第三章的学习类和对象的基本概念与使用方法，以下是我的收获。

1.C++规定，在默认情况下，类中的成员是私有的，结构体中的成员是公有的，用“private”和“public”来表示。

2.在类名和函数名之间加上作用域运算符“：：”用于说明这个成员函数是属于哪个类的。

3.在类的声明中成员函数的原型的参数表中可以不说明参数的名字，而只说明它们的类型。但是在类外定义成员函数时，不但要说明参数表中参数的类型，还必须要指出其参数名。

4.构造函数的名字必须与类名相同，其作用是对对象进行初始化，赋初值。构造函数没有返回值，在定义它时不能说明其类型。构造函数可以不带参数。

5.可以有多个构造函数，只有一个默认构造函数，只要类中定义了一个构造函数（不一定是无参构造函数），系统将不再提供默认构造函数。

6.对于带参数的构造函数，在定义对象时必须给构造函数地形参传递参数的值，否则构造函数将不被执行。

7.如果构造函数在类的声明外定义，则默认参数应该在类内声明构造函数原型时指定，如果构造函数全部参数都指定了默认值，则在定义对象时可以指定一个或几个实参，也可以不给实参。

8.当某对象消亡时，系统会自动调用该对象的析构函数。析构函数不能被重载。

9.对象数组是指每一个数组元素都是对象的数组，也就是说，若一个类有若干个对象，我们把这一系列的对象用一个数组来存放。当各个元素的初始值相同时，可以在类中定义不带参数的构造函数或带有默认参数值的构造函数。

10.在向函数传递对象时，是通过“传值调用”传递给函数的，即单向传递，只能由实参传给形参，而不能形参传给实参。