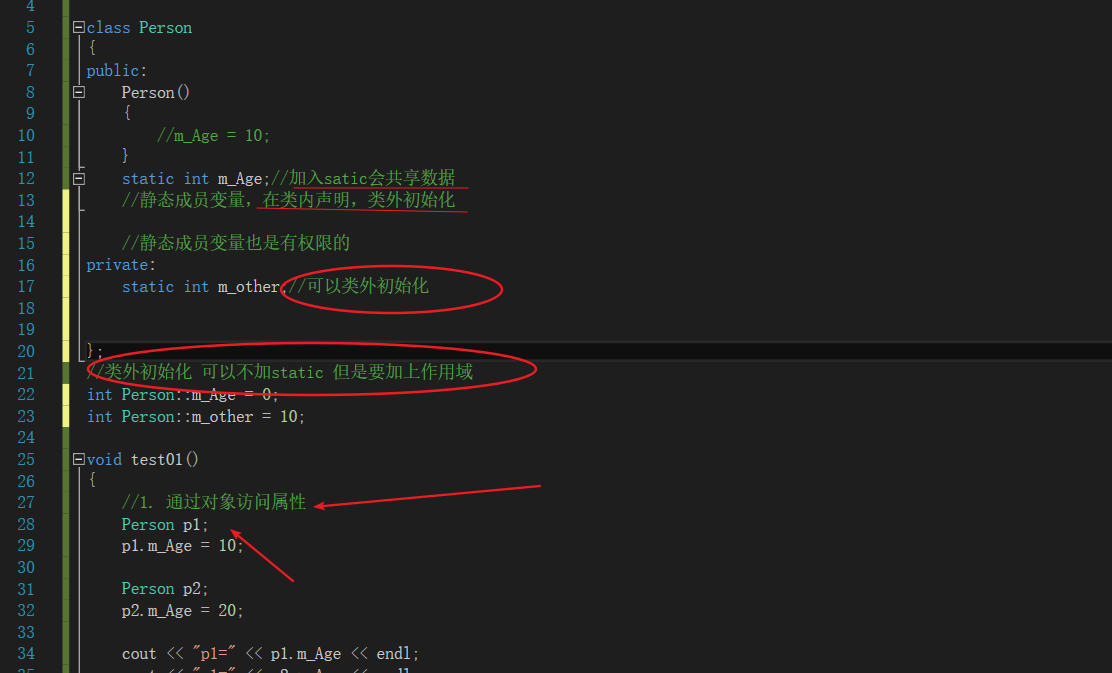
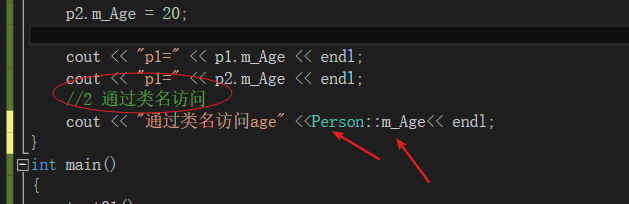
01 静态成员变量

