

类和对象

为什么叫对象不叫变量:

* 变量自我属性不大, 对象自我属性强

C++中: `static == class`

Const 类型对象 → 只能调用

Const 类型方法

关键字 mutable

特点: 可以在 Const 方法中被修改

引用 → 指针

C++ 中 struct 与 class 区别

1. struct 的成员和基类默认都为 public 访问权限, class 是 private

2. 前置声明时, 对于同一种类型, 有时用 class 有时用 struct, 或者前置声明跟实际不一样, 会有警告

C 语言中 struct 中有单独的命名空间

如: struct foo foo

C++ 没有区别这些命名空间, 上面语句会警告

universal initialization

struct 传统初始化语法:

```
point p = {1, 2}
```


universal initialization:

不需要一个等号

point p {1, 2}

作用：多种情况下自由地初始化对象

例子：new 一个数组，元素类型没有缺省构造函数，C++11可以使用不同参数调用每一个元素的构造函数
会按照成员变量定义顺序挨个初始化
struct 的每一个成员，有构造函数时会转去调用构造函数

可用于成员变量定义上

= default ← 编译器生成缺省构造函数

一个类没有任何构造函数被写出来

→ 代替生成一个缺省构造函数
除非使有 `default`

如果有其它的构造函数，编译器认为
这个类没有缺省构造函数

复制构造函数，只要这个类没有
复制构造函数被写出来，编译器始
终替我们生成，除非某个成员变量没有
复制构造函数，复制构造函数可以有
多个。