# C++提高编程

* 本阶段主要针对C++==泛型编程==和==STL==技术做详细讲解，探讨C++更深层的使用

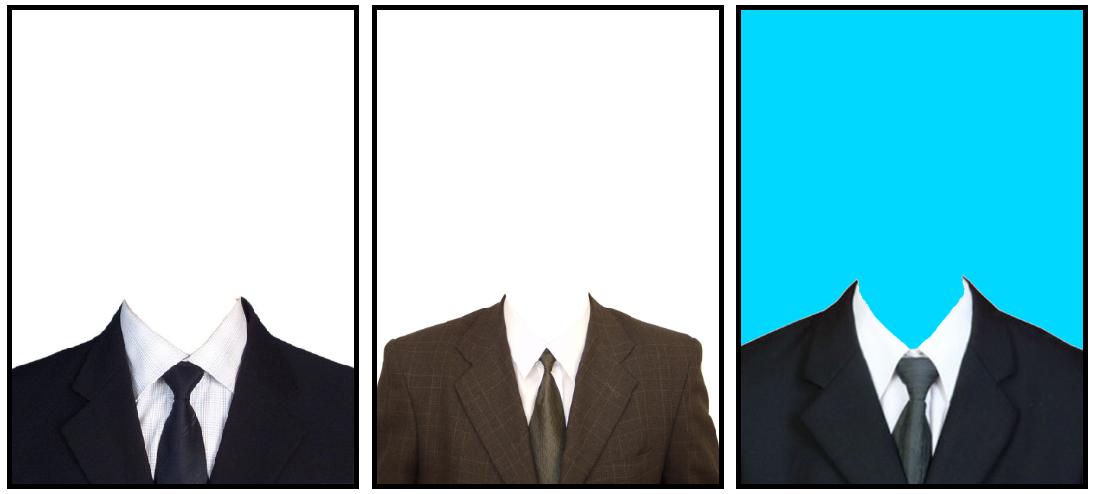
## 1 模板

### 1.1 模板的概念

模板就是建立**通用的模具**，大大**提高复用性**

例如生活中的模板

一寸照片模板：



PPT模板：





模板的特点：

* 模板不可以直接使用，它只是一个框架
* 模板的通用并不是万能的

### 1.2 函数模板

* C++另一种编程思想称为 ==泛型编程== ，主要利用的技术就是模板
* C++提供两种模板机制:**函数模板**和**类模板**

#### 1.2.1 函数模板语法

函数模板作用：

建立一个通用函数，其函数返回值类型和形参类型可以不具体制定，用一个**虚拟的类型**来代表。

**语法：**

template<typename T>  
函数声明或定义

**解释：**

template --- 声明创建模板

typename --- 表面其后面的符号是一种数据类型，可以用class代替

T --- 通用的数据类型，名称可以替换，通常为大写字母

**示例：**

//交换整型函数  
void swapInt(int& a, int& b) {  
 int temp = a;  
 a = b;  
 b = temp;  
}  
  
//交换浮点型函数  
void swapDouble(double& a, double& b) {  
 double temp = a;  
 a = b;  
 b = temp;  
}  
  
//利用模板提供通用的交换函数  
template<typename T>  
void mySwap(T& a, T& b)  
{  
 T temp = a;  
 a = b;  
 b = temp;  
}  
  
void test01()  
{  
 int a = 10;  
 int b = 20;  
   
 //swapInt(a, b);  
  
 //利用模板实现交换  
 //1、自动类型推导  
 mySwap(a, b);  
  
 //2、显示指定类型  
 mySwap<int>(a, b);  
  
 cout << "a = " << a << endl;  
 cout << "b = " << b << endl;  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 函数模板利用关键字 template
* 使用函数模板有两种方式：自动类型推导、显示指定类型
* 模板的目的是为了提高复用性，将类型参数化

#### 1.2.2 函数模板注意事项

注意事项：

* 自动类型推导，必须推导出一致的数据类型T,才可以使用
* 模板必须要确定出T的数据类型，才可以使用

**示例：**

//利用模板提供通用的交换函数  
template<class T>  
void mySwap(T& a, T& b)  
{  
 T temp = a;  
 a = b;  
 b = temp;  
}  
  
  
// 1、自动类型推导，必须推导出一致的数据类型T,才可以使用  
void test01()  
{  
 int a = 10;  
 int b = 20;  
 char c = 'c';  
  
 mySwap(a, b); // 正确，可以推导出一致的T  
 //mySwap(a, c); // 错误，推导不出一致的T类型  
}  
  
  
// 2、模板必须要确定出T的数据类型，才可以使用  
template<class T>  
void func()  
{  
 cout << "func 调用" << endl;  
}  
  
void test02()  
{  
 //func(); //错误，模板不能独立使用，必须确定出T的类型  
 func<int>(); //利用显示指定类型的方式，给T一个类型，才可以使用该模板  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 使用模板时必须确定出通用数据类型T，并且能够推导出一致的类型

#### 1.2.3 函数模板案例

案例描述：

* 利用函数模板封装一个排序的函数，可以对**不同数据类型数组**进行排序
* 排序规则从大到小，排序算法为**选择排序**
* 分别利用**char数组**和**int数组**进行测试

示例：

//交换的函数模板  
template<typename T>  
void mySwap(T &a, T&b)  
{  
 T temp = a;  
 a = b;  
 b = temp;  
}  
  
  
template<class T> // 也可以替换成typename  
//利用选择排序，进行对数组从大到小的排序  
void mySort(T arr[], int len)  
{  
 for (int i = 0; i < len; i++)  
 {  
 int max = i; //最大数的下标  
 for (int j = i + 1; j < len; j++)  
 {  
 if (arr[max] < arr[j])  
 {  
 max = j;  
 }  
 }  
 if (max != i) //如果最大数的下标不是i，交换两者  
 {  
 mySwap(arr[max], arr[i]);  
 }  
 }  
}  
template<typename T>  
void printArray(T arr[], int len) {  
  
 for (int i = 0; i < len; i++) {  
 cout << arr[i] << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
void test01()  
{  
 //测试char数组  
 char charArr[] = "bdcfeagh";  
 int num = sizeof(charArr) / sizeof(char);  
 mySort(charArr, num);  
 printArray(charArr, num);  
}  
  
void test02()  
{  
 //测试int数组  
 int intArr[] = { 7, 5, 8, 1, 3, 9, 2, 4, 6 };  
 int num = sizeof(intArr) / sizeof(int);  
 mySort(intArr, num);  
 printArray(intArr, num);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：模板可以提高代码复用，需要熟练掌握

#### 1.2.4 普通函数与函数模板的区别

**普通函数与函数模板区别：**

* 普通函数调用时可以发生自动类型转换（隐式类型转换）
* 函数模板调用时，如果利用自动类型推导，不会发生隐式类型转换
* 如果利用显示指定类型的方式，可以发生隐式类型转换

**示例：**

//普通函数  
int myAdd01(int a, int b)  
{  
 return a + b;  
}  
  
//函数模板  
template<class T>  
T myAdd02(T a, T b)   
{  
 return a + b;  
}  
  
//使用函数模板时，如果用自动类型推导，不会发生自动类型转换,即隐式类型转换  
void test01()  
{  
 int a = 10;  
 int b = 20;  
 char c = 'c';  
   
 cout << myAdd01(a, c) << endl; //正确，将char类型的'c'隐式转换为int类型 'c' 对应 ASCII码 99  
  
 //myAdd02(a, c); // 报错，使用自动类型推导时，不会发生隐式类型转换  
  
 myAdd02<int>(a, c); //正确，如果用显示指定类型，可以发生隐式类型转换  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：建议使用显示指定类型的方式，调用函数模板，因为可以自己确定通用类型T

#### 1.2.5 普通函数与函数模板的调用规则

调用规则如下：

1. 如果函数模板和普通函数都可以实现，优先调用普通函数
2. 可以通过空模板参数列表来强制调用函数模板
3. 函数模板也可以发生重载
4. 如果函数模板可以产生更好的匹配,优先调用函数模板

**示例：**

//普通函数与函数模板调用规则  
void myPrint(int a, int b)  
{  
 cout << "调用的普通函数" << endl;  
}  
  
template<typename T>  
void myPrint(T a, T b)   
{   
 cout << "调用的模板" << endl;  
}  
  
template<typename T>  
void myPrint(T a, T b, T c)   
{   
 cout << "调用重载的模板" << endl;   
}  
  
void test01()  
{  
 //1、如果函数模板和普通函数都可以实现，优先调用普通函数  
 // 注意 如果告诉编译器 普通函数是有的，但只是声明没有实现，或者不在当前文件内实现，就会报错找不到  
 int a = 10;  
 int b = 20;  
 myPrint(a, b); //调用普通函数  
  
 //2、可以通过空模板参数列表来强制调用函数模板  
 myPrint<>(a, b); //调用函数模板  
  
 //3、函数模板也可以发生重载  
 int c = 30;  
 myPrint(a, b, c); //调用重载的函数模板  
  
 //4、 如果函数模板可以产生更好的匹配,优先调用函数模板  
 char c1 = 'a';  
 char c2 = 'b';  
 myPrint(c1, c2); //调用函数模板  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：既然提供了函数模板，最好就不要提供普通函数，否则容易出现二义性

#### 1.2.6 模板的局限性

**局限性：**

* 模板的通用性并不是万能的

**例如：**

template<class T>  
 void f(T a, T b)  
 {   
 a = b;  
 }

在上述代码中提供的赋值操作，如果传入的a和b是一个数组，就无法实现了

再例如：

template<class T>  
 void f(T a, T b)  
 {   
 if(a > b) { ... }  
 }

在上述代码中，如果T的数据类型传入的是像Person这样的自定义数据类型，也无法正常运行

因此C++为了解决这种问题，提供模板的重载，可以为这些**特定的类型**提供**具体化的模板**

**示例：**

#include<iostream>  
using namespace std;  
  
#include <string>  
  
class Person  
{  
public:  
 Person(string name, int age)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
};  
  
//普通函数模板  
template<class T>  
bool myCompare(T& a, T& b)  
{  
 if (a == b)  
 {  
 return true;  
 }  
 else  
 {  
 return false;  
 }  
}  
  
  
//具体化，显示具体化的原型和定意思以template<>开头，并通过名称来指出类型  
//具体化优先于常规模板  
template<> bool myCompare(Person &p1, Person &p2)  
{  
 if ( p1.m\_Name == p2.m\_Name && p1.m\_Age == p2.m\_Age)  
 {  
 return true;  
 }  
 else  
 {  
 return false;  
 }  
}  
  
void test01()  
{  
 int a = 10;  
 int b = 20;  
 //内置数据类型可以直接使用通用的函数模板  
 bool ret = myCompare(a, b);  
 if (ret)  
 {  
 cout << "a == b " << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "a != b " << endl;  
 }  
}  
  
void test02()  
{  
 Person p1("Tom", 10);  
 Person p2("Tom", 10);  
 //自定义数据类型，不会调用普通的函数模板  
 //可以创建具体化的Person数据类型的模板，用于特殊处理这个类型  
 bool ret = myCompare(p1, p2);  
 if (ret)  
 {  
 cout << "p1 == p2 " << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "p1 != p2 " << endl;  
 }  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 利用具体化的模板，可以解决自定义类型的通用化
* 学习模板并不是为了写模板，而是在STL能够运用系统提供的模板

### 1.3 类模板

#### 1.3.1 类模板语法

类模板作用：

* 建立一个通用类，类中的成员 数据类型可以不具体制定，用一个**虚拟的类型**来代表。

**语法：**

template<typename T>  
类

**解释：**

template --- 声明创建模板

typename --- 表面其后面的符号是一种数据类型，可以用class代替

T --- 通用的数据类型，名称可以替换，通常为大写字母

**示例：**

#include <string>  
//类模板  
template<class NameType, class AgeType>   
class Person  
{  
public:  
 Person(NameType name, AgeType age)  
 {  
 this->mName = name;  
 this->mAge = age;  
 }  
 void showPerson()  
 {  
 cout << "name: " << this->mName << " age: " << this->mAge << endl;  
 }  
public:  
 NameType mName;  
 AgeType mAge;  
};  
  
void test01()  
{  
 // 指定NameType 为string类型，AgeType 为 int类型  
 Person<string, int>P1("孙悟空", 999);  
 P1.showPerson();  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：类模板和函数模板语法相似，在声明模板template后面加类，此类称为类模板

#### 1.3.2 类模板与函数模板区别

类模板与函数模板区别主要有两点：

1. 类模板没有自动类型推导的使用方式
2. 类模板在模板参数列表中可以有默认参数

**示例：**

#include <string>  
//类模板  
template<class NameType, class AgeType = int>   
class Person  
{  
public:  
 Person(NameType name, AgeType age)  
 {  
 this->mName = name;  
 this->mAge = age;  
 }  
 void showPerson()  
 {  
 cout << "name: " << this->mName << " age: " << this->mAge << endl;  
 }  
public:  
 NameType mName;  
 AgeType mAge;  
};  
  
//1、类模板没有自动类型推导的使用方式  
void test01()  
{  
 // Person p("孙悟空", 1000); // 错误 类模板使用时候，不可以用自动类型推导  
 Person <string ,int>p("孙悟空", 1000); //必须使用显示指定类型的方式，使用类模板  
 p.showPerson();  
}  
  
//2、类模板在模板参数列表中可以有默认参数  
void test02()  
{  
 Person <string> p("猪八戒", 999); //类模板中的模板参数列表 可以指定默认参数  
 p.showPerson();  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 类模板使用只能用显示指定类型方式
* 类模板中的模板参数列表可以有默认参数

#### 1.3.3 类模板中成员函数创建时机

类模板中成员函数和普通类中成员函数创建时机是有区别的：

* 普通类中的成员函数一开始就可以创建
* 类模板中的成员函数在调用时才创建

**示例：**

class Person1  
{  
public:  
 void showPerson1()  
 {  
 cout << "Person1 show" << endl;  
 }  
};  
  
class Person2  
{  
public:  
 void showPerson2()  
 {  
 cout << "Person2 show" << endl;  
 }  
};  
  
template<class T>  
class MyClass  
{  
public:  
 T obj;  
  
 //类模板中的成员函数，并不是一开始就创建的，而是在模板调用时再生成  
  
 void fun1() { obj.showPerson1(); }  
 void fun2() { obj.showPerson2(); }  
  
};  
  
void test01()  
{  
 MyClass<Person1> m;  
   
 m.fun1();  
  
 //m.fun2();//编译会出错，说明函数调用才会去创建成员函数  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：类模板中的成员函数并不是一开始就创建的，在调用时才去创建

#### 1.3.4 类模板对象做函数参数

学习目标：

* 类模板实例化出的对象，向函数传参的方式

一共有三种传入方式：

1. 指定传入的类型 --- 直接显示对象的数据类型
2. 参数模板化 --- 将对象中的参数变为模板进行传递
3. 整个类模板化 --- 将这个对象类型 模板化进行传递

**示例：**

#include <string>  
//类模板  
template<class NameType, class AgeType = int>   
class Person  
{  
public:  
 Person(NameType name, AgeType age)  
 {  
 this->mName = name;  
 this->mAge = age;  
 }  
 void showPerson()  
 {  
 cout << "name: " << this->mName << " age: " << this->mAge << endl;  
 }  
public:  
 NameType mName;  
 AgeType mAge;  
};  
  
//1、指定传入的类型  
void printPerson1(Person<string, int> &p)   
{  
 p.showPerson();  
}  
void test01()  
{  
 Person <string, int >p("孙悟空", 100);  
 printPerson1(p);  
}  
  
//2、参数模板化  
template <class T1, class T2>  
void printPerson2(Person<T1, T2>&p)  
{  
 p.showPerson();  
 cout << "T1的类型为： " << typeid(T1).name() << endl;  
 cout << "T2的类型为： " << typeid(T2).name() << endl;  
}  
void test02()  
{  
 Person <string, int >p("猪八戒", 90);  
 printPerson2(p);  
}  
  
