一．内建函数

在STL中内建了一些函数对象（仿函数），这些函数对象可以直接创建并使用。分为：

算术类函数对象，关系运算类函数对象，逻辑运算类函数对象。

二．调用方法：  
引入头文件

#include<functional>

1. 像函数一样调用

Plus<int> p; //创建内建函数

P(1,1);

1. 生成匿名对象

Vector<int> v;

Sort(v.begin(), v.end(), greater<int>());

三．内建函数模板

（一）算术类函数对象

除了negate，其他都是二元运算

template<class T> T plus<T>//加法仿函数

template<class T> T minus<T>//减法仿函数

template<class T> T multiplies<T>//乘法仿函数

template<class T> T divides<T>//除法仿函数

template<class T> T modulus<T>//取模仿函数

template<class T> T negate<T>//取反仿函数

（二）关系运算类函数对象

都是二元运算

template<class T> bool equal\_to<T>//等于

template<class T> bool not\_equal\_to<T>//不等于

template<class T> bool greater<T>//大于

template<class T> bool greater\_equal<T>//大于等于

template<class T> bool less<T>//小于

template<class T> bool less\_equal<T>//小于等于

（三）逻辑运算类函数对象

Not是一元，其余为二元

template<class T> bool logical\_and<T>//逻辑与

template<class T> bool logical\_or<T>//逻辑或

template<class T> bool logical\_not<T>//逻辑非