1·完成程序的编写，决不意味着万事大吉。你认为万无一失的程序，实际上机运行时可能不断出现麻烦。如编译程序检测出一大堆错误。有时程序本身不存在语法错误，也能够顺利运行，但是运行结果显然是错误的。开发环境所提供的编译系统无法发现这种程序逻辑错误，只能靠自己的上机经验分析判断错误所在。程序的调试是一个技巧性很强的工作，对于初学者来说，尽快掌握程序调试方法是非常重要的。有时候一个消耗你几个小时时间的小小错误，调试高手一眼就看出错误所在。

2·子类继承父类时候，在子类的构造函数初始化列表中需要显示调用父类的构造函数来初始化父类的成员信息，以至于初始化整个子类信息。但是有些情况可以不不用显示调用，如父类中的构造函数为默认构造函数或者父类中的构造函数为参数默认值的时候，子类在构造函数时候回默认去调用父类的构造。同时还需要显示初始化子类包含的对象成员，私有变量成员等

3·c++中的关系和联系只会存在于子类和父类之间，孙子和爷爷之间不需要考虑关系，而是通过儿子和爷爷之间的关系来解决的。所以从关系上讲只会处理两代之间的关系。

4·子类中一定要在初始化列表中初始化子类中定义的非标准类型的(比如某个类类型的变量)的变量

5·子类的构造顺序是：其实是通过初始化列表的顺序来确定的，顺序为先父类构造初始化->再到子类包含的成员对象的初始化->再到子类自己的构造函数初始化。其实不管子类中这个对象变量是否放在初始化列表（不放在初始化列表的场景是对象变量存在默认构造函数）都是这个顺序。

6·子类对父类的继承可以理解为什么都可以继承，就只有构造函数，拷贝构造函数，析构函数不能被继承。

Copyright ©2021-2099lizhengyu. All rights reserved