//3、整个类模板化  
template<class T>  
void printPerson3(T & p)  
{  
 cout << "T的类型为： " << typeid(T).name() << endl;  
 p.showPerson();  
  
}  
void test03()  
{  
 Person <string, int >p("唐僧", 30);  
 printPerson3(p);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
 test02();  
 test03();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 通过类模板创建的对象，可以有三种方式向函数中进行传参
* 使用比较广泛是第一种：指定传入的类型

#### 1.3.5 类模板与继承

当类模板碰到继承时，需要注意一下几点：

* 当子类继承的父类是一个类模板时，子类在声明的时候，要指定出父类中T的类型
* 如果不指定，编译器无法给子类分配内存
* 如果想灵活指定出父类中T的类型，子类也需变为类模板

**示例：**

template<class T>  
class Base  
{  
 T m;  
};  
  
//class Son:public Base //错误，c++编译需要给子类分配内存，必须知道父类中T的类型才可以向下继承  
class Son :public Base<int> //必须指定一个类型  
{  
};  
void test01()  
{  
 Son c;  
}  
  
//类模板继承类模板 ,可以用T2指定父类中的T类型  
template<class T1, class T2>  
class Son2 :public Base<T2>  
{  
public:  
 Son2()  
 {  
 cout << typeid(T1).name() << endl;  
 cout << typeid(T2).name() << endl;  
 }  
};  
  
void test02()  
{  
 Son2<int, char> child1;  
}  
  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：如果父类是类模板，子类需要指定出父类中T的数据类型

#### 1.3.6 类模板成员函数类外实现

学习目标：能够掌握类模板中的成员函数类外实现

**示例：**

#include <string>  
  
//类模板中成员函数类外实现  
template<class T1, class T2>  
class Person {  
public:  
 //成员函数类内声明  
 Person(T1 name, T2 age);  
 void showPerson();  
  
public:  
 T1 m\_Name;  
 T2 m\_Age;  
};  
  
//构造函数 类外实现  
template<class T1, class T2>  
Person<T1, T2>::Person(T1 name, T2 age) {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
}  
  
//成员函数 类外实现  
template<class T1, class T2>  
void Person<T1, T2>::showPerson() {  
 cout << "姓名: " << this->m\_Name << " 年龄:" << this->m\_Age << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 Person<string, int> p("Tom", 20);  
 p.showPerson();  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：类模板中成员函数类外实现时，需要加上模板参数列表

#### 1.3.7 类模板分文件编写

学习目标：

* 掌握类模板成员函数分文件编写产生的问题以及解决方式

问题：

* 类模板中成员函数创建时机是在调用阶段，导致分文件编写时链接不到

解决：

* 解决方式1：直接包含.cpp源文件
* 解决方式2：将声明和实现写到同一个文件中，并更改后缀名为.hpp，hpp是约定的名称，并不是强制

**示例：**

person.hpp中代码：

#pragma once  
#include <iostream>  
using namespace std;  
#include <string>  
  
template<class T1, class T2>  
class Person {  
public:  
 Person(T1 name, T2 age);  
 void showPerson();  
public:  
 T1 m\_Name;  
 T2 m\_Age;  
};  
  
//构造函数 类外实现  
template<class T1, class T2>  
Person<T1, T2>::Person(T1 name, T2 age) {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
}  
  
//成员函数 类外实现  
template<class T1, class T2>  
void Person<T1, T2>::showPerson() {  
 cout << "姓名: " << this->m\_Name << " 年龄:" << this->m\_Age << endl;  
}

类模板分文件编写.cpp中代码

#include<iostream>  
using namespace std;  
  
//#include "person.h"  
#include "person.cpp" //解决方式1，包含cpp源文件  
  
//解决方式2，将声明和实现写到一起，文件后缀名改为.hpp  
#include "person.hpp"  
void test01()  
{  
 Person<string, int> p("Tom", 10);  
 p.showPerson();  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：主流的解决方式是第二种，将类模板成员函数写到一起，并将后缀名改为.hpp

#### 1.3.8 类模板与友元

学习目标：

* 掌握类模板配合友元函数的类内和类外实现

全局函数类内实现 - 直接在类内声明友元即可

全局函数类外实现 - 需要提前让编译器知道全局函数的存在

**示例：**

#include <string>  
  
//2、全局函数配合友元 类外实现 - 先做函数模板声明，下方在做函数模板定义，在做友元  
template<class T1, class T2> class Person;  
  
//如果声明了函数模板，可以将实现写到后面，否则需要将实现体写到类的前面让编译器提前看到  
//template<class T1, class T2> void printPerson2(Person<T1, T2> & p);   
  
template<class T1, class T2>  
void printPerson2(Person<T1, T2> & p)  
{  
 cout << "类外实现 ---- 姓名： " << p.m\_Name << " 年龄：" << p.m\_Age << endl;  
}  
  
template<class T1, class T2>  
class Person  
{  
 //1、全局函数配合友元 类内实现  
 friend void printPerson(Person<T1, T2> & p)  
 {  
 cout << "姓名： " << p.m\_Name << " 年龄：" << p.m\_Age << endl;  
 }  
  
  
 //全局函数配合友元 类外实现  
 friend void printPerson2<>(Person<T1, T2> & p);  
  
public:  
  
 Person(T1 name, T2 age)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
  
  
private:  
 T1 m\_Name;  
 T2 m\_Age;  
  
};  
  
//1、全局函数在类内实现  
void test01()  
{  
 Person <string, int >p("Tom", 20);  
 printPerson(p);  
}  
  
  
//2、全局函数在类外实现  
void test02()  
{  
 Person <string, int >p("Jerry", 30);  
 printPerson2(p);  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：建议全局函数做类内实现，用法简单，而且编译器可以直接识别

#### 1.3.9 类模板案例

案例描述: 实现一个通用的数组类，要求如下：

* 可以对内置数据类型以及自定义数据类型的数据进行存储
* 将数组中的数据存储到堆区
* 构造函数中可以传入数组的容量
* 提供对应的拷贝构造函数以及operator=防止浅拷贝问题
* 提供尾插法和尾删法对数组中的数据进行增加和删除
* 可以通过下标的方式访问数组中的元素
* 可以获取数组中当前元素个数和数组的容量

**示例：**

myArray.hpp中代码

#pragma once  
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
template<class T>  
class MyArray  
{  
public:  
   
 //构造函数  
 MyArray(int capacity)  
 {  
 this->m\_Capacity = capacity;  
 this->m\_Size = 0;  
 pAddress = new T[this->m\_Capacity];  
 }  
  
 //拷贝构造  
 MyArray(const MyArray & arr)  
 {  
 this->m\_Capacity = arr.m\_Capacity;  
 this->m\_Size = arr.m\_Size;  
 this->pAddress = new T[this->m\_Capacity];  
 for (int i = 0; i < this->m\_Size; i++)  
 {  
 //如果T为对象，而且还包含指针，必须需要重载 = 操作符，因为这个等号不是 构造 而是赋值，  
 // 普通类型可以直接= 但是指针类型需要深拷贝  
 this->pAddress[i] = arr.pAddress[i];  
 }  
 }  
  
 //重载= 操作符 防止浅拷贝问题  
 MyArray& operator=(const MyArray& myarray) {  
  
 if (this->pAddress != NULL) {  
 delete[] this->pAddress;  
 this->m\_Capacity = 0;  
 this->m\_Size = 0;  
 }  
  
 this->m\_Capacity = myarray.m\_Capacity;  
 this->m\_Size = myarray.m\_Size;  
 this->pAddress = new T[this->m\_Capacity];  
 for (int i = 0; i < this->m\_Size; i++) {  
 this->pAddress[i] = myarray[i];  
 }  
 return \*this;  
 }  
  
 //重载[] 操作符 arr[0]  
 T& operator [](int index)  
 {  
 return this->pAddress[index]; //不考虑越界，用户自己去处理  
 }  
  
 //尾插法  
 void Push\_back(const T & val)  
 {  
 if (this->m\_Capacity == this->m\_Size)  
 {  
 return;  
 }  
 this->pAddress[this->m\_Size] = val;  
 this->m\_Size++;  
 }  
  
 //尾删法  
 void Pop\_back()  
 {  
 if (this->m\_Size == 0)  
 {  
 return;  
 }  
 this->m\_Size--;  
 }  
  
 //获取数组容量  
 int getCapacity()  
 {  
 return this->m\_Capacity;  
 }  
  
 //获取数组大小  
 int getSize()  
 {  
 return this->m\_Size;  
 }  
  
  
 //析构  
 ~MyArray()  
 {  
 if (this->pAddress != NULL)  
 {  
 delete[] this->pAddress;  
 this->pAddress = NULL;  
 this->m\_Capacity = 0;  
 this->m\_Size = 0;  
 }  
 }  
  
private:  
 T \* pAddress; //指向一个堆空间，这个空间存储真正的数据  
 int m\_Capacity; //容量  
 int m\_Size; // 大小  
};

类模板案例—数组类封装.cpp中

#include "myArray.hpp"  
#include <string>  
  
void printIntArray(MyArray<int>& arr) {  
 for (int i = 0; i < arr.getSize(); i++) {  
 cout << arr[i] << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//测试内置数据类型  
void test01()  
{  
 MyArray<int> array1(10);  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 array1.Push\_back(i);  
 }  
 cout << "array1打印输出：" << endl;  
 printIntArray(array1);  
 cout << "array1的大小：" << array1.getSize() << endl;  
 cout << "array1的容量：" << array1.getCapacity() << endl;  
  
 cout << "--------------------------" << endl;  
  
 MyArray<int> array2(array1);  
 array2.Pop\_back();  
 cout << "array2打印输出：" << endl;  
 printIntArray(array2);  
 cout << "array2的大小：" << array2.getSize() << endl;  
 cout << "array2的容量：" << array2.getCapacity() << endl;  
}  
  
//测试自定义数据类型  
class Person {  
public:  
 Person() {}   
 Person(string name, int age) {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
public:  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
};  
  
void printPersonArray(MyArray<Person>& personArr)  
{  
 for (int i = 0; i < personArr.getSize(); i++) {  
 cout << "姓名：" << personArr[i].m\_Name << " 年龄： " << personArr[i].m\_Age << endl;  
 }  
  
}  
  
void test02()  
{  
 //创建数组  
 MyArray<Person> pArray(10);  
 Person p1("孙悟空", 30);  
 Person p2("韩信", 20);  
 Person p3("妲己", 18);  
 Person p4("王昭君", 15);  
 Person p5("赵云", 24);  
  
 //插入数据  
 pArray.Push\_back(p1);  
 pArray.Push\_back(p2);  
 pArray.Push\_back(p3);  
 pArray.Push\_back(p4);  
 pArray.Push\_back(p5);  
  
 printPersonArray(pArray);  
  
 cout << "pArray的大小：" << pArray.getSize() << endl;  
 cout << "pArray的容量：" << pArray.getCapacity() << endl;  
  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

能够利用所学知识点实现通用的数组

## 2 STL初识

### 2.1 STL的诞生

* 长久以来，软件界一直希望建立一种可重复利用的东西
* C++的**面向对象**和**泛型编程**思想，目的就是**复用性的提升**
* 大多情况下，数据结构和算法都未能有一套标准,导致被迫从事大量重复工作
* 为了建立数据结构和算法的一套标准,诞生了**STL**

### 2.2 STL基本概念

* STL(Standard Template Library,**标准模板库**)
* STL 从广义上分为: **容器(container) 算法(algorithm) 迭代器(iterator)**
* **容器**和**算法**之间通过**迭代器**进行无缝连接。
* STL 几乎所有的代码都采用了模板类或者模板函数

### 2.3 STL六大组件

STL大体分为六大组件，分别是:**容器、算法、迭代器、仿函数、适配器（配接器）、空间配置器**

1. 容器：各种数据结构，如vector、list、deque、set、map等,用来存放数据。
2. 算法：各种常用的算法，如sort、find、copy、for\_each等
3. 迭代器：扮演了容器与算法之间的胶合剂。
4. 仿函数：行为类似函数，可作为算法的某种策略。
5. 适配器：一种用来修饰容器或者仿函数或迭代器接口的东西。
6. 空间配置器：负责空间的配置与管理。

### 2.4 STL中容器、算法、迭代器

**容器：**置物之所也

STL**容器**就是将运用**最广泛的一些数据结构**实现出来

常用的数据结构：数组, 链表,树, 栈, 队列, 集合, 映射表 等

这些容器分为**序列式容器**和**关联式容器**两种:

**序列式容器**:强调值的排序，序列式容器中的每个元素均有固定的位置。  
 **关联式容器**:二叉树结构，各元素之间没有严格的物理上的顺序关系

**算法：**问题之解法也

有限的步骤，解决逻辑或数学上的问题，这一门学科我们叫做算法(Algorithms)

算法分为:**质变算法**和**非质变算法**。

质变算法：是指运算过程中会更改区间内的元素的内容。例如拷贝，替换，删除等等

非质变算法：是指运算过程中不会更改区间内的元素内容，例如查找、计数、遍历、寻找极值等等

**迭代器：**容器和算法之间粘合剂

提供一种方法，使之能够依序寻访某个容器所含的各个元素，而又无需暴露该容器的内部表示方式。

每个容器都有自己专属的迭代器

迭代器使用非常类似于指针，初学阶段我们可以先理解迭代器为指针

迭代器种类：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 种类 | 功能 | 支持运算 |
| 输入迭代器 | 对数据的只读访问 | 只读，支持++、==、！= |
| 输出迭代器 | 对数据的只写访问 | 只写，支持++ |
| 前向迭代器 | 读写操作，并能向前推进迭代器 | 读写，支持++、==、！= |
| 双向迭代器 | 读写操作，并能向前和向后操作 | 读写，支持++、--， |
| 随机访问迭代器 | 读写操作，可以以跳跃的方式访问任意数据，功能最强的迭代器 | 读写，支持++、--、[n]、-n、<、<=、>、>= |

常用的容器中迭代器种类为双向迭代器，和随机访问迭代器

### 2.5 容器算法迭代器初识

了解STL中容器、算法、迭代器概念之后，我们利用代码感受STL的魅力

STL中最常用的容器为Vector，可以理解为数组，下面我们将学习如何向这个容器中插入数据、并遍历这个容器

#### 2.5.1 vector存放内置数据类型

容器： vector

算法： for\_each

迭代器： vector<int>::iterator

**示例：**

#include <vector>  
#include <algorithm>  
  
void MyPrint(int val)  
{  
 cout << val << endl;  
}  
  
void test01() {  
  
 //创建vector容器对象，并且通过模板参数指定容器中存放的数据的类型  
 vector<int> v;  
 //向容器中放数据  
 v.push\_back(10);  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(30);  
 v.push\_back(40);  
  
 //每一个容器都有自己的迭代器，迭代器是用来遍历容器中的元素  
 //v.begin()返回迭代器，这个迭代器指向容器中第一个数据  
 //v.end()返回迭代器，这个迭代器指向容器元素的最后一个元素的下一个位置  
 //vector<int>::iterator 拿到vector<int>这种容器的迭代器类型  
  
 vector<int>::iterator pBegin = v.begin();  
 vector<int>::iterator pEnd = v.end();  
  
 //第一种遍历方式：  
 while (pBegin != pEnd) {  
 cout << \*pBegin << endl;  
 pBegin++;  
 }  
  
   
 //第二种遍历方式：  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << endl;  
 }  
 cout << endl;  
  
 //第三种遍历方式：  
 //使用STL提供标准遍历算法 头文件 algorithm  
 for\_each(v.begin(), v.end(), MyPrint);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

#### 2.5.2 Vector存放自定义数据类型

学习目标：vector中存放自定义数据类型，并打印输出

**示例：**

#include <vector>  
#include <string>  
  
//自定义数据类型  
class Person {  
public:  
 Person(string name, int age) {  
 mName = name;  
 mAge = age;  
 }  
public:  
 string mName;  
 int mAge;  
};  
//存放对象  
void test01() {  
  
 vector<Person> v;  
  