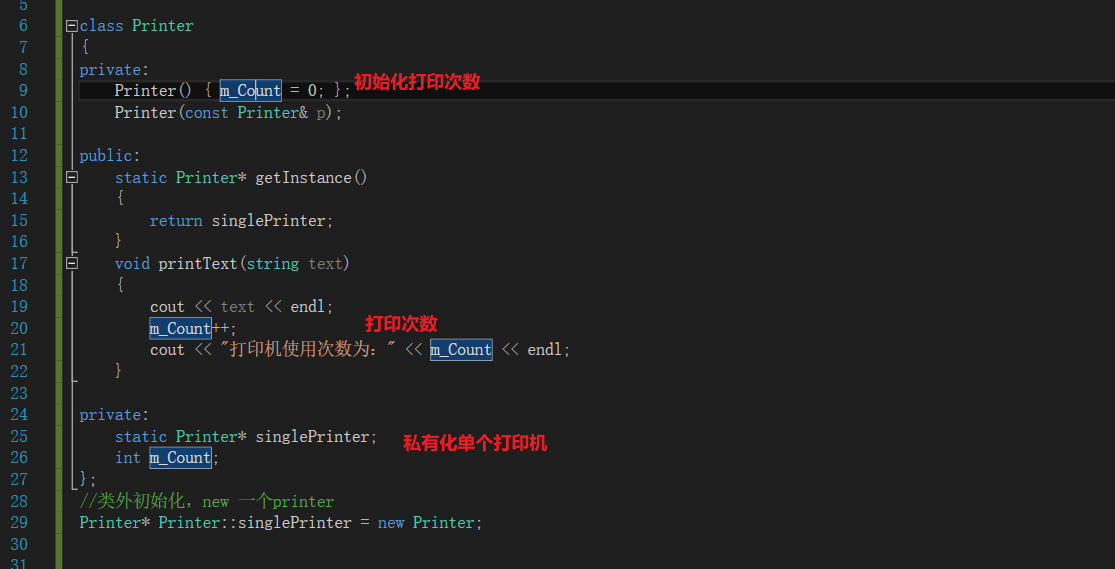
变成静态成员变量，不管后面建立多少对象，后面都会共享这个变量

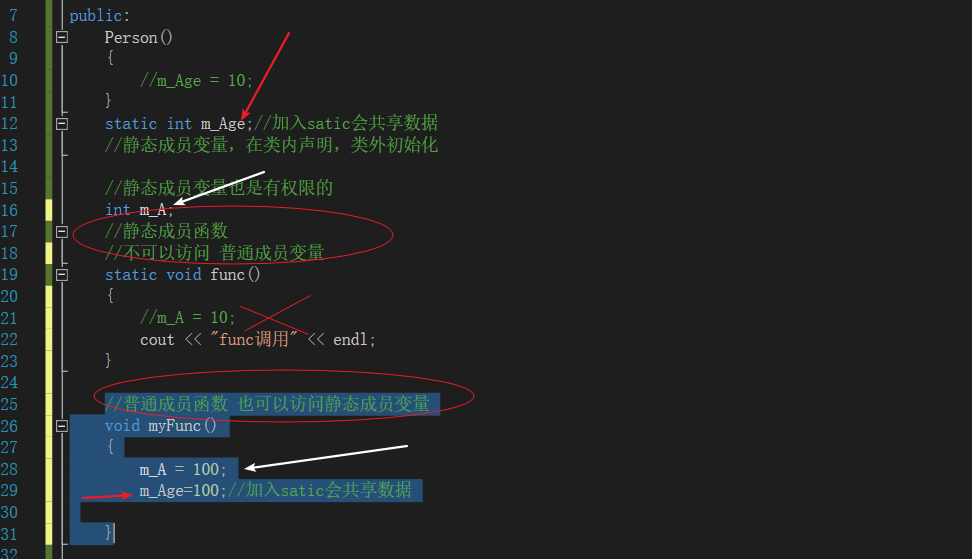
静态一般通过类名访问



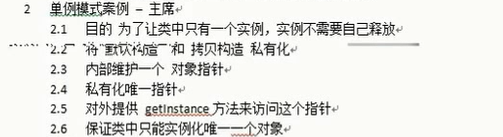


