通过对第六章的学习，我了解到了什么是模板和异常处理。模板是泛型编程的基础，泛型编程即以一种独立于任何特定类型的方式编写代码。模板是创建泛型类或函数的蓝图或公式。库容器，比如迭代器和算法，都是泛型编程的例子，它们都使用了模板的概念。每个容器都有一个单一的定义，比如 向量，我们可以定义许多不同类型的向量，比如 vector <int> 或 vector <string>。“C++ 异常处理涉及到三个关键字:try、catch、throw。 throw:当问题出现时,程序会抛出一个异常。这是通过使用throw关键字来完成的。 catch:在您想要处理问题的地方,通过异常处理程序捕获异常。catch关键字用于捕获异常。 try:try块中的代码标识将被激活的特定异常。它后面通常跟着一个或多个 catch 块。 如果有一个块抛出一个异常,捕获异常的方法会使用try和catch关键字。

通过对这一章的学习我对c++这门编程语言有了跟更加深刻的了解，让我对掌握c++这门编程语言有了更大的信心。