 //创建数据  
 Person p1("aaa", 10);  
 Person p2("bbb", 20);  
 Person p3("ccc", 30);  
 Person p4("ddd", 40);  
 Person p5("eee", 50);  
  
 v.push\_back(p1);  
 v.push\_back(p2);  
 v.push\_back(p3);  
 v.push\_back(p4);  
 v.push\_back(p5);  
  
 for (vector<Person>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << "Name:" << (\*it).mName << " Age:" << (\*it).mAge << endl;  
  
 }  
}  
  
  
//放对象指针  
void test02() {  
  
 vector<Person\*> v;  
  
 //创建数据  
 Person p1("aaa", 10);  
 Person p2("bbb", 20);  
 Person p3("ccc", 30);  
 Person p4("ddd", 40);  
 Person p5("eee", 50);  
  
 v.push\_back(&p1);  
 v.push\_back(&p2);  
 v.push\_back(&p3);  
 v.push\_back(&p4);  
 v.push\_back(&p5);  
  
 for (vector<Person\*>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 Person \* p = (\*it);  
 cout << "Name:" << p->mName << " Age:" << (\*it)->mAge << endl;  
 }  
}  
  
  
int main() {  
  
 test01();  
   
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

#### 2.5.3 Vector容器嵌套容器

学习目标：容器中嵌套容器，我们将所有数据进行遍历输出

**示例：**

#include <vector>  
  
//容器嵌套容器  
void test01() {  
  
 vector< vector<int> > v;  
  
 vector<int> v1;  
 vector<int> v2;  
 vector<int> v3;  
 vector<int> v4;  
  
 for (int i = 0; i < 4; i++) {  
 v1.push\_back(i + 1);  
 v2.push\_back(i + 2);  
 v3.push\_back(i + 3);  
 v4.push\_back(i + 4);  
 }  
  
 //将容器元素插入到vector v中  
 v.push\_back(v1);  
 v.push\_back(v2);  
 v.push\_back(v3);  
 v.push\_back(v4);  
  
  
 for (vector<vector<int>>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
  
 for (vector<int>::iterator vit = (\*it).begin(); vit != (\*it).end(); vit++) {  
 cout << \*vit << " ";  
 }  
 cout << endl;  
 }  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

## 3 STL- 常用容器

### 3.1 string容器

#### 3.1.1 string基本概念

**本质：**

* string是C++风格的字符串，而string本质上是一个类

**string和char \* 区别：**

* char \* 是一个指针
* string是一个类，类内部封装了char\*，管理这个字符串，是一个char\*型的容器。

**特点：**

string 类内部封装了很多成员方法

例如：查找find，拷贝copy，删除delete 替换replace，插入insert

string管理char\*所分配的内存，不用担心复制越界和取值越界等，由类内部进行负责

#### 3.1.2 string构造函数

构造函数原型：

* string(); //创建一个空的字符串 例如: string str;  
  string(const char\* s); //使用字符串s初始化
* string(const string& str); //使用一个string对象初始化另一个string对象
* string(int n, char c); //使用n个字符c初始化

**示例：**

#include <string>  
//string构造  
void test01()  
{  
 string s1; //创建空字符串，调用无参构造函数  
 cout << "str1 = " << s1 << endl;  
  
 const char\* str = "hello world";  
 string s2(str); //把c\_string转换成了string  
  
 cout << "str2 = " << s2 << endl;  
  
 string s3(s2); //调用拷贝构造函数  
 cout << "str3 = " << s3 << endl;  
  
 string s4(10, 'a');  
 cout << "str3 = " << s3 << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：string的多种构造方式没有可比性，灵活使用即可

#### 3.1.3 string赋值操作

功能描述：

* 给string字符串进行赋值

赋值的函数原型：

* string& operator=(const char\* s); //char\*类型字符串 赋值给当前的字符串
* string& operator=(const string &s); //把字符串s赋给当前的字符串
* string& operator=(char c); //字符赋值给当前的字符串
* string& assign(const char \*s); //把字符串s赋给当前的字符串
* string& assign(const char \*s, int n); //把字符串s的前n个字符赋给当前的字符串
* string& assign(const string &s); //把字符串s赋给当前字符串
* string& assign(int n, char c); //用n个字符c赋给当前字符串

**示例：**

//赋值  
void test01()  
{  
 string str1;  
 str1 = "hello world";  
 cout << "str1 = " << str1 << endl;  
  
 string str2;  
 str2 = str1;  
 cout << "str2 = " << str2 << endl;  
  
 string str3;  
 str3 = 'a';  
 cout << "str3 = " << str3 << endl;  
  
 string str4;  
 str4.assign("hello c++");  
 cout << "str4 = " << str4 << endl;  
  
 string str5;  
 str5.assign("hello c++",5);  
 cout << "str5 = " << str5 << endl;  
  
  
 string str6;  
 str6.assign(str5);  
 cout << "str6 = " << str6 << endl;  
  
 string str7;  
 str7.assign(5, 'x');  
 cout << "str7 = " << str7 << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

string的赋值方式很多，operator= 这种方式是比较实用的

#### 3.1.4 string字符串拼接

**功能描述：**

* 实现在字符串末尾拼接字符串

**函数原型：**

* string& operator+=(const char\* str); //重载+=操作符
* string& operator+=(const char c); //重载+=操作符
* string& operator+=(const string& str); //重载+=操作符
* string& append(const char \*s); //把字符串s连接到当前字符串结尾
* string& append(const char \*s, int n); //把字符串s的前n个字符连接到当前字符串结尾
* string& append(const string &s); //同operator+=(const string& str)
* string& append(const string &s, int pos, int n);//字符串s中从pos开始的n个字符连接到字符串结尾

**示例：**

//字符串拼接  
void test01()  
{  
 string str1 = "我";  
  
 str1 += "爱玩游戏";  
  
 cout << "str1 = " << str1 << endl;  
   
 str1 += ':';  
  
 cout << "str1 = " << str1 << endl;  
  
 string str2 = "LOL DNF";  
  
 str1 += str2;  
  
 cout << "str1 = " << str1 << endl;  
  
 string str3 = "I";  
 str3.append(" love ");  
 str3.append("game abcde", 4);  
 //str3.append(str2);  
 str3.append(str2, 4, 3); // 从下标4位置开始 ，截取3个字符，拼接到字符串末尾  
 cout << "str3 = " << str3 << endl;  
}  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：字符串拼接的重载版本很多，初学阶段记住几种即可

#### 3.1.5 string查找和替换

**功能描述：**

* 查找：查找指定字符串是否存在
* 替换：在指定的位置替换字符串

**函数原型：**

* int find(const string& str, int pos = 0) const; //查找str第一次出现位置,从pos开始查找
* int find(const char\* s, int pos = 0) const; //查找s第一次出现位置,从pos开始查找
* int find(const char\* s, int pos, int n) const; //从pos位置查找s的前n个字符第一次位置
* int find(const char c, int pos = 0) const; //查找字符c第一次出现位置
* int rfind(const string& str, int pos = npos) const; //查找str最后一次位置,从pos开始查找
* int rfind(const char\* s, int pos = npos) const; //查找s最后一次出现位置,从pos开始查找
* int rfind(const char\* s, int pos, int n) const; //从pos查找s的前n个字符最后一次位置
* int rfind(const char c, int pos = 0) const; //查找字符c最后一次出现位置
* string& replace(int pos, int n, const string& str); //替换从pos开始n个字符为字符串str
* string& replace(int pos, int n,const char\* s); //替换从pos开始的n个字符为字符串s

**示例：**

//查找和替换  
void test01()  
{  
 //查找  
 string str1 = "abcdefgde";  
  
 int pos = str1.find("de");  
  
 if (pos == -1)  
 {  
 cout << "未找到" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "pos = " << pos << endl;  
 }  
   
  
 pos = str1.rfind("de");  
  
 cout << "pos = " << pos << endl;  
  
}  
  
void test02()  
{  
 //替换  
 string str1 = "abcdefgde";  
 str1.replace(1, 3, "1111");  
  
 cout << "str1 = " << str1 << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
 //test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* find查找是从左往后，rfind从右往左
* find找到字符串后返回查找的第一个字符位置，找不到返回-1
* replace在替换时，要指定从哪个位置起，多少个字符，替换成什么样的字符串

#### 3.1.6 string字符串比较

**功能描述：**

* 字符串之间的比较

**比较方式：**

* 字符串比较是按字符的ASCII码进行对比

= 返回 0

> 返回 1

< 返回 -1

**函数原型：**

* int compare(const string &s) const; //与字符串s比较
* int compare(const char \*s) const; //与字符串s比较

**示例：**

//字符串比较  
void test01()  
{  
  
 string s1 = "hello";  
 string s2 = "aello";  
  
 int ret = s1.compare(s2);  
  
 if (ret == 0) {  
 cout << "s1 等于 s2" << endl;  
 }  
 else if (ret > 0)  
 {  
 cout << "s1 大于 s2" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "s1 小于 s2" << endl;  
 }  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：字符串对比主要是用于比较两个字符串是否相等，判断谁大谁小的意义并不是很大

#### 3.1.7 string字符存取

string中单个字符存取方式有两种

* char& operator[](int n); //通过[]方式取字符
* char& at(int n); //通过at方法获取字符

**示例：**

void test01()  
{  
 string str = "hello world";  
  
 for (int i = 0; i < str.size(); i++)  
 {  
 cout << str[i] << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
 for (int i = 0; i < str.size(); i++)  
 {  
 cout << str.at(i) << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
  
 //字符修改  
 str[0] = 'x';  
 str.at(1) = 'x';  
 cout << str << endl;  
   
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：string字符串中单个字符存取有两种方式，利用 [ ] 或 at

#### 3.1.8 string插入和删除

**功能描述：**

* 对string字符串进行插入和删除字符操作

**函数原型：**

* string& insert(int pos, const char\* s); //插入字符串
* string& insert(int pos, const string& str); //插入字符串
* string& insert(int pos, int n, char c); //在指定位置插入n个字符c
* string& erase(int pos, int n = npos); //删除从Pos开始的n个字符

**示例：**

//字符串插入和删除  
void test01()  
{  
 string str = "hello";  
 str.insert(1, "111");  
 cout << str << endl;  
  
 str.erase(1, 3); //从1号位置开始3个字符  
 cout << str << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**插入和删除的起始下标都是从0开始

#### 3.1.9 string子串

**功能描述：**

* 从字符串中获取想要的子串

**函数原型：**

* string substr(int pos = 0, int n = npos) const; //返回由pos开始的n个字符组成的字符串

**示例：**

//子串  
void test01()  
{  
  
 string str = "abcdefg";  
 string subStr = str.substr(1, 3);  
 cout << "subStr = " << subStr << endl;  
  
 string email = "hello@sina.com";  
 int pos = email.find("@");  
 string username = email.substr(0, pos);  
 cout << "username: " << username << endl;  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**灵活的运用求子串功能，可以在实际开发中获取有效的信息

### 3.2 vector容器

#### 3.2.1 vector基本概念

**功能：**

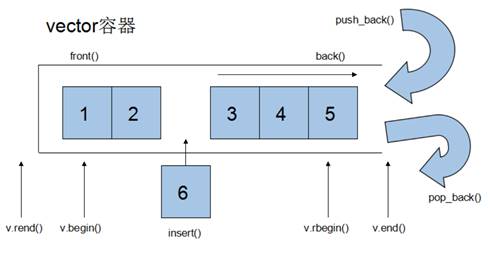
* vector数据结构和**数组非常相似**，也称为**单端数组**

**vector与普通数组区别：**

* 不同之处在于数组是静态空间，而vector可以**动态扩展**

**动态扩展：**

* 并不是在原空间之后续接新空间，而是找更大的内存空间，然后将原数据拷贝新空间，释放原空间



* vector容器的迭代器是支持随机访问的迭代器

#### 3.2.2 vector构造函数

**功能描述：**

* 创建vector容器

**函数原型：**

* vector<T> v; //采用模板实现类实现，默认构造函数
* vector(v.begin(), v.end()); //将v[begin(), end())区间中的元素拷贝给本身。
* vector(n, elem); //构造函数将n个elem拷贝给本身。
* vector(const vector &vec); //拷贝构造函数。

**示例：**

#include <vector>  
  
void printVector(vector<int>& v) {  
  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1; //无参构造  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v1.push\_back(i);  
 }  
 printVector(v1);  
  
 vector<int> v2(v1.begin(), v1.end());  
 printVector(v2);  
  
 vector<int> v3(10, 100);  
 printVector(v3);  
   
 vector<int> v4(v3);  
 printVector(v4);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**vector的多种构造方式没有可比性，灵活使用即可

#### 3.2.3 vector赋值操作

**功能描述：**

* 给vector容器进行赋值

**函数原型：**

* vector& operator=(const vector &vec);//重载等号操作符
* assign(beg, end); //将[beg, end)区间中的数据拷贝赋值给本身。
* assign(n, elem); //将n个elem拷贝赋值给本身。

**示例：**

#include <vector>  
  
void printVector(vector<int>& v) {  
  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//赋值操作  
void test01()  
{  
 vector<int> v1; //无参构造  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v1.push\_back(i);  
 }  
 printVector(v1);  
  
 vector<int>v2;  
 v2 = v1;  
 printVector(v2);  
  
 vector<int>v3;  
 v3.assign(v1.begin(), v1.end());  
 printVector(v3);  
  
 vector<int>v4;  
 v4.assign(10, 100);  
 printVector(v4);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结： vector赋值方式比较简单，使用operator=，或者assign都可以

#### 3.2.4 vector容量和大小

**功能描述：**

* 对vector容器的容量和大小操作

**函数原型：**

* empty(); //判断容器是否为空
* capacity(); //容器的容量
* size(); //返回容器中元素的个数
* resize(int num); //重新指定容器的长度为num，若容器变长，则以默认值填充新位置。
* //如果容器变短，则末尾超出容器长度的元素被删除。
* resize(int num, elem); //重新指定容器的长度为num，若容器变长，则以elem值填充新位置。
* //如果容器变短，则末尾超出容器长度的元素被删除

**示例：**

#include <vector>  
  
void printVector(vector<int>& v) {  
  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v1.push\_back(i);  
 }  
 printVector(v1);  
 if (v1.empty())  
 {  
 cout << "v1为空" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "v1不为空" << endl;  
 cout << "v1的容量 = " << v1.capacity() << endl;  
 cout << "v1的大小 = " << v1.size() << endl;  
 }  
  
 //resize 重新指定大小 ，若指定的更大，默认用0填充新位置，可以利用重载版本替换默认填充  
 v1.resize(15,10);  
 printVector(v1);  
  
 //resize 重新指定大小 ，若指定的更小，超出部分元素被删除  
 v1.resize(5);  
 printVector(v1);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 判断是否为空 --- empty
* 返回元素个数 --- size
* 返回容器容量 --- capacity
* 重新指定大小 --- resize

#### 3.2.5 vector插入和删除

**功能描述：**

* 对vector容器进行插入、删除操作

**函数原型：**

* push\_back(ele); //尾部插入元素ele
* pop\_back(); //删除最后一个元素
* insert(const\_iterator pos, ele); //迭代器指向位置pos插入元素ele
* insert(const\_iterator pos, int count,ele);//迭代器指向位置pos插入count个元素ele
* erase(const\_iterator pos); //删除迭代器指向的元素
* erase(const\_iterator start, const\_iterator end);//删除迭代器从start到end之间的元素
* clear(); //删除容器中所有元素

**示例：**

#include <vector>  
  
void printVector(vector<int>& v) {  
  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//插入和删除  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 //尾插  
 v1.push\_back(10);  
 v1.push\_back(20);  
 v1.push\_back(30);  
 v1.push\_back(40);  
 v1.push\_back(50);  
 printVector(v1);  
 //尾删  
 v1.pop\_back();  
 printVector(v1);  
 //插入  
 v1.insert(v1.begin(), 100);  
 printVector(v1);  
  
 v1.insert(v1.begin(), 2, 1000);  
 printVector(v1);  
  
