感想（课本和习题）

**课本中的感想；**

通过第三章的学习我了解到了以下实用的知识；

real 复数的实部 imag 复数的虚部

Struct 结构体 声明一个结构体

类型声明如下；

Class 类名

{

Private（私有数据成员和成员函数）

Public （共有数据成员和成员函数）

Protected（类外不能访问，派生类可以访问）

}

成员函数的第一种定义方式；在类声明中只给出成员函数的原型，而将成员函数的定义放在类的外部。

返回值类型 类名 类作用域运算符 成员函数名（参数表）

{函数体}

对象中成员的访问一般形式

对象名.数据成员名

对象名.成员函数名[（实参名）]

声明构造函数的语言格式；

Public；

类名（<参数表>）（用户不定义构造函数，则系统自动生成一个空构造函数）

构造函数给数据成员赋初值，有两种形式

类名 对象名[(实参名)]；

类名\*指针变量名=new类名[(参数名)]

定义一维数组的格式如下；类名 数组名[下表表达式]

This 自定义指针

拷贝构造函数常见形式如下；类名（const 类名&对象名）

调用拷贝构造函数；类名 对象2（对象1）；

类名 对象2=对象1；

Static 修饰说明的成员 成为静态成员（为所有对象共享，只有一份存于共用内存中）

静态函数成员的调用，在对象之外可以采用下面的方式；

类名::函数名（对象名，参数表）

任一对象名::函数名（对象名，参数表）

C++提供了友元来解决由封装性带来的问题

**习题中的感想；**

习题3.2 析构函数名与类名相同，但他前面必须家一个波浪号，不能有返回值，也不能有参数。

习题3.4 每当创建一个对象是，系统就把this指针初始化为指向该对象。一个类的所有对象合用一份成员函数，this指针可以帮助对象辨认出当前调用的是自己的那个对象的数据成员和函数

习题3.10 构造函数是在创建对象时被执行的

Copyright 2021-2099 gaoxiang. All rights reserved