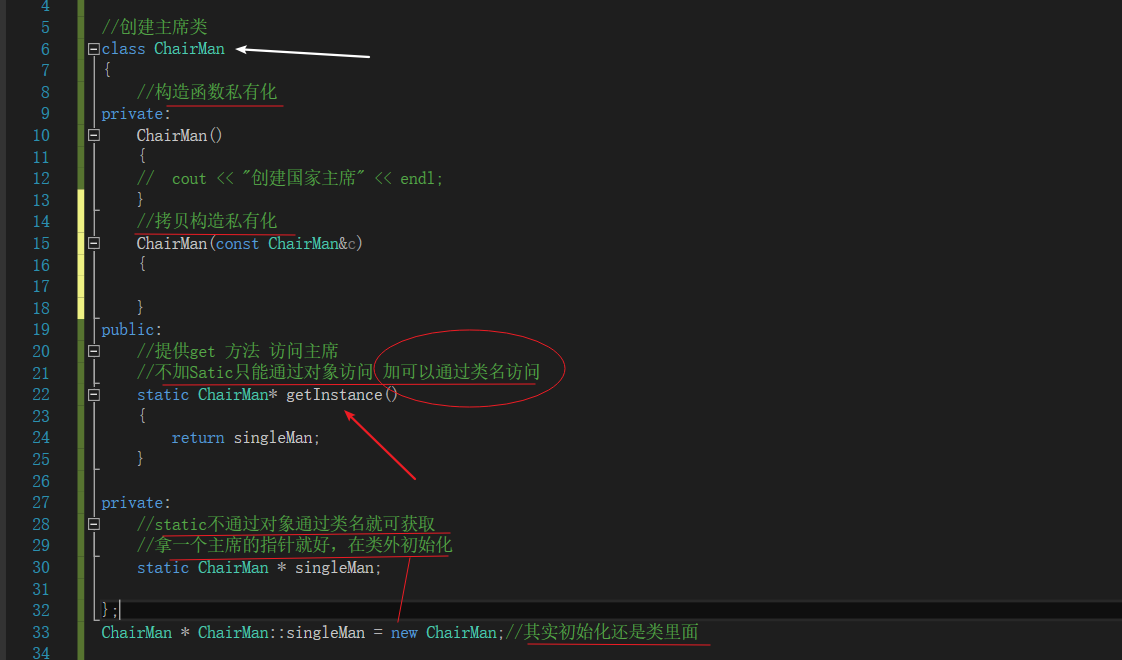
03 单例模式案例打印机

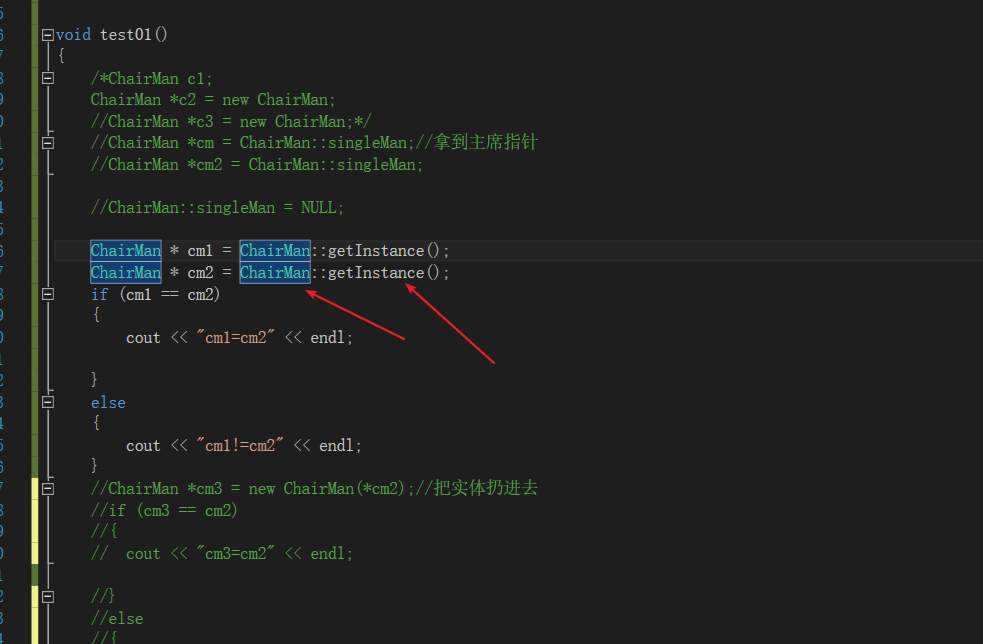


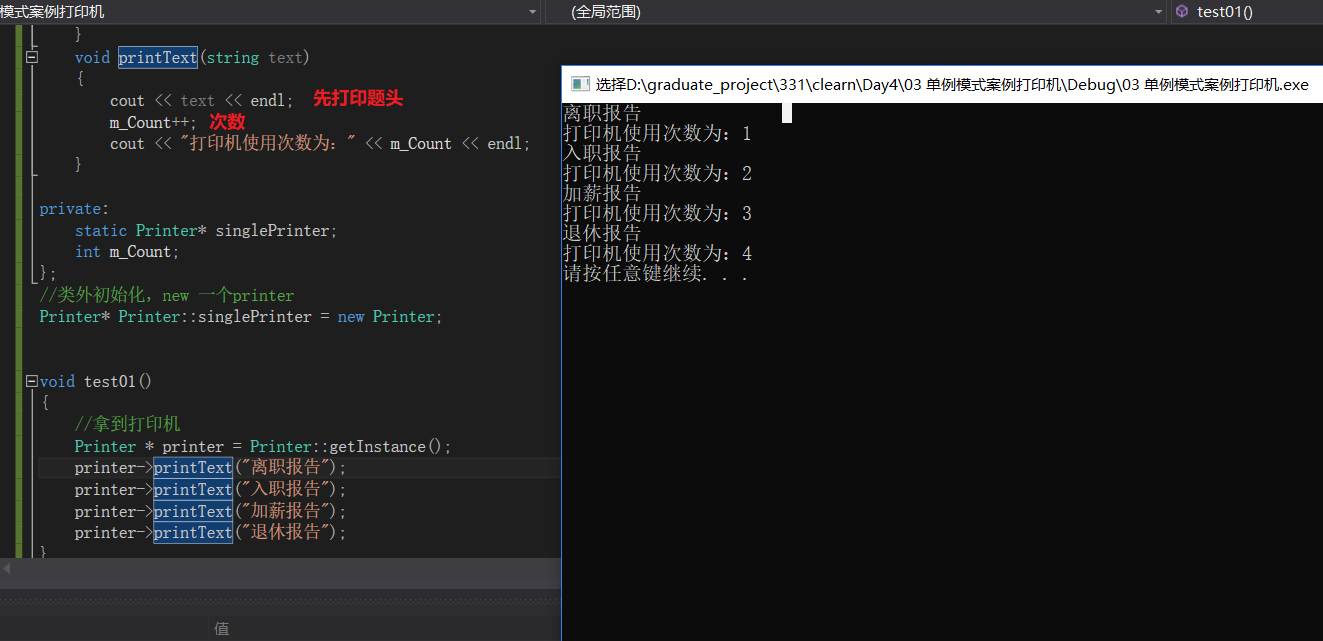


