

STL 容器

allocator

allocator类将对象分配和对象构造分开。当allocator对象分配内存的时候，它会分配适当大小并排列成保存给定类型对象的空间。

操作：

`allocator<T> a;` 定义为a的allocator对象可分配内存或构造T类型对象。

`a.allocate(n);` 分配原始的构造内存以保存T类型的n个对象

`a.deallocate(p, n)` 释放内存，在名为p的T*指针中包含的地址处保存T类型的n个对象。

a. `construct(p, t)` 在 T^* 指针 p 所指向的内存中构造一个新元素。运行 T 类型的复制构造函数用 t 初始化该对象。

a. `destory(p)` 运行 T^* 指针 p 所指向的对象的析构函数。

vector deque array 访问元素的时候 ~~直接~~ 随机访问就可以 list 之类的 range-base 循环……感觉 insert 和 emplace 在这里就不太好用了。

```
list2.splice(find(list2.begin(), list2.end(),  
                 3), 第3个元素添加 list1  
                 list1);
```