

```

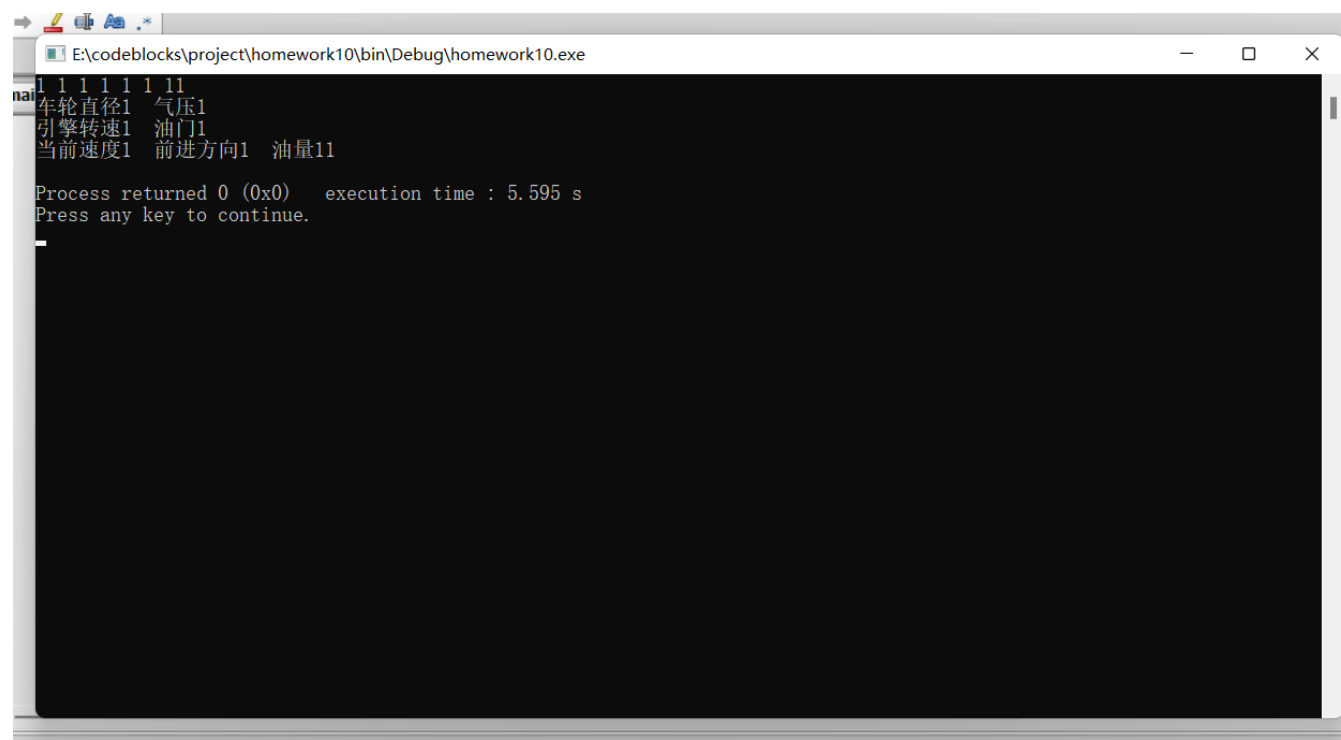
#include <iostream>

using namespace std;

class tire
{
    friend class car;
private:
    double pressure;//气压
    double d;
public:
    double addpressure(double setPressure);//加气
};

class engine
{
    friend class car;
private:
    double n;//转速
    double size;//油门
public:
    double burnOil(double oil);//oil-k*size, 模拟烧油
};

```



//成功建立的截图

```

class car
{
private:
    tire t1,t2,t3,t4;//四个轮胎
    engine obj;//引擎
    double speed;//当前速度
    double angle;//前轮与 x 轴正方向所成角
    double oil;//油量
public:

    car(double d,double p,double n,double size,//d 直径, p 气压, n 转速, size 油门
        double spd,double drc,double amount) //spd 速度, drc 方向,amount 油量
    {
        t1.d=d,t1.pressure=p,t2.d=d,t2.pressure=p,
        t3.d=d,t3.pressure=p,t4.d=d,t4.pressure=p,
        speed=spd,angle=drc,oil=amount,
        obj.n=n,obj.size=size;

        cout<<"车轮直径"<<d<<" " <<"气压"<<p<<endl;
        cout<<"引擎转速"<<n<<" " <<"油门"<<size<<endl;
        cout<<"当前速度"<<spd<<" " <<"前进方向"<<drc
            <<" " <<"油量"<<amount<<endl;
    }

    double accelerate(double setSpeed);//输入, 加速或减速;事先显示当前速度
    double addoil(double add);//输入, 加油 (可是加油不应该是加油站馆的吗)
    double turn(double setAngle);//输入, 改角度;事先显示当前方向
};

int main()
{
    double d,p,n,size,spd,drc,amount;
    cin>>d>>p>>n>>size>>spd>>drc>>amount;
    car car1(d,p,n,size,spd,drc,amount);
}

```

(2).

被自动调用

理由

构造函数

定义了arr1, 并赋值 5, 10

拷贝 ↓

定义了arr2, 并用 arr1 拷贝

拷贝 --

foo调用arr2, 将arr2拷贝给形参

拷贝 ---

arr2被return 赋值给临时变量

析构 --

~~arr2~~ foo 结束, arr2 消亡

拷贝

arr2 被赋值 arr2

析构

f 结束 arr2, arr1 消亡

// 结果上看, arr2 先消亡,

是先定义的后消亡吗? 自下而上消亡?