02 单例模式案例-主席





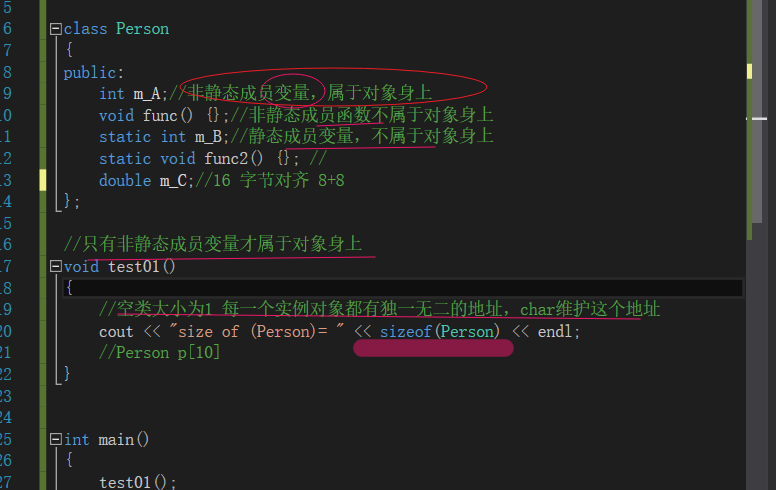




04 成员变量和成员函数分开存储

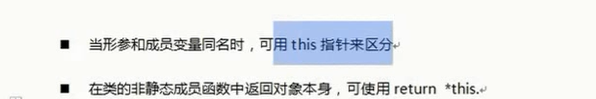
空类大小为1

只有非静态成员变量才属于对象身上