 //删除  
 v1.erase(v1.begin());  
 printVector(v1);  
  
 //清空  
 v1.erase(v1.begin(), v1.end());  
 v1.clear();  
 printVector(v1);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 尾插 --- push\_back
* 尾删 --- pop\_back
* 插入 --- insert (位置迭代器)
* 删除 --- erase （位置迭代器）
* 清空 --- clear

#### 3.2.6 vector数据存取

**功能描述：**

* 对vector中的数据的存取操作

**函数原型：**

* at(int idx); //返回索引idx所指的数据
* operator[]; //返回索引idx所指的数据
* front(); //返回容器中第一个数据元素
* back(); //返回容器中最后一个数据元素

**示例：**

#include <vector>  
  
void test01()  
{  
 vector<int>v1;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v1.push\_back(i);  
 }  
  
 for (int i = 0; i < v1.size(); i++)  
 {  
 cout << v1[i] << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
 for (int i = 0; i < v1.size(); i++)  
 {  
 cout << v1.at(i) << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
 cout << "v1的第一个元素为： " << v1.front() << endl;  
 cout << "v1的最后一个元素为： " << v1.back() << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 除了用迭代器获取vector容器中元素，[ ]和at也可以
* front返回容器第一个元素
* back返回容器最后一个元素

#### 3.2.7 vector互换容器

**功能描述：**

* 实现两个容器内元素进行互换

**函数原型：**

* swap(vec); // 将vec与本身的元素互换

**示例：**

#include <vector>  
  
void printVector(vector<int>& v) {  
  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 vector<int>v1;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v1.push\_back(i);  
 }  
 printVector(v1);  
  
 vector<int>v2;  
 for (int i = 10; i > 0; i--)  
 {  
 v2.push\_back(i);  
 }  
 printVector(v2);  
  
 //互换容器  
 cout << "互换后" << endl;  
 v1.swap(v2);  
 printVector(v1);  
 printVector(v2);  
}  
  
void test02()  
{  
 vector<int> v;  
 for (int i = 0; i < 100000; i++) {  
 v.push\_back(i);  
 }  
  
 cout << "v的容量为：" << v.capacity() << endl;  
 cout << "v的大小为：" << v.size() << endl;  
  
 v.resize(3);  
  
 cout << "v的容量为：" << v.capacity() << endl;  
 cout << "v的大小为：" << v.size() << endl;  
  
 //收缩内存  
 vector<int>(v).swap(v); //匿名对象  
  
 cout << "v的容量为：" << v.capacity() << endl;  
 cout << "v的大小为：" << v.size() << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：swap可以使两个容器互换，可以达到实用的收缩内存效果

#### 3.2.8 vector预留空间

**功能描述：**

* 减少vector在动态扩展容量时的扩展次数

**函数原型：**

* reserve(int len);//容器预留len个元素长度，预留位置不初始化，元素不可访问。

**示例：**

#include <vector>  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
  
 //预留空间  
 v.reserve(100000);  
  
 int num = 0;  
 int\* p = NULL;  
 for (int i = 0; i < 100000; i++) {  
 v.push\_back(i);  
 if (p != &v[0]) {  
 p = &v[0];  
 num++;  
 }  
 }  
  
 cout << "num:" << num << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
   
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：如果数据量较大，可以一开始利用reserve预留空间

### 3.3 deque容器

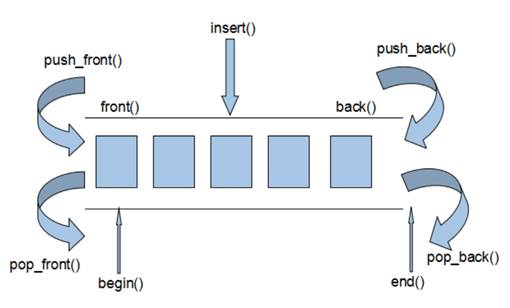
#### 3.3.1 deque容器基本概念

**功能：**

* 双端数组，可以对头端进行插入删除操作

**deque与vector区别：**

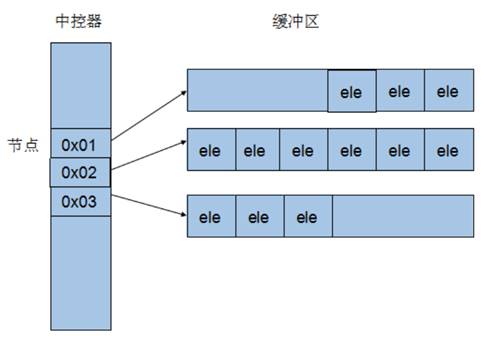
* vector对于头部的插入删除效率低，数据量越大，效率越低
* deque相对而言，对头部的插入删除速度回比vector快
* vector访问元素时的速度会比deque快,这和两者内部实现有关



deque内部工作原理:

deque内部有个**中控器**，维护每段缓冲区中的内容，缓冲区中存放真实数据

中控器维护的是每个缓冲区的地址，使得使用deque时像一片连续的内存空间



* deque容器的迭代器也是支持随机访问的

#### 3.3.2 deque构造函数

**功能描述：**

* deque容器构造

**函数原型：**

* deque<T> deqT; //默认构造形式
* deque(beg, end); //构造函数将[beg, end)区间中的元素拷贝给本身。
* deque(n, elem); //构造函数将n个elem拷贝给本身。
* deque(const deque &deq); //拷贝构造函数

**示例：**

#include <deque>  
  
void printDeque(const deque<int>& d)   
{  
 for (deque<int>::const\_iterator it = d.begin(); it != d.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
  
 }  
 cout << endl;  
}  
//deque构造  
void test01() {  
  
 deque<int> d1; //无参构造函数  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 d1.push\_back(i);  
 }  
 printDeque(d1);  
 deque<int> d2(d1.begin(),d1.end());  
 printDeque(d2);  
  
 deque<int>d3(10,100);  
 printDeque(d3);  
  
 deque<int>d4 = d3;  
 printDeque(d4);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**deque容器和vector容器的构造方式几乎一致，灵活使用即可

#### 3.3.3 deque赋值操作

**功能描述：**

* 给deque容器进行赋值

**函数原型：**

* deque& operator=(const deque &deq); //重载等号操作符
* assign(beg, end); //将[beg, end)区间中的数据拷贝赋值给本身。
* assign(n, elem); //将n个elem拷贝赋值给本身。

**示例：**

#include <deque>  
  
void printDeque(const deque<int>& d)   
{  
 for (deque<int>::const\_iterator it = d.begin(); it != d.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
  
 }  
 cout << endl;  
}  
//赋值操作  
void test01()  
{  
 deque<int> d1;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 d1.push\_back(i);  
 }  
 printDeque(d1);  
  
 deque<int>d2;  
 d2 = d1;  
 printDeque(d2);  
  
 deque<int>d3;  
 d3.assign(d1.begin(), d1.end());  
 printDeque(d3);  
  
 deque<int>d4;  
 d4.assign(10, 100);  
 printDeque(d4);  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：deque赋值操作也与vector相同，需熟练掌握

#### 3.3.4 deque大小操作

**功能描述：**

* 对deque容器的大小进行操作

**函数原型：**

* deque.empty(); //判断容器是否为空
* deque.size(); //返回容器中元素的个数
* deque.resize(num); //重新指定容器的长度为num,若容器变长，则以默认值填充新位置。
* //如果容器变短，则末尾超出容器长度的元素被删除。
* deque.resize(num, elem); //重新指定容器的长度为num,若容器变长，则以elem值填充新位置。
* //如果容器变短，则末尾超出容器长度的元素被删除。

**示例：**

#include <deque>  
  
void printDeque(const deque<int>& d)   
{  
 for (deque<int>::const\_iterator it = d.begin(); it != d.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//大小操作  
void test01()  
{  
 deque<int> d1;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 d1.push\_back(i);  
 }  
 printDeque(d1);  
  
 //判断容器是否为空  
 if (d1.empty()) {  
 cout << "d1为空!" << endl;  
 }  
 else {  
 cout << "d1不为空!" << endl;  
 //统计大小  
 cout << "d1的大小为：" << d1.size() << endl;  
 }  
  
 //重新指定大小  
 d1.resize(15, 1);  
 printDeque(d1);  
  
 d1.resize(5);  
 printDeque(d1);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* deque没有容量的概念
* 判断是否为空 --- empty
* 返回元素个数 --- size
* 重新指定个数 --- resize

#### 3.3.5 deque 插入和删除

**功能描述：**

* 向deque容器中插入和删除数据

**函数原型：**

两端插入操作：

* push\_back(elem); //在容器尾部添加一个数据
* push\_front(elem); //在容器头部插入一个数据
* pop\_back(); //删除容器最后一个数据
* pop\_front(); //删除容器第一个数据

指定位置操作：

* insert(pos,elem); //在pos位置插入一个elem元素的拷贝，返回新数据的位置。
* insert(pos,n,elem); //在pos位置插入n个elem数据，无返回值。
* insert(pos,beg,end); //在pos位置插入[beg,end)区间的数据，无返回值。
* clear(); //清空容器的所有数据
* erase(beg,end); //删除[beg,end)区间的数据，返回下一个数据的位置。
* erase(pos); //删除pos位置的数据，返回下一个数据的位置。

**示例：**

#include <deque>  
  
void printDeque(const deque<int>& d)   
{  
 for (deque<int>::const\_iterator it = d.begin(); it != d.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
  
 }  
 cout << endl;  
}  
//两端操作  
void test01()  
{  
 deque<int> d;  
 //尾插  
 d.push\_back(10);  
 d.push\_back(20);  
 //头插  
 d.push\_front(100);  
 d.push\_front(200);  
  
 printDeque(d);  
  
 //尾删  
 d.pop\_back();  
 //头删  
 d.pop\_front();  
 printDeque(d);  
}  
  
//插入  
void test02()  
{  
 deque<int> d;  
 d.push\_back(10);  
 d.push\_back(20);  
 d.push\_front(100);  
 d.push\_front(200);  
 printDeque(d);  
  
 d.insert(d.begin(), 1000);  
 printDeque(d);  
  
 d.insert(d.begin(), 2,10000);  
 printDeque(d);  
  
 deque<int>d2;  
 d2.push\_back(1);  
 d2.push\_back(2);  
 d2.push\_back(3);  
  
 d.insert(d.begin(), d2.begin(), d2.end());  
 printDeque(d);  
  
}  
  
//删除  
void test03()  
{  
 deque<int> d;  
 d.push\_back(10);  
 d.push\_back(20);  
 d.push\_front(100);  
 d.push\_front(200);  
 printDeque(d);  
  
 d.erase(d.begin());  
 printDeque(d);  
  
 d.erase(d.begin(), d.end());  
 d.clear();  
 printDeque(d);  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 //test02();  
  
 test03();  
   
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 插入和删除提供的位置是迭代器！
* 尾插 --- push\_back
* 尾删 --- pop\_back
* 头插 --- push\_front
* 头删 --- pop\_front

#### 3.3.6 deque 数据存取

**功能描述：**

* 对deque 中的数据的存取操作

**函数原型：**

* at(int idx); //返回索引idx所指的数据
* operator[]; //返回索引idx所指的数据
* front(); //返回容器中第一个数据元素
* back(); //返回容器中最后一个数据元素

**示例：**

#include <deque>  
  
void printDeque(const deque<int>& d)   
{  
 for (deque<int>::const\_iterator it = d.begin(); it != d.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//数据存取  
void test01()  
{  
  
 deque<int> d;  
 d.push\_back(10);  
 d.push\_back(20);  
 d.push\_front(100);  
 d.push\_front(200);  
  
 for (int i = 0; i < d.size(); i++) {  
 cout << d[i] << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
  
 for (int i = 0; i < d.size(); i++) {  
 cout << d.at(i) << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
 cout << "front:" << d.front() << endl;  
  
 cout << "back:" << d.back() << endl;  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 除了用迭代器获取deque容器中元素，[ ]和at也可以
* front返回容器第一个元素
* back返回容器最后一个元素

#### 3.3.7 deque 排序

**功能描述：**

* 利用算法实现对deque容器进行排序

**算法：**

* sort(iterator beg, iterator end) //对beg和end区间内元素进行排序

**示例：**

#include <deque>  
#include <algorithm>  
  
void printDeque(const deque<int>& d)   
{  
 for (deque<int>::const\_iterator it = d.begin(); it != d.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
  
 deque<int> d;  
 d.push\_back(10);  
 d.push\_back(20);  
 d.push\_front(100);  
 d.push\_front(200);  
  
 printDeque(d);  
 sort(d.begin(), d.end());  
 printDeque(d);  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：sort算法非常实用，使用时包含头文件 algorithm即可

### 3.4 案例-评委打分

#### 3.4.1 案例描述

有5名选手：选手ABCDE，10个评委分别对每一名选手打分，去除最高分，去除评委中最低分，取平均分。

#### 3.4.2 实现步骤

1. 创建五名选手，放到vector中
2. 遍历vector容器，取出来每一个选手，执行for循环，可以把10个评分打分存到deque容器中
3. sort算法对deque容器中分数排序，去除最高和最低分
4. deque容器遍历一遍，累加总分
5. 获取平均分

**示例代码：**

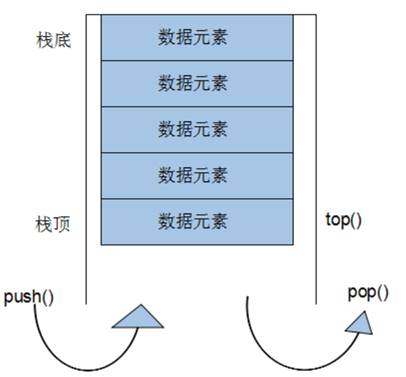
//选手类  
class Person  
{  
public:  
 Person(string name, int score)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Score = score;  
 }  
  
 string m\_Name; //姓名  
 int m\_Score; //平均分  
};  
  
void createPerson(vector<Person>&v)  
{  
 string nameSeed = "ABCDE";  
 for (int i = 0; i < 5; i++)  
 {  
 string name = "选手";  
 name += nameSeed[i];  
  
 int score = 0;  
  
 Person p(name, score);  
  
 //将创建的person对象 放入到容器中  
 v.push\_back(p);  
 }  
}  
  
//打分  
void setScore(vector<Person>&v)  
{  
 for (vector<Person>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++)  
 {  
 //将评委的分数 放入到deque容器中  
 deque<int>d;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 int score = rand() % 41 + 60; // 60 ~ 100  
 d.push\_back(score);  
 }  
  
 //cout << "选手： " << it->m\_Name << " 打分： " << endl;  
 //for (deque<int>::iterator dit = d.begin(); dit != d.end(); dit++)  
 //{  
 // cout << \*dit << " ";  
 //}  
 //cout << endl;  
  
 //排序  
 sort(d.begin(), d.end());  
  
 //去除最高和最低分  
 d.pop\_back();  
 d.pop\_front();  
  
 //取平均分  
 int sum = 0;  
 for (deque<int>::iterator dit = d.begin(); dit != d.end(); dit++)  
 {  
 sum += \*dit; //累加每个评委的分数  
 }  
  
 int avg = sum / d.size();  
  
 //将平均分 赋值给选手身上  
 it->m\_Score = avg;  
 }  
  
}  
  
void showScore(vector<Person>&v)  
{  
 for (vector<Person>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++)  
 {  
 cout << "姓名： " << it->m\_Name << " 平均分： " << it->m\_Score << endl;  
 }  
}  
  
int main() {  
  
 //随机数种子  
 srand((unsigned int)time(NULL));  
  
 //1、创建5名选手  
 vector<Person>v; //存放选手容器  
 createPerson(v);  
  
 //测试  
 //for (vector<Person>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++)  
 //{  
 // cout << "姓名： " << (\*it).m\_Name << " 分数： " << (\*it).m\_Score << endl;  
 //}  
  
 //2、给5名选手打分  
 setScore(v);  
  
 //3、显示最后得分  
 showScore(v);  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：** 选取不同的容器操作数据，可以提升代码的效率

