1. 类中的protected、private域中声明的数据和函数，只能由该类的对象和成员函数与及被声明为friend的函数或对象访问；
2. protected域中声明的数据和函数,可以被其派生类访问；private域中声明的数据和函数，不可以被其派生类访问；
3. 结构体与类的主要区别：

结构体的成员默认访问权限是公共的，而类的成员默认的访问权限是私有的；

1. C++是基于面向对象的程序，面向对象有三大特性即：封装（将数据与操作打包在一起）、继承（派生类保留基类的属性）、多态（函数调用的多种形态，虚函数的目的是为了实现多态）。
2. static关键字声明的局部变量与全局变量的区别：
3. 局部变量的作用域仅仅在函数内部，static修饰的局部变量的作用域并不会改变，当整个程序没有结束，但定义该变量的函数结束时，该变量的作用域结束，但是他不会被销毁，存放在内存的静态区，且不能被其他函数访问，只有当定义他的函数再次被调用时，该变量才会被调用，且值不变。
4. 全局变量不仅仅属于函数本身，不受函数的控制，可以被任意篡改；
5. static 修饰全局变量和修饰函数后，全局变量和函数只能在定义他们的源文件中使用，其他源文件不能调用；
6. const 限定符

1）、修饰变量，必须初始化；

2）、const 对象默认只在文件内有效，当需要同一个const对象在不同文件中共享时，使用extern关键字；

3）、对const修饰的对象的引用，引用的类型不用必须与被引用的对象类型相同，eg: double a = 12.2; const int& b = a;

不允许通过b改变a的值，但是a的值可以通过其他途径改变，如，给a赋其他值