This 指针指向被调用的成员函数所属的对象

05 this指针的使用



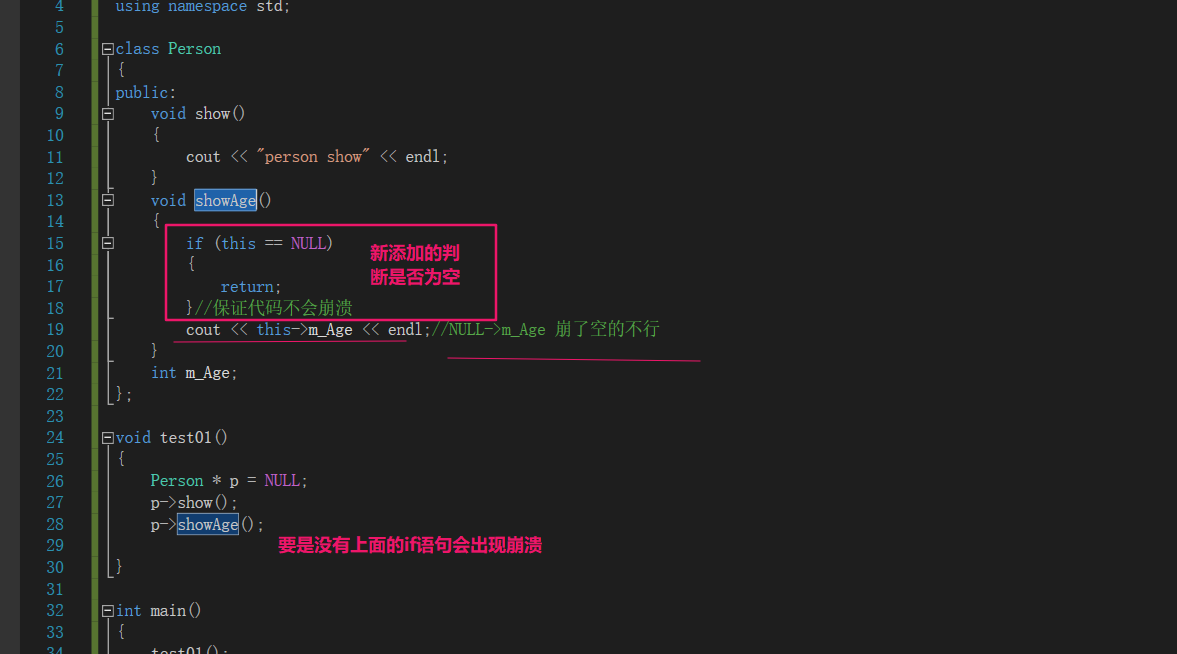
非静态的成员函数才有this指针





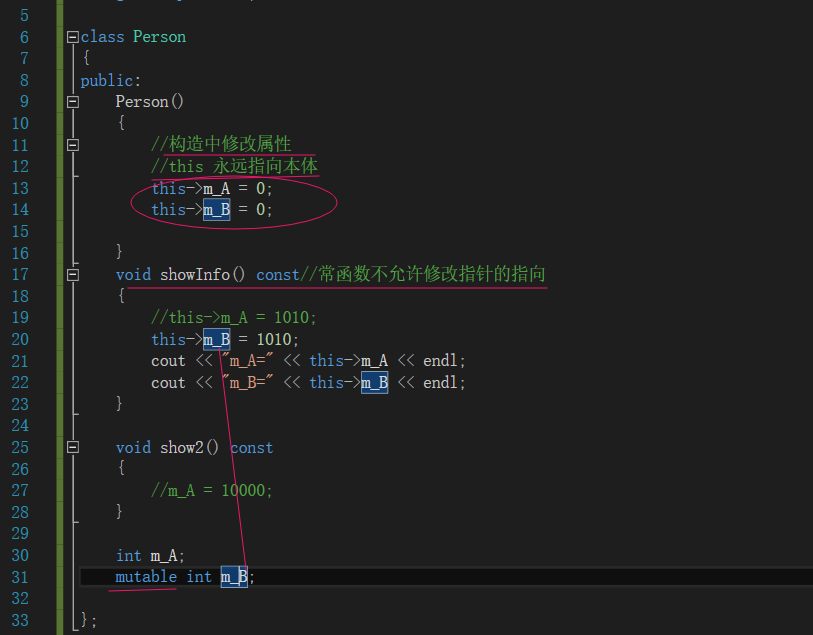