### 3.5 stack容器

#### 3.5.1 stack 基本概念

**概念：**stack是一种**先进后出**(First In Last Out,FILO)的数据结构，它只有一个出口



栈中只有顶端的元素才可以被外界使用，因此栈不允许有遍历行为

栈中进入数据称为 --- **入栈** push

栈中弹出数据称为 --- **出栈** pop

生活中的栈：





#### 3.5.2 stack 常用接口

功能描述：栈容器常用的对外接口

构造函数：

* stack<T> stk; //stack采用模板类实现， stack对象的默认构造形式
* stack(const stack &stk); //拷贝构造函数

赋值操作：

* stack& operator=(const stack &stk); //重载等号操作符

数据存取：

* push(elem); //向栈顶添加元素
* pop(); //从栈顶移除第一个元素
* top(); //返回栈顶元素

大小操作：

* empty(); //判断堆栈是否为空
* size(); //返回栈的大小

**示例：**

#include <stack>  
  
//栈容器常用接口  
void test01()  
{  
 //创建栈容器 栈容器必须符合先进后出  
 stack<int> s;  
  
 //向栈中添加元素，叫做 压栈 入栈  
 s.push(10);  
 s.push(20);  
 s.push(30);  
  
 while (!s.empty()) {  
 //输出栈顶元素  
 cout << "栈顶元素为： " << s.top() << endl;  
 //弹出栈顶元素  
 s.pop();  
 }  
 cout << "栈的大小为：" << s.size() << endl;  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

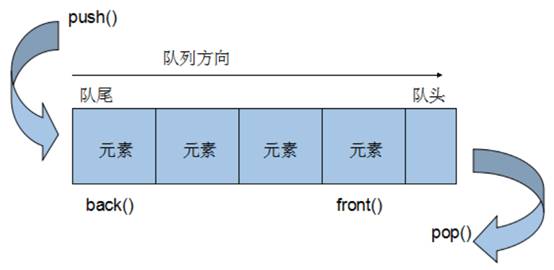
总结：

* 入栈 --- push
* 出栈 --- pop
* 返回栈顶 --- top
* 判断栈是否为空 --- empty
* 返回栈大小 --- size

### 3.6 queue 容器

#### 3.6.1 queue 基本概念

**概念：**Queue是一种**先进先出**(First In First Out,FIFO)的数据结构，它有两个出口



队列容器允许从一端新增元素，从另一端移除元素

队列中只有队头和队尾才可以被外界使用，因此队列不允许有遍历行为

队列中进数据称为 --- **入队** push

队列中出数据称为 --- **出队** pop

生活中的队列：



#### 3.6.2 queue 常用接口

功能描述：栈容器常用的对外接口

构造函数：

* queue<T> que; //queue采用模板类实现，queue对象的默认构造形式
* queue(const queue &que); //拷贝构造函数

赋值操作：

* queue& operator=(const queue &que); //重载等号操作符

数据存取：

* push(elem); //往队尾添加元素
* pop(); //从队头移除第一个元素
* back(); //返回最后一个元素
* front(); //返回第一个元素

大小操作：

* empty(); //判断堆栈是否为空
* size(); //返回栈的大小

**示例：**

#include <queue>  
#include <string>  
class Person  
{  
public:  
 Person(string name, int age)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
};  
  
void test01() {  
  
 //创建队列  
 queue<Person> q;  
  
 //准备数据  
 Person p1("唐僧", 30);  
 Person p2("孙悟空", 1000);  
 Person p3("猪八戒", 900);  
 Person p4("沙僧", 800);  
  
 //向队列中添加元素 入队操作  
 q.push(p1);  
 q.push(p2);  
 q.push(p3);  
 q.push(p4);  
  
 //队列不提供迭代器，更不支持随机访问   
 while (!q.empty()) {  
 //输出队头元素  
 cout << "队头元素-- 姓名： " << q.front().m\_Name   
 << " 年龄： "<< q.front().m\_Age << endl;  
   
 cout << "队尾元素-- 姓名： " << q.back().m\_Name   
 << " 年龄： " << q.back().m\_Age << endl;  
   
 cout << endl;  
 //弹出队头元素  
 q.pop();  
 }  
  
 cout << "队列大小为：" << q.size() << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 入队 --- push
* 出队 --- pop
* 返回队头元素 --- front
* 返回队尾元素 --- back
* 判断队是否为空 --- empty
* 返回队列大小 --- size

### 3.7 list容器

#### 3.7.1 list基本概念

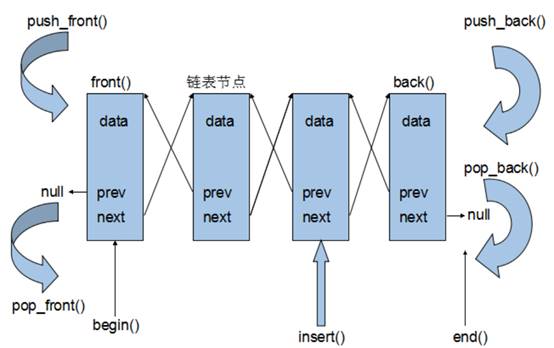
**功能：**将数据进行链式存储

**链表**（list）是一种物理存储单元上非连续的存储结构，数据元素的逻辑顺序是通过链表中的指针链接实现的

链表的组成：链表由一系列**结点**组成

结点的组成：一个是存储数据元素的**数据域**，另一个是存储下一个结点地址的**指针域**

STL中的链表是一个双向循环链表



由于链表的存储方式并不是连续的内存空间，因此链表list中的迭代器只支持前移和后移，属于**双向迭代器**

list的优点：

* 采用动态存储分配，不会造成内存浪费和溢出
* 链表执行插入和删除操作十分方便，修改指针即可，不需要移动大量元素

list的缺点：

* 链表灵活，但是空间(指针域) 和 时间（遍历）额外耗费较大

List有一个重要的性质，插入操作和删除操作都不会造成原有list迭代器的失效，这在vector是不成立的。

总结：STL中**List和vector是两个最常被使用的容器**，各有优缺点

#### 3.7.2 list构造函数

**功能描述：**

* 创建list容器

**函数原型：**

* list<T> lst; //list采用采用模板类实现,对象的默认构造形式：
* list(beg,end); //构造函数将[beg, end)区间中的元素拷贝给本身。
* list(n,elem); //构造函数将n个elem拷贝给本身。
* list(const list &lst); //拷贝构造函数。

**示例：**

#include <list>  
  
void printList(const list<int>& L) {  
  
 for (list<int>::const\_iterator it = L.begin(); it != L.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 list<int>L1;  
 L1.push\_back(10);  
 L1.push\_back(20);  
 L1.push\_back(30);  
 L1.push\_back(40);  
  
 printList(L1);  
  
 list<int>L2(L1.begin(),L1.end());  
 printList(L2);  
  
 list<int>L3(L2);  
 printList(L3);  
  
 list<int>L4(10, 1000);  
 printList(L4);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：list构造方式同其他几个STL常用容器，熟练掌握即可

#### 3.7.3 list 赋值和交换

**功能描述：**

* 给list容器进行赋值，以及交换list容器

**函数原型：**

* assign(beg, end); //将[beg, end)区间中的数据拷贝赋值给本身。
* assign(n, elem); //将n个elem拷贝赋值给本身。
* list& operator=(const list &lst); //重载等号操作符
* swap(lst); //将lst与本身的元素互换。

**示例：**

#include <list>  
  
void printList(const list<int>& L) {  
  
 for (list<int>::const\_iterator it = L.begin(); it != L.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//赋值和交换  
void test01()  
{  
 list<int>L1;  
 L1.push\_back(10);  
 L1.push\_back(20);  
 L1.push\_back(30);  
 L1.push\_back(40);  
 printList(L1);  
  
 //赋值  
 list<int>L2;  
 L2 = L1;  
 printList(L2);  
  
 list<int>L3;  
 L3.assign(L2.begin(), L2.end());  
 printList(L3);  
  
 list<int>L4;  
 L4.assign(10, 100);  
 printList(L4);  
  
}  
  
//交换  
void test02()  
{  
  
 list<int>L1;  
 L1.push\_back(10);  
 L1.push\_back(20);  
 L1.push\_back(30);  
 L1.push\_back(40);  
  
 list<int>L2;  
 L2.assign(10, 100);  
  
 cout << "交换前： " << endl;  
 printList(L1);  
 printList(L2);  
  
 cout << endl;  
  
 L1.swap(L2);  
  
 cout << "交换后： " << endl;  
 printList(L1);  
 printList(L2);  
  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：list赋值和交换操作能够灵活运用即可

#### 3.7.4 list 大小操作

**功能描述：**

* 对list容器的大小进行操作

**函数原型：**

* size(); //返回容器中元素的个数
* empty(); //判断容器是否为空
* resize(num); //重新指定容器的长度为num，若容器变长，则以默认值填充新位置。
* //如果容器变短，则末尾超出容器长度的元素被删除。
* resize(num, elem); //重新指定容器的长度为num，若容器变长，则以elem值填充新位置。
* //如果容器变短，则末尾超出容器长度的元素被删除。

**示例：**

#include <list>  
  
void printList(const list<int>& L) {  
  
 for (list<int>::const\_iterator it = L.begin(); it != L.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//大小操作  
void test01()  
{  
 list<int>L1;  
 L1.push\_back(10);  
 L1.push\_back(20);  
 L1.push\_back(30);  
 L1.push\_back(40);  
  
 if (L1.empty())  
 {  
 cout << "L1为空" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "L1不为空" << endl;  
 cout << "L1的大小为： " << L1.size() << endl;  
 }  
  
 //重新指定大小  
 L1.resize(10);  
 printList(L1);  
  
 L1.resize(2);  
 printList(L1);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 判断是否为空 --- empty
* 返回元素个数 --- size
* 重新指定个数 --- resize

#### 3.7.5 list 插入和删除

**功能描述：**

* 对list容器进行数据的插入和删除

**函数原型：**

* push\_back(elem);//在容器尾部加入一个元素
* pop\_back();//删除容器中最后一个元素
* push\_front(elem);//在容器开头插入一个元素
* pop\_front();//从容器开头移除第一个元素
* insert(pos,elem);//在pos位置插elem元素的拷贝，返回新数据的位置。
* insert(pos,n,elem);//在pos位置插入n个elem数据，无返回值。
* insert(pos,beg,end);//在pos位置插入[beg,end)区间的数据，无返回值。
* clear();//移除容器的所有数据
* erase(beg,end);//删除[beg,end)区间的数据，返回下一个数据的位置。
* erase(pos);//删除pos位置的数据，返回下一个数据的位置。
* remove(elem);//删除容器中所有与elem值匹配的元素。

**示例：**

#include <list>  
  
void printList(const list<int>& L) {  
  
 for (list<int>::const\_iterator it = L.begin(); it != L.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//插入和删除  
void test01()  
{  
 list<int> L;  
 //尾插  
 L.push\_back(10);  
 L.push\_back(20);  
 L.push\_back(30);  
 //头插  
 L.push\_front(100);  
 L.push\_front(200);  
 L.push\_front(300);  
  
 printList(L);  
  
 //尾删  
 L.pop\_back();  
 printList(L);  
  
 //头删  
 L.pop\_front();  
 printList(L);  
  
 //插入  
 list<int>::iterator it = L.begin();  
 L.insert(++it, 1000);  
 printList(L);  
  
 //删除  
 it = L.begin();  
 L.erase(++it);  
 printList(L);  
  
 //移除  
 L.push\_back(10000);  
 L.push\_back(10000);  
 L.push\_back(10000);  
 printList(L);  
 L.remove(10000);  
 printList(L);  
   
 //清空  
 L.clear();  
 printList(L);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 尾插 --- push\_back
* 尾删 --- pop\_back
* 头插 --- push\_front
* 头删 --- pop\_front
* 插入 --- insert
* 删除 --- erase
* 移除 --- remove
* 清空 --- clear

#### 3.7.6 list 数据存取

**功能描述：**

* 对list容器中数据进行存取

**函数原型：**

* front(); //返回第一个元素。
* back(); //返回最后一个元素。

**示例：**

#include <list>  
  
//数据存取  
void test01()  
{  
 list<int>L1;  
 L1.push\_back(10);  
 L1.push\_back(20);  
 L1.push\_back(30);  
 L1.push\_back(40);  
  
   
 //cout << L1.at(0) << endl;//错误 不支持at访问数据  
 //cout << L1[0] << endl; //错误 不支持[]方式访问数据  
 cout << "第一个元素为： " << L1.front() << endl;  
 cout << "最后一个元素为： " << L1.back() << endl;  
  
 //list容器的迭代器是双向迭代器，不支持随机访问  
 list<int>::iterator it = L1.begin();  
 //it = it + 1;//错误，不可以跳跃访问，即使是+1  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* list容器中不可以通过[]或者at方式访问数据
* 返回第一个元素 --- front
* 返回最后一个元素 --- back

#### 3.7.7 list 反转和排序

**功能描述：**

* 将容器中的元素反转，以及将容器中的数据进行排序

**函数原型：**

* reverse(); //反转链表
* sort(); //链表排序

**示例：**

void printList(const list<int>& L) {  
  
 for (list<int>::const\_iterator it = L.begin(); it != L.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
bool myCompare(int val1 , int val2)  
{  
 return val1 > val2;  
}  
  
//反转和排序  
void test01()  
{  
 list<int> L;  
 L.push\_back(90);  
 L.push\_back(30);  
 L.push\_back(20);  
 L.push\_back(70);  
 printList(L);  
  
 //反转容器的元素  
 L.reverse();  
 printList(L);  
  
 //排序  
 L.sort(); //默认的排序规则 从小到大  
 printList(L);  
  
 L.sort(myCompare); //指定规则，从大到小  
 printList(L);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 反转 --- reverse
* 排序 --- sort （成员函数）

#### 3.7.8 排序案例

案例描述：将Person自定义数据类型进行排序，Person中属性有姓名、年龄、身高

排序规则：按照年龄进行升序，如果年龄相同按照身高进行降序

**示例：**

#include <list>  
#include <string>  
class Person {  
public:  
 Person(string name, int age , int height) {  
 m\_Name = name;  
 m\_Age = age;  
 m\_Height = height;  
 }  
  
public:  
 string m\_Name; //姓名  
 int m\_Age; //年龄  
 int m\_Height; //身高  
};  
  
  
bool ComparePerson(Person& p1, Person& p2) {  
  
 if (p1.m\_Age == p2.m\_Age) {  
 return p1.m\_Height > p2.m\_Height;  
 }  
 else  
 {  
 return p1.m\_Age < p2.m\_Age;  
 }  
  
}  
  
void test01() {  
  
 list<Person> L;  
  
 Person p1("刘备", 35 , 175);  
 Person p2("曹操", 45 , 180);  
 Person p3("孙权", 40 , 170);  
 Person p4("赵云", 25 , 190);  
 Person p5("张飞", 35 , 160);  
 Person p6("关羽", 35 , 200);  
  
 L.push\_back(p1);  
 L.push\_back(p2);  
 L.push\_back(p3);  
 L.push\_back(p4);  
 L.push\_back(p5);  
 L.push\_back(p6);  
  
 for (list<Person>::iterator it = L.begin(); it != L.end(); it++) {  
 cout << "姓名： " << it->m\_Name << " 年龄： " << it->m\_Age   
 << " 身高： " << it->m\_Height << endl;  
 }  
  
 cout << "---------------------------------" << endl;  
 L.sort(ComparePerson); //排序  
  
 for (list<Person>::iterator it = L.begin(); it != L.end(); it++) {  
 cout << "姓名： " << it->m\_Name << " 年龄： " << it->m\_Age   
 << " 身高： " << it->m\_Height << endl;  
 }  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 对于自定义数据类型，必须要指定排序规则，否则编译器不知道如何进行排序
* 高级排序只是在排序规则上再进行一次逻辑规则制定，并不复杂

