 undefined behavior。

为了避免隐式转换,可以考虑使用模板。因为模板得到的函数在进行推断的时候一定不会发生 隐式转换。也可以尽量使用显示转换或打开编译器的-Wall 选项。

### 2.3 程序解释题

#### 2.3.1 代码 1

第一次求和产生了 signed integer overflow ,在 C++ 中这被定义为 Undefined Behavior ([basic.fundamental]),因此其实输出结果无法预测(事实上整个程序都会是 Undefined )。但是实际上看作 unsigned integer 的溢出同样可以计算得到多数时候程序运行的值。即计算直接求和后的值作为补码的负数值即可。

对于第二部分,由 IEEE-754 标准,实际上 1234567890.0 转化为单精度浮点数后,得到的数是 1234567936,具有误差。因为其需求的精确度(十位)已经超过了 float 能够达到的精度范围。在执行加 1 后转化为浮点数的值依然不会发生变化。

### 2.3.2 代码 2

问题与代码 1 的第三部分一样,通过输出更多的位发现加法积累的精度误差较大。

事实上这里的不等于是一个很容易理解的问题。我们知道有理数是无限的,而按 float 规则能表示的数有限,对于许多数其存储值和真实值肯定是有差别的。

例如对于 0.1f ,我们学过 float 数的规则,知道它是一个无法被用二进制表示的小数,通过 IEEE-754 标准会得到一个与之有较小误差的值 0.1000000014901 。而对于 0.5 或 1 ,只需要让指数位为 -1 或 0 即可得到其真实值,因此通过输出发现它们的值是真实的,无论输出多少位都是原值。

那么将许多个 0.1f 加起来的时候,本质上是把许多 0.1000000014901 加起来了,自然会产生一个不等于真实 1 的结果。而 1.0f 的值显然是真实 1 ,因此两者不等。

扩展: 这个误差积累起来后不一定会得到错误的值,因为可能积累误差还不足以让它不等于真值。例如五个 a 加起来和 0.5f 仍然是相等的。

#### 2.3.3 代码 3

根据 [conv.fpint], 浮点数到整数的转换会丢弃浮点位。

对于 a , 它的值是 41.98 取整, 即 41 。

对于 b , 它的值是 19 + 21 = 40 。

对于 c, C++ 中两个整数的除法会提供整除, 因此得到 2。

对于d,除法符号两边存在浮点数,因此会进行真实除法得到浮点数。

对于 0/0 ,参考 [expr.mul] ,该行为未定义。实际测试会产生 Runtime Error ,此时会有除以 0 的警告。

## 3 Structs

## 3.1 结构体对齐

alignas 是 C++11 新引入的关键字,可以调整一些类型的对齐情况,例如 class 或数组。 alignof 是一个可以查询类型的对齐大小的关键字。

alignas 的参数可以是一个类型或一个二的次幂的整数。当参数为一个类型时,其等价于 alignas(sizeof( Type ))。

一个对象可以拥有多个 alignas 的指示,其会取其中最大的指示来作为实际的对齐大小。

当 alignas 的指示小于其自然的对齐大小(即最大的元素的大小)时,指示会被忽略。这就是两份代码中生效和失效的情况。

### 3.2 Excercise

学习了 CMake 的用法,将 src/geometry.cpp 的内容编译到共享库中,并并将 include 文件夹下的内容添加到库中,再将库连接到 main 中。

实现中实现了点和向量的基本运算与封装,并简单封装了两点式的直线并利用叉积和面积法实现了交点运算。通过合理封装,最终五心的计算均只需要一行。

以下是代码:

```
# CMakeLists.txt

cmake_minimum_required( VERSION 3.11 )
project( geometry_project )

add_library( ${PROJECT_NAME} SHARED src/geometry.cpp )

target_include_directories( ${PROJECT_NAME} PUBLIC

${CMAKE_CURRENT_SOURCE_DIR}/include
)
```

```
11
   add_executable( main src/main.cpp )
12
13
   target_link_libraries( main ${PROJECT_NAME} )
14
   // geometry.hpp
   #pragma once
   #include<utility>
   #include<iostream>
   namespace geometry {
   class line;
10
11
   class point {
12
   private:
13
        double x , y;
14
   public:
15
       point();
16
        point( double , double );
17
        double dist();
18
       point perpendicular();
19
        point dir();
20
        friend point operator + ( const point& , const point& );
        friend point operator - ( const point& , const point& );
22
        friend point operator * ( const point& , const double& );
23
        friend point operator * ( const double& , const point& );
24
        friend point operator / ( const point& , const double& );
25
26
        friend double dot( const point& , const point& );
27
        friend double det( const point& , const point& );
28
29
        friend class line;
30
        friend std::pair<bool, point> barycenter( const point& , const point& , const point& );
31
        friend std::pair<bool, point> circumcenter( const point& , const point& , const point& );
32
        friend std::pair<bool, point> incenter( const point& , const point& , const point& );
33
        friend std::pair<bool, point> orthocenter( const point& , const point& , const point& );
34
        friend line perpendicular( const point& a , const line& b );
35
36
```