06 空指针访问成员函数

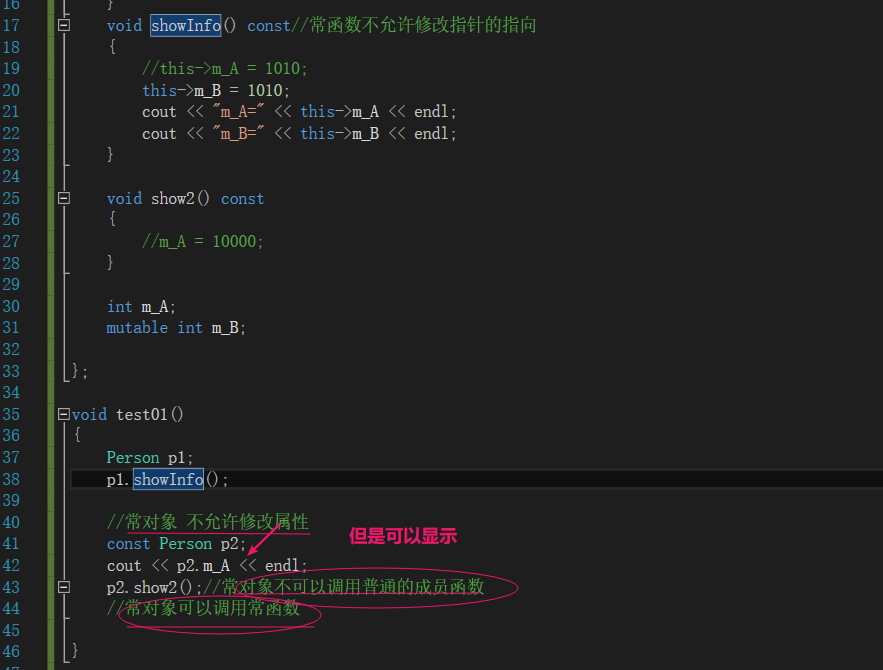




07 const修饰成员函数



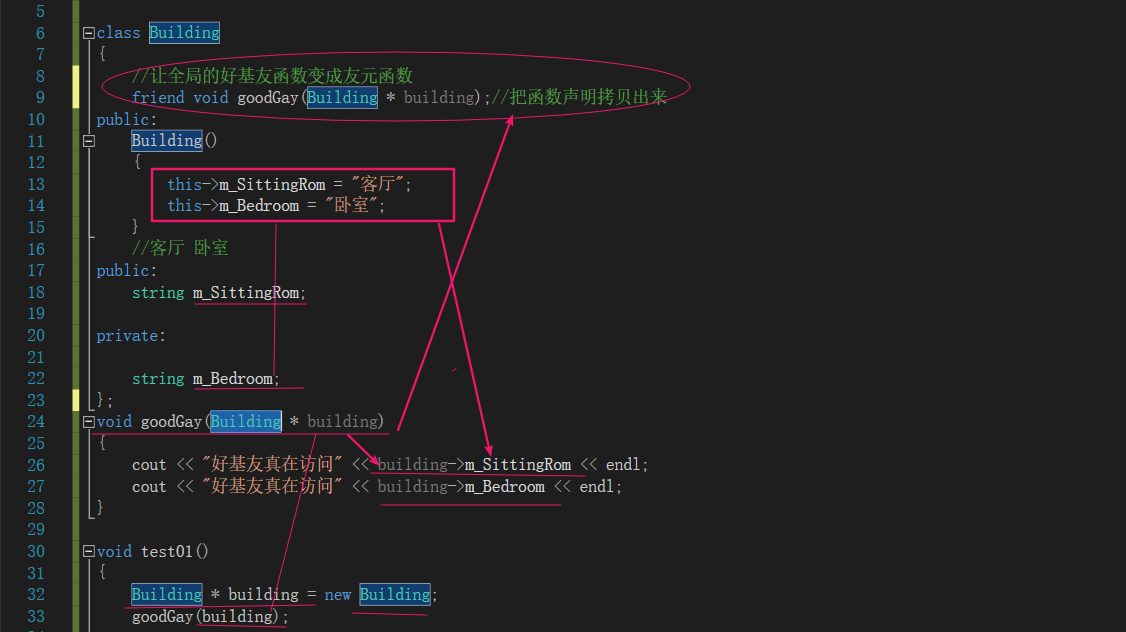




08 全局函数作友元函数