### 3.8 set/ multiset 容器

#### 3.8.1 set基本概念

**简介：**

* 所有元素都会在插入时自动被排序

**本质：**

* set/multiset属于**关联式容器**，底层结构是用**二叉树**实现。

**set和multiset区别**：

* set不允许容器中有重复的元素
* multiset允许容器中有重复的元素

#### 3.8.2 set构造和赋值

功能描述：创建set容器以及赋值

构造：

* set<T> st; //默认构造函数：
* set(const set &st); //拷贝构造函数

赋值：

* set& operator=(const set &st); //重载等号操作符

**示例：**

#include <set>  
  
void printSet(set<int> & s)  
{  
 for (set<int>::iterator it = s.begin(); it != s.end(); it++)  
 {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//构造和赋值  
void test01()  
{  
 set<int> s1;  
  
 s1.insert(10);  
 s1.insert(30);  
 s1.insert(20);  
 s1.insert(40);  
 printSet(s1);  
  
 //拷贝构造  
 set<int>s2(s1);  
 printSet(s2);  
  
 //赋值  
 set<int>s3;  
 s3 = s2;  
 printSet(s3);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* set容器插入数据时用insert
* set容器插入数据的数据会自动排序

#### 3.8.3 set大小和交换

**功能描述：**

* 统计set容器大小以及交换set容器

**函数原型：**

* size(); //返回容器中元素的数目
* empty(); //判断容器是否为空
* swap(st); //交换两个集合容器

**示例：**

#include <set>  
  
void printSet(set<int> & s)  
{  
 for (set<int>::iterator it = s.begin(); it != s.end(); it++)  
 {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//大小  
void test01()  
{  
  
 set<int> s1;  
   
 s1.insert(10);  
 s1.insert(30);  
 s1.insert(20);  
 s1.insert(40);  
  
 if (s1.empty())  
 {  
 cout << "s1为空" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "s1不为空" << endl;  
 cout << "s1的大小为： " << s1.size() << endl;  
 }  
  
}  
  
//交换  
void test02()  
{  
 set<int> s1;  
  
 s1.insert(10);  
 s1.insert(30);  
 s1.insert(20);  
 s1.insert(40);  
  
 set<int> s2;  
  
 s2.insert(100);  
 s2.insert(300);  
 s2.insert(200);  
 s2.insert(400);  
  
 cout << "交换前" << endl;  
 printSet(s1);  
 printSet(s2);  
 cout << endl;  
  
 cout << "交换后" << endl;  
 s1.swap(s2);  
 printSet(s1);  
 printSet(s2);  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 统计大小 --- size
* 判断是否为空 --- empty
* 交换容器 --- swap

#### 3.8.4 set插入和删除

**功能描述：**

* set容器进行插入数据和删除数据

**函数原型：**

* insert(elem); //在容器中插入元素。
* clear(); //清除所有元素
* erase(pos); //删除pos迭代器所指的元素，返回下一个元素的迭代器。
* erase(beg, end); //删除区间[beg,end)的所有元素 ，返回下一个元素的迭代器。
* erase(elem); //删除容器中值为elem的元素。

**示例：**

#include <set>  
  
void printSet(set<int> & s)  
{  
 for (set<int>::iterator it = s.begin(); it != s.end(); it++)  
 {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
//插入和删除  
void test01()  
{  
 set<int> s1;  
 //插入  
 s1.insert(10);  
 s1.insert(30);  
 s1.insert(20);  
 s1.insert(40);  
 printSet(s1);  
  
 //删除  
 s1.erase(s1.begin());  
 printSet(s1);  
  
 s1.erase(30);  
 printSet(s1);  
  
 //清空  
 //s1.erase(s1.begin(), s1.end());  
 s1.clear();  
 printSet(s1);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 插入 --- insert
* 删除 --- erase
* 清空 --- clear

#### 3.8.5 set查找和统计

**功能描述：**

* 对set容器进行查找数据以及统计数据

**函数原型：**

* find(key); //查找key是否存在,若存在，返回该键的元素的迭代器；若不存在，返回set.end();
* count(key); //统计key的元素个数

**示例：**

#include <set>  
  
//查找和统计  
void test01()  
{  
 set<int> s1;  
 //插入  
 s1.insert(10);  
 s1.insert(30);  
 s1.insert(20);  
 s1.insert(40);  
   
 //查找  
 set<int>::iterator pos = s1.find(30);  
  
 if (pos != s1.end())  
 {  
 cout << "找到了元素 ： " << \*pos << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "未找到元素" << endl;  
 }  
  
 //统计  
 int num = s1.count(30);  
 cout << "num = " << num << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 查找 --- find （返回的是迭代器）
* 统计 --- count （对于set，结果为0或者1）

#### 3.8.6 set和multiset区别

**学习目标：**

* 掌握set和multiset的区别

**区别：**

* set不可以插入重复数据，而multiset可以
* set插入数据的同时会返回插入结果，表示插入是否成功
* multiset不会检测数据，因此可以插入重复数据

**示例：**

#include <set>  
  
//set和multiset区别  
void test01()  
{  
 set<int> s;  
 pair<set<int>::iterator, bool> ret = s.insert(10);  
 if (ret.second) {  
 cout << "第一次插入成功!" << endl;  
 }  
 else {  
 cout << "第一次插入失败!" << endl;  
 }  
  
 ret = s.insert(10);  
 if (ret.second) {  
 cout << "第二次插入成功!" << endl;  
 }  
 else {  
 cout << "第二次插入失败!" << endl;  
 }  
   
 //multiset  
 multiset<int> ms;  
 ms.insert(10);  
 ms.insert(10);  
  
 for (multiset<int>::iterator it = ms.begin(); it != ms.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 如果不允许插入重复数据可以利用set
* 如果需要插入重复数据利用multiset

#### 3.8.7 pair对组创建

**功能描述：**

* 成对出现的数据，利用对组可以返回两个数据

**两种创建方式：**

* pair<type, type> p ( value1, value2 );
* pair<type, type> p = make\_pair( value1, value2 );

**示例：**

#include <string>  
  
//对组创建  
void test01()  
{  
 pair<string, int> p(string("Tom"), 20);  
 cout << "姓名： " << p.first << " 年龄： " << p.second << endl;  
  
 pair<string, int> p2 = make\_pair("Jerry", 10);  
 cout << "姓名： " << p2.first << " 年龄： " << p2.second << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

两种方式都可以创建对组，记住一种即可

#### 3.8.8 set容器排序

学习目标：

* set容器默认排序规则为从小到大，掌握如何改变排序规则

主要技术点：

* 利用仿函数，可以改变排序规则

**示例一** set存放内置数据类型

#include <set>  
  
class MyCompare   
{  
public:  
 bool operator()(int v1, int v2) {  
 return v1 > v2;  
 }  
};  
void test01()   
{   
 set<int> s1;  
 s1.insert(10);  
 s1.insert(40);  
 s1.insert(20);  
 s1.insert(30);  
 s1.insert(50);  
  
 //默认从小到大  
 for (set<int>::iterator it = s1.begin(); it != s1.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
 //指定排序规则  
 set<int,MyCompare> s2;  
 s2.insert(10);  
 s2.insert(40);  
 s2.insert(20);  
 s2.insert(30);  
 s2.insert(50);  
  
 for (set<int, MyCompare>::iterator it = s2.begin(); it != s2.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：利用仿函数可以指定set容器的排序规则

**示例二** set存放自定义数据类型

#include <set>  
#include <string>  
  
class Person  
{  
public:  
 Person(string name, int age)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
  
};  
class comparePerson  
{  
public:  
 bool operator()(const Person& p1, const Person &p2)  
 {  
 //按照年龄进行排序 降序  
 return p1.m\_Age > p2.m\_Age;  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 set<Person, comparePerson> s;  
  
 Person p1("刘备", 23);  
 Person p2("关羽", 27);  
 Person p3("张飞", 25);  
 Person p4("赵云", 21);  
  
 s.insert(p1);  
 s.insert(p2);  
 s.insert(p3);  
 s.insert(p4);  
  
 for (set<Person, comparePerson>::iterator it = s.begin(); it != s.end(); it++)  
 {  
 cout << "姓名： " << it->m\_Name << " 年龄： " << it->m\_Age << endl;  
 }  
}  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

对于自定义数据类型，set必须指定排序规则才可以插入数据

### 3.9 map/ multimap容器

#### 3.9.1 map基本概念

**简介：**

* map中所有元素都是pair
* pair中第一个元素为key（键值），起到索引作用，第二个元素为value（实值）
* 所有元素都会根据元素的键值自动排序

**本质：**

* map/multimap属于**关联式容器**，底层结构是用二叉树实现。

**优点：**

* 可以根据key值快速找到value值

map和multimap**区别**：

* map不允许容器中有重复key值元素
* multimap允许容器中有重复key值元素

#### 3.9.2 map构造和赋值

**功能描述：**

* 对map容器进行构造和赋值操作

**函数原型：**

**构造：**

* map<T1, T2> mp; //map默认构造函数:
* map(const map &mp); //拷贝构造函数

**赋值：**

* map& operator=(const map &mp); //重载等号操作符

**示例：**

#include <map>  
  
void printMap(map<int,int>&m)  
{  
 for (map<int, int>::iterator it = m.begin(); it != m.end(); it++)  
 {  
 cout << "key = " << it->first << " value = " << it->second << endl;  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 map<int,int>m; //默认构造  
 m.insert(pair<int, int>(1, 10));  
 m.insert(pair<int, int>(2, 20));  
 m.insert(pair<int, int>(3, 30));  
 printMap(m);  
  
 map<int, int>m2(m); //拷贝构造  
 printMap(m2);  
  
 map<int, int>m3;  
 m3 = m2; //赋值  
 printMap(m3);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：map中所有元素都是成对出现，插入数据时候要使用对组

#### 3.9.3 map大小和交换

**功能描述：**

* 统计map容器大小以及交换map容器

函数原型：

* size(); //返回容器中元素的数目
* empty(); //判断容器是否为空
* swap(st); //交换两个集合容器

**示例：**

#include <map>  
  
void printMap(map<int,int>&m)  
{  
 for (map<int, int>::iterator it = m.begin(); it != m.end(); it++)  
 {  
 cout << "key = " << it->first << " value = " << it->second << endl;  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 map<int, int>m;  
 m.insert(pair<int, int>(1, 10));  
 m.insert(pair<int, int>(2, 20));  
 m.insert(pair<int, int>(3, 30));  
  
 if (m.empty())  
 {  
 cout << "m为空" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "m不为空" << endl;  
 cout << "m的大小为： " << m.size() << endl;  
 }  
}  
  
  
//交换  
void test02()  
{  
 map<int, int>m;  
 m.insert(pair<int, int>(1, 10));  
 m.insert(pair<int, int>(2, 20));  
 m.insert(pair<int, int>(3, 30));  
  
 map<int, int>m2;  
 m2.insert(pair<int, int>(4, 100));  
 m2.insert(pair<int, int>(5, 200));  
 m2.insert(pair<int, int>(6, 300));  
  
 cout << "交换前" << endl;  
 printMap(m);  
 printMap(m2);  
  
 cout << "交换后" << endl;  
 m.swap(m2);  
 printMap(m);  
 printMap(m2);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 统计大小 --- size
* 判断是否为空 --- empty
* 交换容器 --- swap

#### 3.9.4 map插入和删除

**功能描述：**

* map容器进行插入数据和删除数据

**函数原型：**

* insert(elem); //在容器中插入元素。
* clear(); //清除所有元素
* erase(pos); //删除pos迭代器所指的元素，返回下一个元素的迭代器。
* erase(beg, end); //删除区间[beg,end)的所有元素 ，返回下一个元素的迭代器。
* erase(key); //删除容器中值为key的元素。

**示例：**

#include <map>  
  
void printMap(map<int,int>&m)  
{  
 for (map<int, int>::iterator it = m.begin(); it != m.end(); it++)  
 {  
 cout << "key = " << it->first << " value = " << it->second << endl;  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
void test01()  
{  
 //插入  
 map<int, int> m;  
 //第一种插入方式  
 m.insert(pair<int, int>(1, 10));  
 //第二种插入方式  
 m.insert(make\_pair(2, 20));  
 //第三种插入方式  
 m.insert(map<int, int>::value\_type(3, 30));  
 //第四种插入方式  
 m[4] = 40;   
 printMap(m);  
  
 //删除  
 m.erase(m.begin());  
 printMap(m);  
  
 m.erase(3);  
 printMap(m);  
  
 //清空  
 m.erase(m.begin(),m.end());  
 m.clear();  
 printMap(m);  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* map插入方式很多，记住其一即可
* 插入 --- insert
* 删除 --- erase
* 清空 --- clear

#### 3.9.5 map查找和统计

**功能描述：**

* 对map容器进行查找数据以及统计数据

**函数原型：**

* find(key); //查找key是否存在,若存在，返回该键的元素的迭代器；若不存在，返回set.end();
* count(key); //统计key的元素个数

**示例：**

#include <map>  
  
//查找和统计  
void test01()  
{  
 map<int, int>m;   
 m.insert(pair<int, int>(1, 10));  
 m.insert(pair<int, int>(2, 20));  
 m.insert(pair<int, int>(3, 30));  
  
 //查找  
 map<int, int>::iterator pos = m.find(3);  
  
 if (pos != m.end())  
 {  
 cout << "找到了元素 key = " << (\*pos).first << " value = " << (\*pos).second << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "未找到元素" << endl;  
 }  
  
 //统计  
 int num = m.count(3);  
 cout << "num = " << num << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 查找 --- find （返回的是迭代器）
* 统计 --- count （对于map，结果为0或者1）

#### 3.9.6 map容器排序

**学习目标：**

* map容器默认排序规则为 按照key值进行 从小到大排序，掌握如何改变排序规则

**主要技术点:**

* 利用仿函数，可以改变排序规则

**示例：**

#include <map>  
  
class MyCompare {  
public:  
 bool operator()(int v1, int v2) {  
 return v1 > v2;  
 }  
};  
  
void test01()   
{  
 //默认从小到大排序  
 //利用仿函数实现从大到小排序  
 map<int, int, MyCompare> m;  
  
 m.insert(make\_pair(1, 10));  
 m.insert(make\_pair(2, 20));  
 m.insert(make\_pair(3, 30));  
 m.insert(make\_pair(4, 40));  
 m.insert(make\_pair(5, 50));  
  
 for (map<int, int, MyCompare>::iterator it = m.begin(); it != m.end(); it++) {  
 cout << "key:" << it->first << " value:" << it->second << endl;  
 }  
}  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 利用仿函数可以指定map容器的排序规则
* 对于自定义数据类型，map必须要指定排序规则,同set容器

### 3.10 案例-员工分组

#### 3.10.1 案例描述

* 公司今天招聘了10个员工（ABCDEFGHIJ），10名员工进入公司之后，需要指派员工在那个部门工作
* 员工信息有: 姓名 工资组成；部门分为：策划、美术、研发
* 随机给10名员工分配部门和工资
* 通过multimap进行信息的插入 key(部门编号) value(员工)
* 分部门显示员工信息

#### 3.10.2 实现步骤

1. 创建10名员工，放到vector中
2. 遍历vector容器，取出每个员工，进行随机分组
3. 分组后，将员工部门编号作为key，具体员工作为value，放入到multimap容器中
4. 分部门显示员工信息

**案例代码：**

#include<iostream>  
using namespace std;  
#include <vector>  
#include <string>  
#include <map>  
#include <ctime>  
  
/\*  
- 公司今天招聘了10个员工（ABCDEFGHIJ），10名员工进入公司之后，需要指派员工在那个部门工作  
- 员工信息有: 姓名 工资组成；部门分为：策划、美术、研发  
- 随机给10名员工分配部门和工资  
- 通过multimap进行信息的插入 key(部门编号) value(员工)  
- 分部门显示员工信息  
\*/  
  