friend std::ostream& operator << ( std::ostream& , const point& );</pre>

37

```
};
38
39
   typedef point vector;
41
   class line {
42
        point a , b;
43
        line();
44
        line( const point& a , const point& b );
45
        friend point cross_point( const line& a , const line& b );
46
        friend line perpendicular( const point& a , const line& b );
48
        friend std::pair<bool, point> circumcenter( const point& , const point& , const point& );
49
        friend std::pair<bool, point> incenter( const point& , const point& , const point& );
50
        friend std::pair<bool, point> orthocenter( const point& , const point& , const point& );
51
   };
52
53
   struct segment {
54
        point A , B;
55
   };
56
57
   struct circle {
58
        point 0; double r;
59
   };
60
61
62
   // geometry.cpp
   #include <geometry/geometry.hpp>
   #include <cmath>
   #include <cassert>
   namespace geometry {
   const double eps = 1e-7;
   int sgn( double x ) {
11
        if( fabs( x ) < eps ) return 0;</pre>
12
       return x < 0 ? -1 : 1;
13
   }
14
15
```

point::point() {}

```
point::point( double a , double b ) : x(a) , y(b) {}
17
   double point::dist( ) {
19
        return hypot( x , y );
20
   }
21
22
   point point::dir( ) {
23
        return ( *this ) / dist();
24
   }
25
26
   bool same_line( const point& a , const point& b , const point& c ) {
27
        return sgn( det( b - a , c - a ) ) == 0;
28
   }
29
30
   point operator + ( const point& a , const point& b ) {
31
        return point( a.x + b.x , a.y + b.y );
32
   }
33
   point operator - ( const point& a , const point& b ) {
34
        return point( a.x - b.x , a.y - b.y );
35
   }
36
   point operator * ( const point& a , const double& b ) {
37
        return point( a.x * b , a.y * b );
38
39
   point operator * ( const double& b , const point& a ) {
40
        return point( a.x * b , a.y * b );
41
   }
42
   point operator / ( const point& a , const double& b ) {
        return point( a.x / b , a.y / b );
   }
45
46
   double dot( const point& a , const point& b ) {
47
        return a.x * b.x + a.y * b.y;
48
   }
49
   double det( const point& a , const point& b ) {
50
        return a.x * b.y - a.y * b.x;
51
   }
53
   point cross_point( const line& a , const line& b ) {
54
        double dt = det( a.a - a.b , a.b - b.b ) / det( a.a - a.b , b.a - b.b );
55
        return ( b.a - b.b ) * dt + b.b;
56
   }
57
```

```
58
   point point::perpendicular( ) {
59
       return point( y , -x );
60
   }
61
62
   line perpendicular( const point& a , const line& b ) {
63
       vector vec = ( b.a - b.b ).perpendicular();
64
       return line( a , a + vec );
65
   }
66
   std::pair<bool, point> barycenter( const point& a , const point& b , const point& c ) {
68
       return std::make_pair( !same_line( a , b , c ) , point( ( a.x + b.x + c.x ) / 3. , ( a.y
69
           + b.y + c.y ) / 3. ) );
   }
70
   std::pair<bool, point> circumcenter( const point& a , const point& b , const point& c ) {
71
       return std::make_pair( !same_line( a , b , c ) , cross_point( perpendicular( ( a + b ) /
72
           2. , line( a , b ) ) , perpendicular( ( a + c ) / 2. , line( a , c ) ) );
   }
73
   std::pair<bool, point> incenter( const point& a , const point& b , const point& c ) {
       return std::make_pair(!same_line(a,b,c), cross_point(line(a,a+(b-a).dir
           () + ( c - a ).dir() ) , line( b , b + ( a - b ).dir() + ( c - b ).dir() ) );
   }
76
   std::pair<bool, point> orthocenter( const point& a , const point& b , const point& c ) {
77
       return std::make_pair(!same_line(a,b,c), cross_point(perpendicular(a, line(b
78
            , c ) ) , perpendicular( b , line( a , c ) ) );
   }
79
   line::line( ) {}
   line::line( const point& a , const point& b ) : a(a) , b(b) {
       // assert( a != b );
83
   }
84
85
   std::ostream& operator << ( std::ostream& out , const point& D ) {</pre>
86
       out << D.x << ' ' << D.y;
87
       return out;
88
   }
89
90
   }
91
   // main.cpp
1
   #include <geometry/geometry.hpp>
```

```
#include <iostream>
   int main() {
       using namespace geometry;
       point A(3,4), B(12,8), C(8,2);
8
       bool ok = barycenter( A , B , C ).first;
       if(!ok) {
10
           std::cerr << "Three points on the same line. Not a triangle." << std::endl;
11
       point G = barycenter( A , B , C ).second;
       point 0 = circumcenter( A , B , C ).second;
       point I = incenter( A , B , C ).second;
15
       point H = orthocenter( A , B , C ).second;
16
17
       std::cout << "Barycenter: " << G << std::endl;</pre>
18
       std::cout << "Circumcenter: " << 0 << std::endl;</pre>
19
       std::cout << "Incenter: " << I << std::endl;</pre>
20
       std::cout << "Orthocenter: " << H << std::endl;</pre>
21
       point D(4,5), E(5,6), F(6,7);
23
       if( !barycenter( D , E , F ).first ) {
24
           std::cerr << "Three points on the same line. Not a triangle." << std::endl;
25
       }
26
   }
27
```