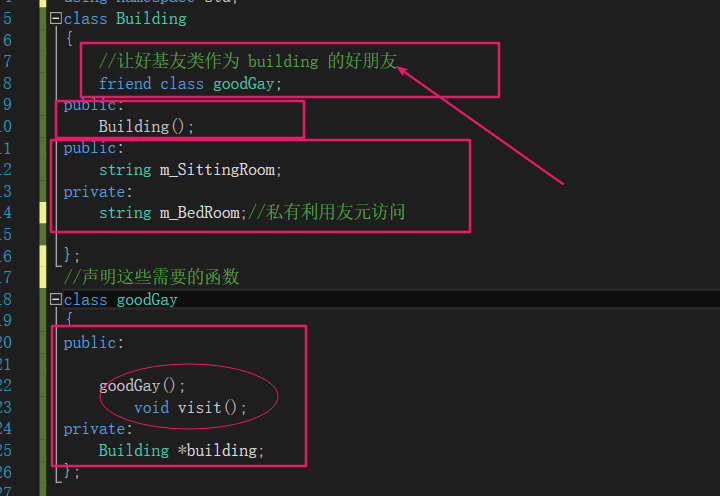
全局函数写到类中声明 并且前面写关键字friend

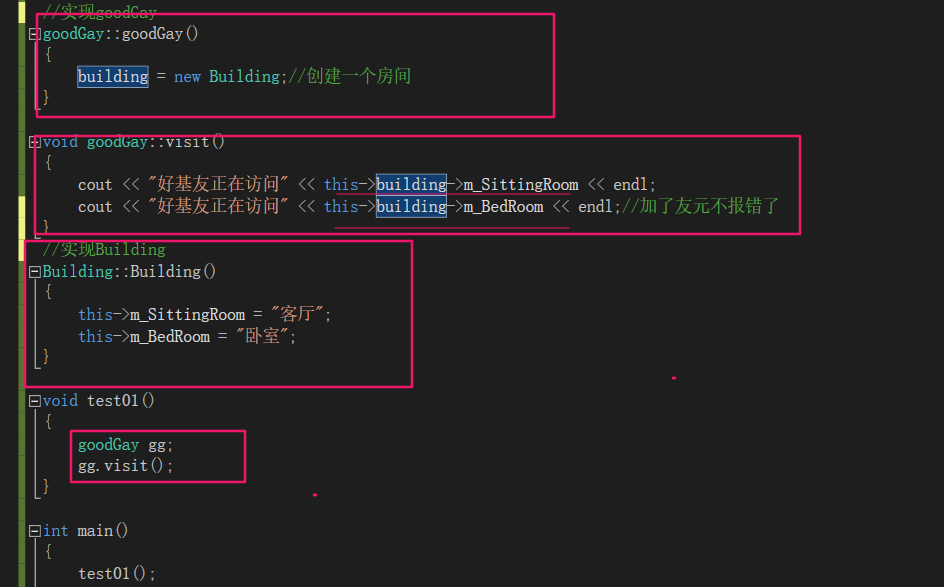
友元函数就是为了访问类中私有属性



09 类作友元类

友元类单向 不可以传递





10 成员函数做友元函数

