* 1. cout判断输入数据类型

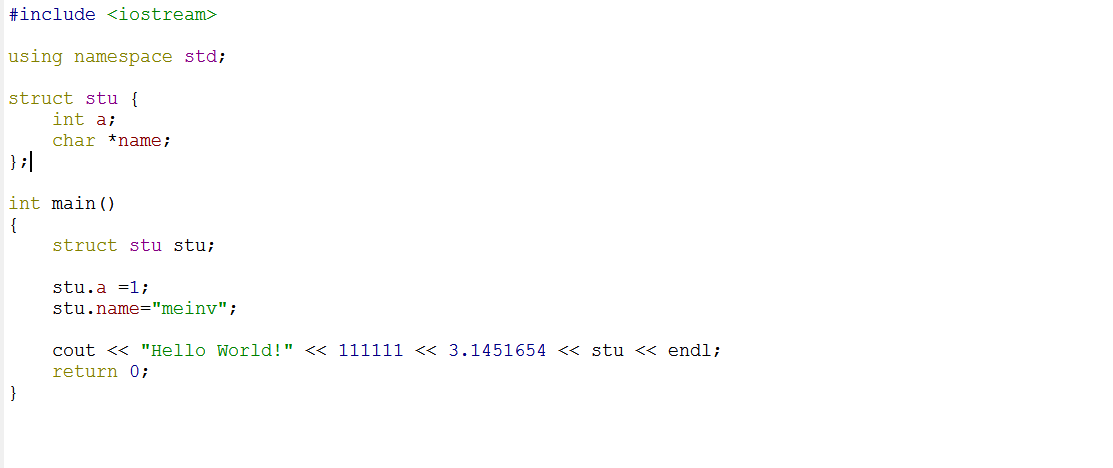
Q1:Cout如何判断输入数据的类型？

Cout的本质是对象，而操作符实际是Cout对象的一个成员函数，即Cout == Cout.operator << (类型)

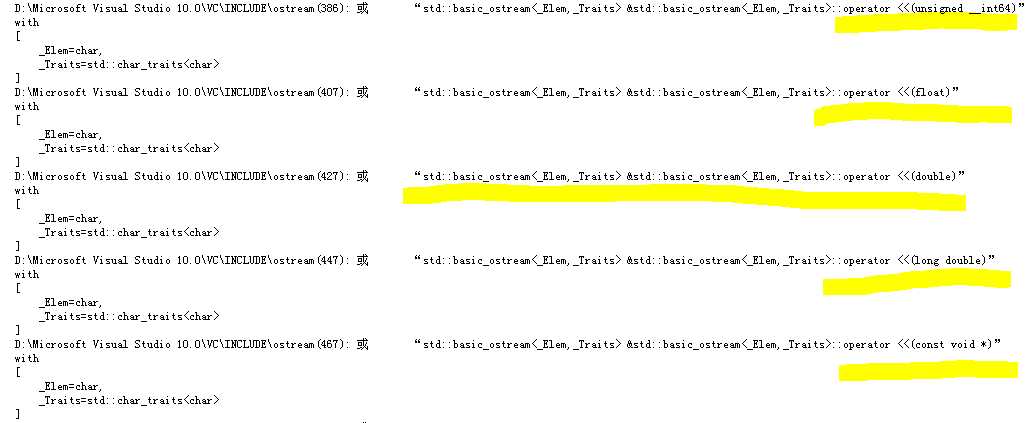
利用C++函数的可重载性，Cout可以即可实现各种输入数据的自动匹配。如：Cout.operator(int )，Cout.operator << (double)等等，实际也是如此。

如，下图是故意向Cout输入一个结构体变量时，编译器的报错信息，可以看到标准流库中，关于operator成员函数的重载。

构造的错误代码：



编译器（win7 64bit-Qtcreater2.5）报错：



* 1. 引用

引用本质是常亮指针(对多数编译器来说)，创建引用的目的之一是规避指针可变性带来的风险。

所以，从C的角度理解引用，其本质是常量指针；从C++的角度理解引用

，它可以比喻成变量的别人，且编译器不会为它分配空间。

* 1. 类和对象
     1. 类和对象的区别

在C++里面，类和对象的区别在于编译器是否会为其分配空间，显然，类不会，而对象会。

推广到现实生活中，星球是类，地球是对象；大熊猫是类，成都动物园的大熊猫小美是对象，也就是说，类是存在意识中的概念或者定义，它不占据现实的物质空间，而对象必然是某种物质空间，或者说对象必然占据了一定的物质空间，比如地球，比如小美。