#define CEHUA 0  
#define MEISHU 1  
#define YANFA 2  
  
class Worker  
{  
public:  
 string m\_Name;  
 int m\_Salary;  
};  
  
void createWorker(vector<Worker>&v)  
{  
 string nameSeed = "ABCDEFGHIJ";  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 Worker worker;  
 worker.m\_Name = "员工";  
 worker.m\_Name += nameSeed[i];  
  
 worker.m\_Salary = rand() % 10000 + 10000; // 10000 ~ 19999  
 //将员工放入到容器中  
 v.push\_back(worker);  
 }  
}  
  
//员工分组  
void setGroup(vector<Worker>&v,multimap<int,Worker>&m)  
{  
 for (vector<Worker>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++)  
 {  
 //产生随机部门编号  
 int deptId = rand() % 3; // 0 1 2   
  
 //将员工插入到分组中  
 //key部门编号，value具体员工  
 m.insert(make\_pair(deptId, \*it));  
 }  
}  
  
void showWorkerByGourp(multimap<int,Worker>&m)  
{  
 // 0 A B C 1 D E 2 F G ...  
 cout << "策划部门：" << endl;  
  
 multimap<int,Worker>::iterator pos = m.find(CEHUA);  
 int count = m.count(CEHUA); // 统计具体人数  
 int index = 0;  
 for (; pos != m.end() && index < count; pos++ , index++)  
 {  
 cout << "姓名： " << pos->second.m\_Name << " 工资： " << pos->second.m\_Salary << endl;  
 }  
  
 cout << "----------------------" << endl;  
 cout << "美术部门： " << endl;  
 pos = m.find(MEISHU);  
 count = m.count(MEISHU); // 统计具体人数  
 index = 0;  
 for (; pos != m.end() && index < count; pos++, index++)  
 {  
 cout << "姓名： " << pos->second.m\_Name << " 工资： " << pos->second.m\_Salary << endl;  
 }  
  
 cout << "----------------------" << endl;  
 cout << "研发部门： " << endl;  
 pos = m.find(YANFA);  
 count = m.count(YANFA); // 统计具体人数  
 index = 0;  
 for (; pos != m.end() && index < count; pos++, index++)  
 {  
 cout << "姓名： " << pos->second.m\_Name << " 工资： " << pos->second.m\_Salary << endl;  
 }  
  
}  
  
int main() {  
  
 srand((unsigned int)time(NULL));  
  
 //1、创建员工  
 vector<Worker>vWorker;  
 createWorker(vWorker);  
  
 //2、员工分组  
 multimap<int, Worker>mWorker;  
 setGroup(vWorker, mWorker);  
  
  
 //3、分组显示员工  
 showWorkerByGourp(mWorker);  
  
 ////测试  
 //for (vector<Worker>::iterator it = vWorker.begin(); it != vWorker.end(); it++)  
 //{  
 // cout << "姓名： " << it->m\_Name << " 工资： " << it->m\_Salary << endl;  
 //}  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 当数据以键值对形式存在，可以考虑用map 或 multimap

## 4 STL- 函数对象

### 4.1 函数对象

#### 4.1.1 函数对象概念

**概念：**

* 重载**函数调用操作符**的类，其对象常称为**函数对象**
* **函数对象**使用重载的()时，行为类似函数调用，也叫**仿函数**

**本质：**

函数对象(仿函数)是一个**类**，不是一个函数

#### 4.1.2 函数对象使用

**特点：**

* 函数对象在使用时，可以像普通函数那样调用, 可以有参数，可以有返回值
* 函数对象超出普通函数的概念，函数对象可以有自己的状态
* 函数对象可以作为参数传递

**示例:**

#include <string>  
  
//1、函数对象在使用时，可以像普通函数那样调用, 可以有参数，可以有返回值  
class MyAdd  
{  
public :  
 int operator()(int v1,int v2)  
 {  
 return v1 + v2;  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 MyAdd myAdd;  
 cout << myAdd(10, 10) << endl;  
}  
  
//2、函数对象可以有自己的状态  
class MyPrint  
{  
public:  
 MyPrint()  
 {  
 count = 0;  
 }  
 void operator()(string test)  
 {  
 cout << test << endl;  
 count++; //统计使用次数  
 }  
  
 int count; //内部自己的状态  
};  
void test02()  
{  
 MyPrint myPrint;  
 myPrint("hello world");  
 myPrint("hello world");  
 myPrint("hello world");  
 cout << "myPrint调用次数为： " << myPrint.count << endl;  
}  
  
//3、函数对象可以作为参数传递  
void doPrint(MyPrint &mp , string test)  
{  
 mp(test);  
}  
  
void test03()  
{  
 MyPrint myPrint;  
 doPrint(myPrint, "Hello C++");  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
 //test02();  
 test03();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：

* 仿函数写法非常灵活，可以作为参数进行传递。

### 4.2 谓词

#### 4.2.1 谓词概念

**概念：**

* 返回bool类型的仿函数称为**谓词**
* 如果operator()接受一个参数，那么叫做一元谓词
* 如果operator()接受两个参数，那么叫做二元谓词

#### 4.2.2 一元谓词

**示例：**

#include <vector>  
#include <algorithm>  
  
//1.一元谓词  
struct GreaterFive{  
 bool operator()(int val) {  
 return val > 5;  
 }  
};  
  
void test01() {  
  
 vector<int> v;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v.push\_back(i);  
 }  
  
 vector<int>::iterator it = find\_if(v.begin(), v.end(), GreaterFive());  
 if (it == v.end()) {  
 cout << "没找到!" << endl;  
 }  
 else {  
 cout << "找到:" << \*it << endl;  
 }  
  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：参数只有一个的谓词，称为一元谓词

#### 4.2.3 二元谓词

**示例：**

#include <vector>  
#include <algorithm>  
//二元谓词  
class MyCompare  
{  
public:  
 bool operator()(int num1, int num2)  
 {  
 return num1 > num2;  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(10);  
 v.push\_back(40);  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(30);  
 v.push\_back(50);  
  
 //默认从小到大  
 sort(v.begin(), v.end());  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++)  
 {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
 cout << "----------------------------" << endl;  
  
 //使用函数对象改变算法策略，排序从大到小  
 sort(v.begin(), v.end(), MyCompare());  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++)  
 {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：参数只有两个的谓词，称为二元谓词

### 4.3 内建函数对象

#### 4.3.1 内建函数对象意义

**概念：**

* STL内建了一些函数对象

**分类:**

* 算术仿函数
* 关系仿函数
* 逻辑仿函数

**用法：**

* 这些仿函数所产生的对象，用法和一般函数完全相同
* 使用内建函数对象，需要引入头文件 #include<functional>

#### 4.3.2 算术仿函数

**功能描述：**

* 实现四则运算
* 其中negate是一元运算，其他都是二元运算

**仿函数原型：**

* 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

**示例：**

#include <functional>  
//negate  
void test01()  
{  
 negate<int> n;  
 cout << n(50) << endl;  
}  
  
//plus  
void test02()  
{  
 plus<int> p;  
 cout << p(10, 20) << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：使用内建函数对象时，需要引入头文件 #include <functional>

#### 4.3.3 关系仿函数

**功能描述：**

* 实现关系对比

**仿函数原型：**

* 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

**示例：**

#include <functional>  
#include <vector>  
#include <algorithm>  
  
class MyCompare  
{  
public:  
 bool operator()(int v1,int v2)  
 {  
 return v1 > v2;  
 }  
};  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
  
 v.push\_back(10);  
 v.push\_back(30);  
 v.push\_back(50);  
 v.push\_back(40);  
 v.push\_back(20);  
  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
 //自己实现仿函数  
 //sort(v.begin(), v.end(), MyCompare());  
 //STL内建仿函数 大于仿函数  
 sort(v.begin(), v.end(), greater<int>());  
  
 for (vector<int>::iterator it = v.begin(); it != v.end(); it++) {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：关系仿函数中最常用的就是greater<>大于

#### 4.3.4 逻辑仿函数

**功能描述：**

* 实现逻辑运算

**函数原型：**

* 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

**示例：**

#include <vector>  
#include <functional>  
#include <algorithm>  
void test01()  
{  
 vector<bool> v;  
 v.push\_back(true);  
 v.push\_back(false);  
 v.push\_back(true);  
 v.push\_back(false);  
  
 for (vector<bool>::iterator it = v.begin();it!= v.end();it++)  
 {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
  
 //逻辑非 将v容器搬运到v2中，并执行逻辑非运算  
 vector<bool> v2;  
 v2.resize(v.size());  
 transform(v.begin(), v.end(), v2.begin(), logical\_not<bool>());  
 for (vector<bool>::iterator it = v2.begin(); it != v2.end(); it++)  
 {  
 cout << \*it << " ";  
 }  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：逻辑仿函数实际应用较少，了解即可

## 5 STL- 常用算法

**概述**:

* 算法主要是由头文件<algorithm> <functional> <numeric>组成。
* <algorithm>是所有STL头文件中最大的一个，范围涉及到比较、 交换、查找、遍历操作、复制、修改等等
* <numeric>体积很小，只包括几个在序列上面进行简单数学运算的模板函数
* <functional>定义了一些模板类,用以声明函数对象。

### 5.1 常用遍历算法

**学习目标：**

* 掌握常用的遍历算法

**算法简介：**

* for\_each //遍历容器
* transform //搬运容器到另一个容器中

#### 5.1.1 for\_each

**功能描述：**

* 实现遍历容器

**函数原型：**

* for\_each(iterator beg, iterator end, \_func);
* // 遍历算法 遍历容器元素
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // \_func 函数或者函数对象

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
//普通函数  
void print01(int val)   
{  
 cout << val << " ";  
}  
//函数对象  
class print02   
{  
 public:  
 void operator()(int val)   
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
//for\_each算法基本用法  
void test01() {  
  
 vector<int> v;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)   
 {  
 v.push\_back(i);  
 }  
  
 //遍历算法  
 for\_each(v.begin(), v.end(), print01);  
 cout << endl;  
  
 for\_each(v.begin(), v.end(), print02());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**for\_each在实际开发中是最常用遍历算法，需要熟练掌握

#### 5.1.2 transform

**功能描述：**

* 搬运容器到另一个容器中

**函数原型：**

* transform(iterator beg1, iterator end1, iterator beg2, \_func);

//beg1 源容器开始迭代器

//end1 源容器结束迭代器

//beg2 目标容器开始迭代器

//\_func 函数或者函数对象

**示例：**

#include<vector>  
#include<algorithm>  
  
//常用遍历算法 搬运 transform  
  
class TransForm  
{  
public:  
 int operator()(int val)  
 {  
 return val;  
 }  
  
};  
  
class MyPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int>v;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v.push\_back(i);  
 }  
  
 vector<int>vTarget; //目标容器  
  
 vTarget.resize(v.size()); // 目标容器需要提前开辟空间  
  
 transform(v.begin(), v.end(), vTarget.begin(), TransForm());  
  
 for\_each(vTarget.begin(), vTarget.end(), MyPrint());  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：** 搬运的目标容器必须要提前开辟空间，否则无法正常搬运

### 5.2 常用查找算法

学习目标：

* 掌握常用的查找算法

**算法简介：**

* find //查找元素
* find\_if //按条件查找元素
* adjacent\_find //查找相邻重复元素
* binary\_search //二分查找法
* count //统计元素个数
* count\_if //按条件统计元素个数

#### 5.2.1 find

**功能描述：**

* 查找指定元素，找到返回指定元素的迭代器，找不到返回结束迭代器end()

**函数原型：**

* find(iterator beg, iterator end, value);
* // 按值查找元素，找到返回指定位置迭代器，找不到返回结束迭代器位置
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // value 查找的元素

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
#include <string>  
void test01() {  
  
 vector<int> v;  
 for (int i = 0; i < 10; i++) {  
 v.push\_back(i + 1);  
 }  
 //查找容器中是否有 5 这个元素  
 vector<int>::iterator it = find(v.begin(), v.end(), 5);  
 if (it == v.end())   
 {  
 cout << "没有找到!" << endl;  
 }  
 else   
 {  
 cout << "找到:" << \*it << endl;  
 }  
}  
  
class Person {  
public:  
 Person(string name, int age)   
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
 //重载==  
 bool operator==(const Person& p)   
 {  
 if (this->m\_Name == p.m\_Name && this->m\_Age == p.m\_Age)   
 {  
 return true;  
 }  
 return false;  
 }  
  
public:  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
};  
  
void test02() {  
  
 vector<Person> v;  
  
 //创建数据  
 Person p1("aaa", 10);  
 Person p2("bbb", 20);  
 Person p3("ccc", 30);  
 Person p4("ddd", 40);  
  
 v.push\_back(p1);  
 v.push\_back(p2);  
 v.push\_back(p3);  
 v.push\_back(p4);  
  
 vector<Person>::iterator it = find(v.begin(), v.end(), p2);  
 if (it == v.end())   
 {  
 cout << "没有找到!" << endl;  
 }  
 else   
 {  
 cout << "找到姓名:" << it->m\_Name << " 年龄: " << it->m\_Age << endl;  
 }  
}

总结： 利用find可以在容器中找指定的元素，返回值是**迭代器**

#### 5.2.2 find\_if

**功能描述：**

* 按条件查找元素

**函数原型：**

* find\_if(iterator beg, iterator end, \_Pred);
* // 按值查找元素，找到返回指定位置迭代器，找不到返回结束迭代器位置
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // \_Pred 函数或者谓词（返回bool类型的仿函数）

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
#include <string>  
  
//内置数据类型  
class GreaterFive  
{  
public:  
 bool operator()(int val)  
 {  
 return val > 5;  
 }  
};  
  
void test01() {  
  
 vector<int> v;  
 for (int i = 0; i < 10; i++) {  
 v.push\_back(i + 1);  
 }  
  
 vector<int>::iterator it = find\_if(v.begin(), v.end(), GreaterFive());  
 if (it == v.end()) {  
 cout << "没有找到!" << endl;  
 }  
 else {  
 cout << "找到大于5的数字:" << \*it << endl;  
 }  
}  
  
//自定义数据类型  
class Person {  
public:  
 Person(string name, int age)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
public:  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
};  
  
class Greater20  
{  
public:  
 bool operator()(Person &p)  
 {  
 return p.m\_Age > 20;  
 }  
  
};  
  
void test02() {  
  
 vector<Person> v;  
  
 //创建数据  
 Person p1("aaa", 10);  
 Person p2("bbb", 20);  
 Person p3("ccc", 30);  
 Person p4("ddd", 40);  
  
 v.push\_back(p1);  
 v.push\_back(p2);  
 v.push\_back(p3);  
 v.push\_back(p4);  
  
 vector<Person>::iterator it = find\_if(v.begin(), v.end(), Greater20());  
 if (it == v.end())  
 {  
 cout << "没有找到!" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "找到姓名:" << it->m\_Name << " 年龄: " << it->m\_Age << endl;  
 }  
}  
  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

总结：find\_if按条件查找使查找更加灵活，提供的仿函数可以改变不同的策略

#### 5.2.3 adjacent\_find

**功能描述：**

* 查找相邻重复元素

**函数原型：**

* adjacent\_find(iterator beg, iterator end);
* // 查找相邻重复元素,返回相邻元素的第一个位置的迭代器
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(1);  
 v.push\_back(2);  
 v.push\_back(5);  
 v.push\_back(2);  
 v.push\_back(4);  
 v.push\_back(4);  
 v.push\_back(3);  
  
 //查找相邻重复元素  
 vector<int>::iterator it = adjacent\_find(v.begin(), v.end());  
 if (it == v.end()) {  
 cout << "找不到!" << endl;  
 }  
 else {  
 cout << "找到相邻重复元素为:" << \*it << endl;  
 }  
}

总结：面试题中如果出现查找相邻重复元素，记得用STL中的adjacent\_find算法

#### 5.2.4 binary\_search

**功能描述：**

* 查找指定元素是否存在

**函数原型：**

* bool binary\_search(iterator beg, iterator end, value);
* // 查找指定的元素，查到 返回true 否则false
* // 注意: 在**无序序列中不可用**
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // value 查找的元素