### 输出结果:

```
问题 输出 调试控制台 终端

9 yijan@ppoii:~/geometry/build$ /home/yijan/geometry/build/main
Barycenter: 7.66667 4.66667
Circumcenter: 7.07895 6.94737
Incenter: 7.35332 4.08211
Orthocenter: 8.84211 0.105263
Three points on the same line. Not a triangle.
O yijan@ppoii:~/geometry/build$
```

# 4 动态内存申请

## 4.1 C++ 的内存分区

- (1) 储存于全局/静态存储区。
- (2) 储存于全局/静态存储区。
- (3) 储存于栈。
- (4) 指针存储于栈,指向常量存储区。

(5),(6) 储存于堆, 动态分配内存。

## 4.2 问答题

对于第一题,参考这篇博客,比较清晰地得到这个表格:

将上面所述的10点差别整理成表格:

特征	new/delete	malloc/free
分配内存的位置	自由存储区	堆
内存分配成功的返回值	完整类型指针	void*
内存分配失败的返回值	默认抛出异常	返回NULL
分配内存的大小	由编译器根据类型计算得出	必须显式指定字节数
处理数组	有处理数组的new版本new[]	需要用户计算数组的大小后进行内存分配
已分配内存的扩充	无法直观地处理	使用realloc简单完成
是否相互调用	可以,看具体的operator new/delete实现	不可调用new
分配内存时内存不足	客户能够指定处理函数或重新制定分配器	无法通过用户代码进行处理
函数重载	允许	不允许
构造函数与析构函数	调用	不调用

delete 函数对应的表达式必须是一个指针,此指针必须是空指针或指向一个由 new 创造的非数组对象,或该对象的基对象。如果不是,那么行为未定义。

delete [] 函数对应的必须是一个指针,此指针必须是空指针或指向由 new 得到的数组对象。如果不是,行为未定义。

allocator 是一个用于分配未构造的内存的类,可以将分配过程和构造过程分离,这和 new 不同。

关于底层实现,可以从 这篇博客 学习。

#### 4.3 Excercise

```
/home/yijan/randomGenerator/build/main

yijan@ppoii:~/randomGenerator/build$ /home/yijan/randomGenerator/build/main

yijan@ppoii:~/randomGenerator/build$ /home/yijan/randomGenerator/build/main

0 19

yijan@ppoii:~/randomGenerator/build$ /home/yijan/randomGenerator/build/main

1 19

yijan@ppoii:~/randomGenerator/build$ /home/yijan/randomGenerator/build/main

1 19

yijan@ppoii:~/randomGenerator/build$ /home/yijan/randomGenerator/build/main

0 17

yijan@ppoii:~/randomGenerator/build$ /home/yijan/randomGenerator/build/main

0 18

yijan@ppoii:~/randomGenerator/build$ [
```

声明在 ./include/RandomGenerator/RandomGenerator.hpp 中,定义在 ./src/RandomGenerator.cpp中,主函数人口在 ./src/main.cpp 中。通过 CMake 构造动态链接库编译。

源代码:

```
#include<random>
   #include<chrono>
   #include<iostream>
   #include<randomGenerator/randomGenerator.hpp>
   namespace randomGenerator {
   std::mt19937 rng( std::chrono::steady_clock::now().time_since_epoch().count() );
10
11
   int *assign( int n ) {
12
        int *A = new int[n];
13
        for( int i = 0 ; i < n ; ++ i )</pre>
14
            A[i] = rng() % n;
15
       return A;
16
   }
17
   void output( int* A , int n ) {
18
        if( A == nullptr ) return;
19
        int mx = A[0], mn = A[0];
20
        for( int i = 1 ; i < n ; ++ i )</pre>
21
            mx = std::max( mx , A[i] ) , mn = std::min( mn , A[i] );
22
        std::cout << mn << ' ' << mx << std::endl;
```

```
void clear( int* A ) {
    delete A;
}

// randomGenerator.hpp

namespace randomGenerator {
```