* + 1. 如何定义一个类

<C++里面，如何定义类（思想向）.xmind>

* 1. 类的成员函数

类的成员函数本质是个变量——指针变量，这个指针变量的初始化是在对象被创建时，就好比C结构体中定义的一个函数指针一样，只不过C中需要手动赋值，而C++由编译器自动完成。

C中函数指针的运用：

struct C\_STU {

int age;

string name;

void (\*c\_eat) (string );

};

void fun2(void)

{

C\_STU cstu1; //cpp支持不带struct关键词定义结构体（C中不允许）

C\_STU &cstu1\_1 = cstu1;

struct C\_STU cstu2;

cstu1.age = 20;

cstu1.c\_eat = c\_eat;

cstu1.c\_eat("cstu1 eat: 西红柿");

cstu2.age = 30;

cstu2.c\_eat = c\_eat;

cstu2.c\_eat("cstu2 eat: 红薯");

//对结构体进行引用

cstu1\_1.age = 20;

cstu1\_1.c\_eat = c\_eat;

cstu1\_1.c\_eat("cstu1\_1（引用） eat: 西红柿");

}

* 1. 成员函数指针

int (xxx::\*p)(int,int) = &xxx::func(); //获取成员函数的地址

STU stu;

Stu.\*p(a,b); //\*p相当于func

* 1. 常成员函数

Q4:构造函数是否可以申明为常成员函数？

* 1. 常成员，常对象

1. 类的常成员必须通过构造函数**初始化参数列表**进行初始化，可以通过不同的构造函数初始化；
2. 常对象的普通成员变量，是否需要初始化，取决于不同的编译器，如果未初始化常对象的普通成员变量，有的会报错，有的只会报警，然后编译自动为普通成员变量添加随机值。

而常对象的普通成员变量的初始化可以用构造函数初始化参数列表进行，也可以在构造函数中直接用this指针进行初始化。

1. 常对象只能访问常函数，常函数不能修改成员变量的值
   1. 对象的赋值和复制
      1. 复制构造函数

Stu stu1(10,20);

Stu stu2(stu1); //复制构造函数

Q1:创建对象stu2时，不会调用对应的构造函数，但销毁时会调用对应的析构函数。

A1:实际上创建stu2是不同会调用构造函数，该构造函数是编译器默认添加，格式如下：

Stu::Stu(Stu &s)

{

}

另外，此处可以访问到两个对象，其一this表示正在创建的对象；s表示传递的对象。

Q2:那么在函数传递参数和函数返回对象时，也是会调用复制构造函数？？？

A2：会

PS：对象的赋值和复制，在实际开发中主要用于函数的参数以及返回值

* + 1. 复制构造函数陷阱

使用复制操作时，特别注意复制对象的成员变量中是否存在**堆空间**，如果存在，不能使用默认的复制构造函数，否则会导致两个成员变量指向同一块堆空间，如此，无论先释放哪个，都会导致另外一个释放失败，甚至造成一些意想不到的情况。

总结：在CPP中，创建对象都是会调用构造函数（普通构造函数和复制构造函数）

* 1. 静态成员（static）
     1. 访问方式

两种：1和普通成员方式一致（对象.xx,引用.xx，指针->xx）；2是类名：：xx，如Stu::a = 10; （静态成员方法访问方式相同）

* + 1. 零散知识点

1 静态成员变量可作为多个对象的共享内存；

2 静态函数只需在申明时添加static关键字，在定义是无需添加；

3 静态成员变量必须在类体外初始化

类体内：类的定义域和类的申明域

4 静态成员方法不存在this指针，存在this指针本身就矛盾的，因为this指代一个对象，而静态成员方法不需要对象去调用。

* 1. 访问权限修饰符

Public,protected,private

控制成员自身被调用的位置。

访问权限修饰符的意义？

为了安全。实际开发中，绝大多数的成员变量都是私有的，通过公共的成员方法来访问私有的成员变量，实现私有成员变量的赋值和获取。而之所以要采取这种形式，原因是函数本身要比变量更加的安全，它是存在于代码段的，代码段是只读，所以相对于堆栈中的变量更加的安全。