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
void test01()  
{  
 vector<int>v;  
  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v.push\_back(i);  
 }  
 //二分查找  
 bool ret = binary\_search(v.begin(), v.end(),2);  
 if (ret)  
 {  
 cout << "找到了" << endl;  
 }  
 else  
 {  
 cout << "未找到" << endl;  
 }  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**二分查找法查找效率很高，值得注意的是查找的容器中元素必须的有序序列

#### 5.2.5 count

**功能描述：**

* 统计元素个数

**函数原型：**

* count(iterator beg, iterator end, value);
* // 统计元素出现次数
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // value 统计的元素

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
//内置数据类型  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(1);  
 v.push\_back(2);  
 v.push\_back(4);  
 v.push\_back(5);  
 v.push\_back(3);  
 v.push\_back(4);  
 v.push\_back(4);  
  
 int num = count(v.begin(), v.end(), 4);  
  
 cout << "4的个数为： " << num << endl;  
}  
  
//自定义数据类型  
class Person  
{  
public:  
 Person(string name, int age)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
 bool operator==(const Person & p)  
 {  
 if (this->m\_Age == p.m\_Age)  
 {  
 return true;  
 }  
 else  
 {  
 return false;  
 }  
 }  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
};  
  
void test02()  
{  
 vector<Person> v;  
  
 Person p1("刘备", 35);  
 Person p2("关羽", 35);  
 Person p3("张飞", 35);  
 Person p4("赵云", 30);  
 Person p5("曹操", 25);  
  
 v.push\_back(p1);  
 v.push\_back(p2);  
 v.push\_back(p3);  
 v.push\_back(p4);  
 v.push\_back(p5);  
   
 Person p("诸葛亮",35);  
  
 int num = count(v.begin(), v.end(), p);  
 cout << "num = " << num << endl;  
}  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：** 统计自定义数据类型时候，需要配合重载 operator==

#### 5.2.6 count\_if

**功能描述：**

* 按条件统计元素个数

**函数原型：**

* count\_if(iterator beg, iterator end, \_Pred);
* // 按条件统计元素出现次数
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // \_Pred 谓词

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
class Greater4  
{  
public:  
 bool operator()(int val)  
 {  
 return val >= 4;  
 }  
};  
  
//内置数据类型  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(1);  
 v.push\_back(2);  
 v.push\_back(4);  
 v.push\_back(5);  
 v.push\_back(3);  
 v.push\_back(4);  
 v.push\_back(4);  
  
 int num = count\_if(v.begin(), v.end(), Greater4());  
  
 cout << "大于4的个数为： " << num << endl;  
}  
  
//自定义数据类型  
class Person  
{  
public:  
 Person(string name, int age)  
 {  
 this->m\_Name = name;  
 this->m\_Age = age;  
 }  
  
 string m\_Name;  
 int m\_Age;  
};  
  
class AgeLess35  
{  
public:  
 bool operator()(const Person &p)  
 {  
 return p.m\_Age < 35;  
 }  
};  
void test02()  
{  
 vector<Person> v;  
  
 Person p1("刘备", 35);  
 Person p2("关羽", 35);  
 Person p3("张飞", 35);  
 Person p4("赵云", 30);  
 Person p5("曹操", 25);  
  
 v.push\_back(p1);  
 v.push\_back(p2);  
 v.push\_back(p3);  
 v.push\_back(p4);  
 v.push\_back(p5);  
  
 int num = count\_if(v.begin(), v.end(), AgeLess35());  
 cout << "小于35岁的个数：" << num << endl;  
}  
  
  
int main() {  
  
 //test01();  
  
 test02();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**按值统计用count，按条件统计用count\_if

### 5.3 常用排序算法

**学习目标：**

* 掌握常用的排序算法

**算法简介：**

* sort //对容器内元素进行排序
* random\_shuffle //洗牌 指定范围内的元素随机调整次序
* merge // 容器元素合并，并存储到另一容器中
* reverse // 反转指定范围的元素

#### 5.3.1 sort

**功能描述：**

* 对容器内元素进行排序

**函数原型：**

* sort(iterator beg, iterator end, \_Pred);
* // 按值查找元素，找到返回指定位置迭代器，找不到返回结束迭代器位置
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // \_Pred 谓词

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
void myPrint(int val)  
{  
 cout << val << " ";  
}  
  
void test01() {  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(10);  
 v.push\_back(30);  
 v.push\_back(50);  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(40);  
  
 //sort默认从小到大排序  
 sort(v.begin(), v.end());  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint);  
 cout << endl;  
  
 //从大到小排序  
 sort(v.begin(), v.end(), greater<int>());  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint);  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**sort属于开发中最常用的算法之一，需熟练掌握

#### 5.3.2 random\_shuffle

**功能描述：**

* 洗牌 指定范围内的元素随机调整次序

**函数原型：**

* random\_shuffle(iterator beg, iterator end);
* // 指定范围内的元素随机调整次序
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
#include <ctime>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 srand((unsigned int)time(NULL));  
 vector<int> v;  
 for(int i = 0 ; i < 10;i++)  
 {  
 v.push\_back(i);  
 }  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
  
 //打乱顺序  
 random\_shuffle(v.begin(), v.end());  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**random\_shuffle洗牌算法比较实用，使用时记得加随机数种子

#### 5.3.3 merge

**功能描述：**

* 两个容器元素合并，并存储到另一容器中

**函数原型：**

* merge(iterator beg1, iterator end1, iterator beg2, iterator end2, iterator dest);
* // 容器元素合并，并存储到另一容器中
* // 注意: 两个容器必须是**有序的**
* // beg1 容器1开始迭代器  
  // end1 容器1结束迭代器  
  // beg2 容器2开始迭代器  
  // end2 容器2结束迭代器  
  // dest 目标容器开始迭代器

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 vector<int> v2;  
 for (int i = 0; i < 10 ; i++)   
 {  
 v1.push\_back(i);  
 v2.push\_back(i + 1);  
 }  
  
 vector<int> vtarget;  
 //目标容器需要提前开辟空间  
 vtarget.resize(v1.size() + v2.size());  
 //合并 需要两个有序序列  
 merge(v1.begin(), v1.end(), v2.begin(), v2.end(), vtarget.begin());  
 for\_each(vtarget.begin(), vtarget.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**merge合并的两个容器必须的有序序列

#### 5.3.4 reverse

**功能描述：**

* 将容器内元素进行反转

**函数原型：**

* reverse(iterator beg, iterator end);
* // 反转指定范围的元素
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(10);  
 v.push\_back(30);  
 v.push\_back(50);  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(40);  
  
 cout << "反转前： " << endl;  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
  
 cout << "反转后： " << endl;  
  
 reverse(v.begin(), v.end());  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**reverse反转区间内元素，面试题可能涉及到

### 5.4 常用拷贝和替换算法

**学习目标：**

* 掌握常用的拷贝和替换算法

**算法简介：**

* copy // 容器内指定范围的元素拷贝到另一容器中
* replace // 将容器内指定范围的旧元素修改为新元素
* replace\_if // 容器内指定范围满足条件的元素替换为新元素
* swap // 互换两个容器的元素

#### 5.4.1 copy

**功能描述：**

* 容器内指定范围的元素拷贝到另一容器中

**函数原型：**

* copy(iterator beg, iterator end, iterator dest);
* // 按值查找元素，找到返回指定位置迭代器，找不到返回结束迭代器位置
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // dest 目标起始迭代器

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 for (int i = 0; i < 10; i++) {  
 v1.push\_back(i + 1);  
 }  
 vector<int> v2;  
 v2.resize(v1.size());  
 copy(v1.begin(), v1.end(), v2.begin());  
  
 for\_each(v2.begin(), v2.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**利用copy算法在拷贝时，目标容器记得提前开辟空间

#### 5.4.2 replace

**功能描述：**

* 将容器内指定范围的旧元素修改为新元素

**函数原型：**

* replace(iterator beg, iterator end, oldvalue, newvalue);
* // 将区间内旧元素 替换成 新元素
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // oldvalue 旧元素
* // newvalue 新元素

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(30);  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(40);  
 v.push\_back(50);  
 v.push\_back(10);  
 v.push\_back(20);  
  
 cout << "替换前：" << endl;  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
  
 //将容器中的20 替换成 2000  
 cout << "替换后：" << endl;  
 replace(v.begin(), v.end(), 20,2000);  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**replace会替换区间内满足条件的元素

#### 5.4.3 replace\_if

**功能描述:**

* 将区间内满足条件的元素，替换成指定元素

**函数原型：**

* replace\_if(iterator beg, iterator end, \_pred, newvalue);
* // 按条件替换元素，满足条件的替换成指定元素
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // \_pred 谓词
* // newvalue 替换的新元素

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
class ReplaceGreater30  
{  
public:  
 bool operator()(int val)  
 {  
 return val >= 30;  
 }  
  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(30);  
 v.push\_back(20);  
 v.push\_back(40);  
 v.push\_back(50);  
 v.push\_back(10);  
 v.push\_back(20);  
  
 cout << "替换前：" << endl;  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
  
 //将容器中大于等于的30 替换成 3000  
 cout << "替换后：" << endl;  
 replace\_if(v.begin(), v.end(), ReplaceGreater30(), 3000);  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**replace\_if按条件查找，可以利用仿函数灵活筛选满足的条件

#### 5.4.4 swap

**功能描述：**

* 互换两个容器的元素

**函数原型：**

* swap(container c1, container c2);
* // 互换两个容器的元素
* // c1容器1
* // c2容器2

**示例：**

#include <algorithm>  
#include <vector>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 vector<int> v2;  
 for (int i = 0; i < 10; i++) {  
 v1.push\_back(i);  
 v2.push\_back(i+100);  
 }  
  
 cout << "交换前： " << endl;  
 for\_each(v1.begin(), v1.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
 for\_each(v2.begin(), v2.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
  
 cout << "交换后： " << endl;  
 swap(v1, v2);  
 for\_each(v1.begin(), v1.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
 for\_each(v2.begin(), v2.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**swap交换容器时，注意交换的容器要同种类型

### 5.5 常用算术生成算法

**学习目标：**

* 掌握常用的算术生成算法

**注意：**

* 算术生成算法属于小型算法，使用时包含的头文件为 #include <numeric>

**算法简介：**

* accumulate // 计算容器元素累计总和
* fill // 向容器中添加元素

#### 5.5.1 accumulate

**功能描述：**

* 计算区间内 容器元素累计总和

**函数原型：**

* accumulate(iterator beg, iterator end, value);
* // 计算容器元素累计总和
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // value 起始值

**示例：**

#include <numeric>  
#include <vector>  
void test01()  
{  
 vector<int> v;  
 for (int i = 0; i <= 100; i++) {  
 v.push\_back(i);  
 }  
  
 int total = accumulate(v.begin(), v.end(), 0);  
  
 cout << "total = " << total << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**accumulate使用时头文件注意是 numeric，这个算法很实用

#### 5.5.2 fill

**功能描述：**

* 向容器中填充指定的元素

**函数原型：**

* fill(iterator beg, iterator end, value);
* // 向容器中填充元素
* // beg 开始迭代器
* // end 结束迭代器
* // value 填充的值

**示例：**

#include <numeric>  
#include <vector>  
#include <algorithm>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
  
 vector<int> v;  
 v.resize(10);  
 //填充  
 fill(v.begin(), v.end(), 100);  
  
 for\_each(v.begin(), v.end(), myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**利用fill可以将容器区间内元素填充为 指定的值

### 5.6 常用集合算法

**学习目标：**

* 掌握常用的集合算法

**算法简介：**

* set\_intersection // 求两个容器的交集
* set\_union // 求两个容器的并集
* set\_difference // 求两个容器的差集

#### 5.6.1 set\_intersection

**功能描述：**

* 求两个容器的交集

**函数原型：**

* set\_intersection(iterator beg1, iterator end1, iterator beg2, iterator end2, iterator dest);
* // 求两个集合的交集
* // **注意:两个集合必须是有序序列**
* // beg1 容器1开始迭代器  
  // end1 容器1结束迭代器  
  // beg2 容器2开始迭代器  
  // end2 容器2结束迭代器  
  // dest 目标容器开始迭代器

**示例：**

#include <vector>  
#include <algorithm>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 vector<int> v2;  
 for (int i = 0; i < 10; i++)  
 {  
 v1.push\_back(i);  
 v2.push\_back(i+5);  
 }  
  
 vector<int> vTarget;  
 //取两个里面较小的值给目标容器开辟空间  
 vTarget.resize(min(v1.size(), v2.size()));  
  
 //返回目标容器的最后一个元素的迭代器地址  
 vector<int>::iterator itEnd =   
 set\_intersection(v1.begin(), v1.end(), v2.begin(), v2.end(), vTarget.begin());  
  
 for\_each(vTarget.begin(), itEnd, myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**

* 求交集的两个集合必须的有序序列
* 目标容器开辟空间需要从**两个容器中取小值**
* set\_intersection返回值既是交集中最后一个元素的位置

#### 5.6.2 set\_union

**功能描述：**

* 求两个集合的并集

**函数原型：**

* set\_union(iterator beg1, iterator end1, iterator beg2, iterator end2, iterator dest);
* // 求两个集合的并集
* // **注意:两个集合必须是有序序列**
* // beg1 容器1开始迭代器  
  // end1 容器1结束迭代器  
  // beg2 容器2开始迭代器  
  // end2 容器2结束迭代器  
  // dest 目标容器开始迭代器

**示例：**

#include <vector>  
#include <algorithm>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 vector<int> v2;  
 for (int i = 0; i < 10; i++) {  
 v1.push\_back(i);  
 v2.push\_back(i+5);  
 }  
  
 vector<int> vTarget;  
 //取两个容器的和给目标容器开辟空间  
 vTarget.resize(v1.size() + v2.size());  
  
 //返回目标容器的最后一个元素的迭代器地址  
 vector<int>::iterator itEnd =   
 set\_union(v1.begin(), v1.end(), v2.begin(), v2.end(), vTarget.begin());  
  
 for\_each(vTarget.begin(), itEnd, myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**

* 求并集的两个集合必须的有序序列
* 目标容器开辟空间需要**两个容器相加**
* set\_union返回值既是并集中最后一个元素的位置

#### 5.6.3 set\_difference

**功能描述：**

* 求两个集合的差集

**函数原型：**

* set\_difference(iterator beg1, iterator end1, iterator beg2, iterator end2, iterator dest);
* // 求两个集合的差集
* // **注意:两个集合必须是有序序列**
* // beg1 容器1开始迭代器  
  // end1 容器1结束迭代器  
  // beg2 容器2开始迭代器  
  // end2 容器2结束迭代器  
  // dest 目标容器开始迭代器

**示例：**

#include <vector>  
#include <algorithm>  
  
class myPrint  
{  
public:  
 void operator()(int val)  
 {  
 cout << val << " ";  
 }  
};  
  
void test01()  
{  
 vector<int> v1;  
 vector<int> v2;  
 for (int i = 0; i < 10; i++) {  
 v1.push\_back(i);  
 v2.push\_back(i+5);  
 }  
  
 vector<int> vTarget;  
 //取两个里面较大的值给目标容器开辟空间  
 vTarget.resize( max(v1.size() , v2.size()));  
  
 //返回目标容器的最后一个元素的迭代器地址  
 cout << "v1与v2的差集为： " << endl;  
 vector<int>::iterator itEnd =   
 set\_difference(v1.begin(), v1.end(), v2.begin(), v2.end(), vTarget.begin());  
 for\_each(vTarget.begin(), itEnd, myPrint());  
 cout << endl;  
  
  
 cout << "v2与v1的差集为： " << endl;  
 itEnd = set\_difference(v2.begin(), v2.end(), v1.begin(), v1.end(), vTarget.begin());  
 for\_each(vTarget.begin(), itEnd, myPrint());  
 cout << endl;  
}  
  
int main() {  
  
 test01();  
  
 system("pause");  
  
 return 0;  
}

**总结：**

* 求差集的两个集合必须的有序序列
* 目标容器开辟空间需要从**两个容器取较大值**
* set\_difference返回值既是差集中最后一个元素的位置