## 5 Debug & Release

5 int \*assign( int );
6 void output( int\* , int );
7 void clear( int\* );

9 }

这 4×3 种组合的运行结果截图被放到了这里。

我的感受是: Linux 对这块分配的全 0 ,而 MS Debug 下是 0xfffffffd ,因此唯一一次抛出 error 实际上源于把用作边界的 0xfffffffd 的部分修改了并没有修改回去。

事实上,在 malloc 分配的过程中,malloc 会管理一个链表来维护堆中内存也就是说会用空间来储存 next ,从而破坏链表结构,在 free 时可能就会出错。可以理解成 malloc 分配内存的前后都有一段内容不应当被修改。

动态申请内存的运行结果截图

使用 C++ 方式申请动态内存后,没有一种情况下报出 Runtime Error。通过百度并未得到 C++ 如何在动态申请的情况下判断越界访问,通过观察输出推测的判断越界访问方式和上文的 malloc 一致。但是 new 在分配大小不超过 128B 时分配内存并不是直接在堆上分配,而是来自一些空闲链表。

## 5.1 自行实验

可以通过 -fsanitize=address 来查找内存和地址问题。例如上述出错代码,可以得到:

```
问题 3 输出 调试控制台 终端
                                                                                                001b at pc 0x56352cf47455 bp 0x7ffd852cc490 sp 0x7ffd852cc480
WRITE of size 1 at 0x60200000001b thread TO
    #0 0x56352cf47454 in main (/home/yijan/outOfRange/1+0x1454)
#1 0x7ffaf6b8ed8f in __libc_start_call_main ../sysdeps/nptl/libc_start_call_main.h:58
#2 0x7ffaf6b8e3f in __libc_start_main_impl ../csu/libc-start.c:392
#3 0x56352cf47304 in _start (/home/yijan/outOfRange/1+0x1304)
0x60200000001b is located 1 bytes to the right of 10-byte region [0x602000000010,0x60200000001a)
allocated by thread T0 here:
#0 0x7ffaf71745f7 in operator new[](unsigned long, std::nothrow_t const&) ../../.src/libsanitizer/asan/asan_new_delete.cpp:108
#1 0x56352cf473e8 in main (/home/yijan/outOfRange/1+0x13e8)
     #2 0x7ffaf6b8ed8f in __libc_start_call_main ../sysdeps/nptl/libc_start_call_main.h:58
SUMMARY: AddressSanitizer: heap-buffer-overflow (/home/yijan/outOfRange/1+0x1454) in main
0x0c047fff8020: fa
0x0c047fff8030: fa
   0x0c047fff8040: fa fa fa
  0x0c047fff8050: fa
Shadow byte legend (one shadow byte represents 8 application bytes):
   Addressable:
                                00
   Partially addressable: 01 02 03 04 05 06 07
   Heap left redzone:
   Freed heap region:
  Stack left redzone:
Stack mid redzone:
   Stack right redzone:
  Stack after return:
   Stack use after scope:
  Global redzone:
Global init order:
  Poisoned by user:
```

以此可以非常清晰地得到越界的位置和实际越界地址和状态。同样可以对 int 指针实验。

```
| Second | S
```

直接返回堆内存被污染并结束。

```
∃int main( )
     int *p;
     p = new int[10];
     if (p == NULL)
         return -1;
     // strcpy( p , "123456789" );
     p[10] = 23;
     p[11] = 34;
     p[1000] = 114;
     cout << "addr:" << hex << (void *)( p ) << endl;</pre>
     for (int i = -4; i < 16; i++)
     cout << hex << (void *)( p + i ) << ":" << int( p[i] ) << endl;
cout << "At pos p + 1000 " << p[1000] << endl;
     delete[]p;//(3)
     return 0;
    Microsoft Visual Studio 调试 × + ∨
   C:\Users\yijan\source\repos\outOfRange\Release\outOfRange.exe (进程 2904)已退出,代码为 -1073740940。
   按任意键关闭此窗口...
```

同样地,在 Windows 环境下也会立即结束程序。

## 5.2 总结

在越界访问的情况下访问得到的值和平台有关,并不确定。高级语言具有多平台可移植的有点,不应该依赖越界访问后的内容。编程时应尽量避免越界访问。同时,很多时候越界访问有一定的隐蔽性,例如实验中多个越界访问并未直接结束程序,反而得到了看似符合逻辑的结果。应当使用-fsanitize=address 提防这种情况的发生。

在使用动态申请得到的内存时,尤其需要注意这一点。因为动态申请的内存更会因为越界修改而出问题,例如上文中的 malloc 得到的地址越界访问后出的问题。编译器也提供了检测异常情况的工具,在需要时可以使用。