* 1. 友元（friend）

使得访问权限修饰符无效。

Q1:友元是否对成员变量也有效果？

Q2:友元的运用：运算符的实现？

* 1. 继承和派生

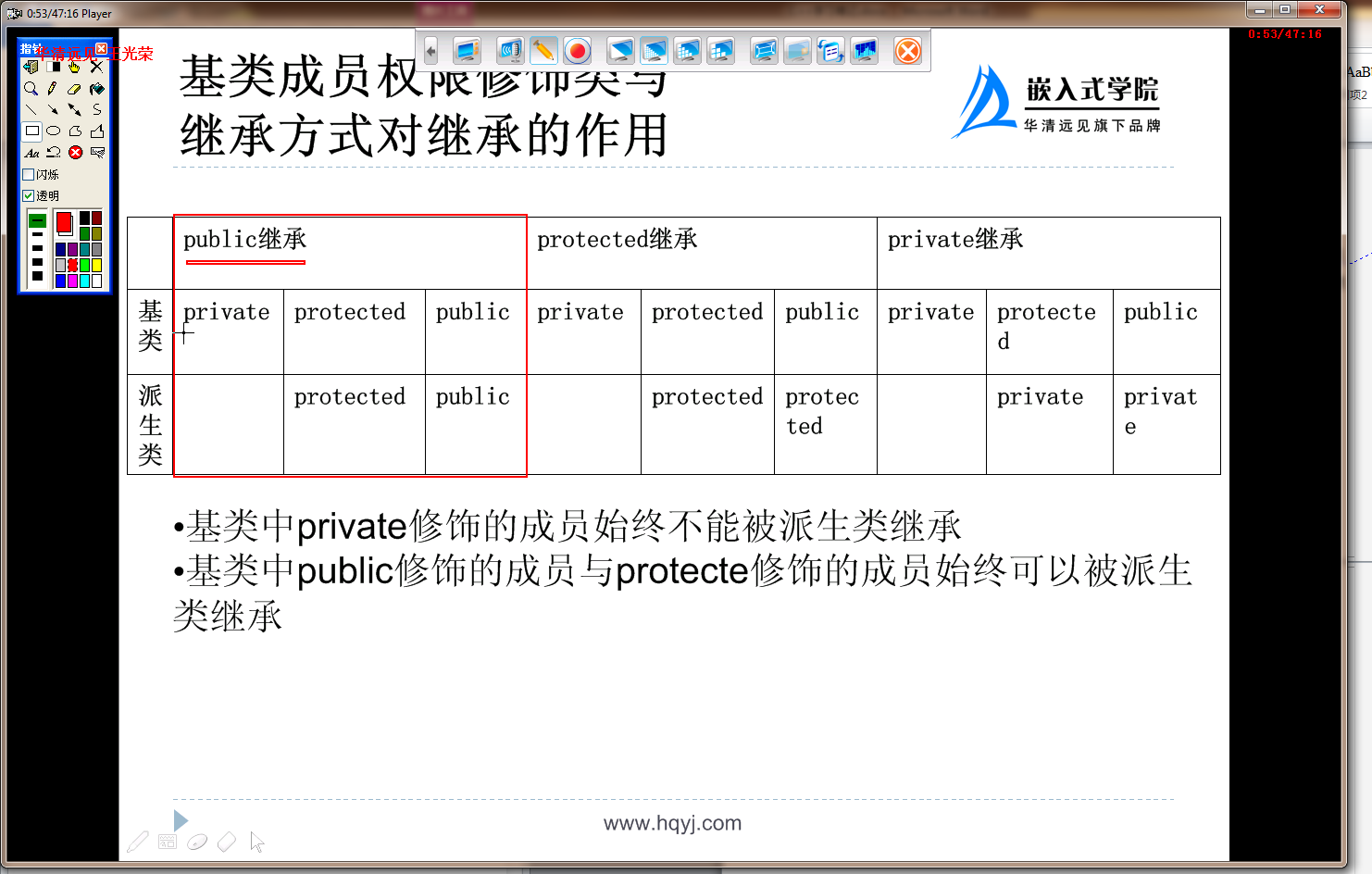
继承类型：

1. 包含关系（只能是单个基类）：派生类具备所有基类的性质；
2. 遗传关系（限制继承：可以有多个基类）：派生类只能具备部分基类的性质，如父母和儿子的关系，儿子只能继承部分父亲的性质，如男人，也只能继承部分母亲的性质，如长相等等，如图所示：



1. 限制继承
   1. 继承方式

继承方式表格：



1. 继承方式表