# 纯C

## 实现n个元素的全排列

void permutation(T list[], int k, int m)

{

if (k == m)

{

copy(list, list + m + 1, ostream\_iterator<T>(cout, "")); //将当前list排序

cout << endl;

}

else{

for (int i = k; i <= m; i++)

{

swap(list[i], list[k]); //将下标为i的元素交换到k位置，类似从list[k:m]中剔除操作

permutation(list, k + 1, m);

swap(list[i], list[k]);

}

}

}

int main(int argc, char\* argv[])

{

char arr[3] = { 'a', 'b', 'c' };

cout << "排序结果如下：" << endl;

permutation(arr, 0, 2);

return 0;

}

## longlong型数据操作

表示unsigned long long：

printf("num = %llu\n", num);

表示long long int：

printf("num = %lld\n", num);

## 3.接收

7

5 -3 6 5 -5 -1 6

-6 1 4 -2 0 -2 0

这种格式的方法

**scanf**("%d", &n);

**for** (**int** i=0; i<n; i++) **scanf**("%d", &a[i]);

**for** (**int** i=0; i<n; i++) **scanf**("%d", &b[i]);

用getchar()可以获取一个字符就可以读走换行符。

如果读取

3，5

则用scanf("%d,%d",&N,&M);以什么间隔scanf就写什么

此时缓冲区还有一个\n如果不读入则会影响后面的输入

## 4.C语言字符串分割

#include<string.h>

分解字符串为一组字符串。s为要分解的字符串，delim为分隔符字符串。

strtok()用来将字符串分割成一个个片段。参数s指向欲分割的字符串，参数delim则为分割字符串中包含的所有字符。当strtok()在参数s的字符串中发现参数delim中包涵的分割字符时,则会将该字符改为\0 字符。在**第一次调**用时，strtok()必需给予参数s字符串，往后的调用则将参数s设置**成NULL**，则**函数保存的指针SAVE\_PTR在下一次调用中将作为起始位置**。每次调用成功则返回指向被分割出片段的指针s开头开始的一个个被分割的串。当没有被分割的串时则返回NULL。所有delim中包含的字符都会被滤掉，并将被滤掉的地方设为一处分割的节点。

例子：

#include <stdio.h>

#include <conio.h>

int main(void)

{

char input[16]="abc,d,yuwen";

char \*p;

p=strtok(input,",");//此时input里面只有abc三个字符了

while(p!=NULL)

{

printf("%s\n",p);

p=strtok(NULL,",");

}

return 0;

}

输出：

abc

d

yuwen

## 4.while (x=0)与while (x==0)两条语句的循环条件有何区别

x=0是赋值，可以拆成两句，int x,x=0,while（x），x为零，条件为假，while结束。  
x==0是判断语句，当x为零时，条件为真，while继续。

## 5.n++和++n的区别

无论前置还是后值，++ 都会使其操作数的值增 1。不同的是，++ 前置时，自增表达式（如 ++n）的值等于其操作数自增后的值；++ 后置时，自增表达式（如 n++）的值等于其操作数自增前的值。例如：知int n = 5, post = 1, pre = 1;pre = ++n + pre;    // 运算结束后 pre 为 7，n 为 6n = 5;post = n++ + post;  // 运算结束后 post 为 6，n 为 6上例中，++n 的值等于 n 自增后的值，道即 6，所以 pre 最后得到的值为 7。n++ 的值等于 n 自增前的值，即 5，所以 post 最后得到的值为 6。

## scanf会返回接收正确值的个数

## 时间复杂度就是语句执行次数的最高次

空间复杂度指的来是运行时**临时占**用的存储空间大小.， 主要是看运行程序时临时变量的数目和数据规模之间的关系。举例：无论数据规模多大，我都定义100个变量，这就叫做源数据规模和临时变量数目无关。就是说空间复杂度zhidao是O(1).int i;  
for(i=0;i<n;i++)  
i++;  
时间复杂度是O(n),空间复杂度是O(1);  
int i;  
int j;  
int k;  
for(i=0; i<n; i++)  
for(j=0; j<i; j++)  
for(k=0; k<j; k++)  
;  
时间复杂度是O(n^3),空间复杂度还是O(1)；

## C语言fork()函数

一个进程调用fork（）函数后，系统先给新的进程分配资源，例如存储数据和代码的空间。然后把原来的进程的所有值都复制到新的新进程中，只有少数值与原来的进程的值不同。相当于克隆了一个自己。

fork调用的一个奇妙之处就是它仅仅被调用一次，却能够返回两次，它可能有三种不同的返回 值：  
    1）在父进程中，fork返回新创建子进程的**进程ID**；  
    2）在子进程中，fork返回0；  
    3）如果出现错误，fork返回一个负值；

通过判断**返回值**来确定当前是父还是子进程。

## C语言指针详解：**变量先与[]结合,因为其优先级比\*高**

**判断变量含义方法：从变量开始，按照先后顺序进行解析，指针指向的内容是（数组，int等等）数组的内容是。。。**

**说出含义的时候先判断类型，可以按照从低到高的顺序来解释：**

比如int (\*p)[3] p是一个指针，然后开始从低到高读，指向int型大小为三的数组指针。

int p; //这是一个普通的整型变量    
 int \*p; //首先从P 处开始,先与\*结合,所以说明P 是一个指针,然后再与int 结合,说明指针 所指向的内容的类型为int 型.所以P是一个返回整型数据的指针    
 int p[3]; //首先从P 处开始,先与[]结合,说明P 是一个数组,然后与int 结合,说明数组里的 元素是整型的,所以P 是一个由整型数据组成的数组    
 int \*p[3]; //首先从P 处开始,先与[]结合,因为其优先级比\*高,所以P 是一个数组,然后再与\* 结合,说明数组里的元素是指针类型,然后再与int 结合,说明指针所指向的内容的类型是整型 的,所以P 是一个由返回整型数据的指针所组成的数组    
 int (\*p)[3]; //首先从P 处开始,先与\*结合,说明P 是一个指针然后再与[]结合(与"()"这步可 以忽略,只是为了改变优先级),说明指针所指向的内容是一个数组,然后再与int 结合,说明数 组里的元素是整型的.所以P 是一个指向由整型数据组成的数组的指针    
 int \*\*p; //首先从P 开始,先与\*结合,说是P 是一个指针,然后再与\*结合,说明指针所指向的元 素是指针,然后再与int 结合,说明该指针所指向的元素是整型数据.由于二级指针以及更高级 的指针极少用在复杂的类型中,所以后面更复杂的类型我们就不考虑多级指针了,最多只考虑一 级指针.    
 int p(int); //从P 处起,先与()结合,说明P 是一个函数,然后进入()里分析,说明该函数有一 个整型变量的参数,然后再与外面的int 结合,说明函数的返回值是一个整型数据    
 Int (\*p)(int); //从P 处开始,先与指针结合,说明P 是一个指针,然后与()结合,说明指针指向 的是一个函数,然后再与()里的int 结合,说明函数有一个int 型的参数,再与最外层的int 结 合,说明函数的返回类型是整型,所以P 是一个指向有一个整型参数且返回类型为整型的函数的 指针    
 **int \*(\*p(int))[3]; //可以先跳过,不看这个类型,过于复杂从P 开始,先与()结合,说明P 是 一个函 数,然后进入()里面,与int 结合,说明函数有一个整型变量参数,然后再与外面的\*结 合,说明函数返回的是一个指针,,然后到最外面一层,先与[]结合,说明返回的指针指向的 是 一个数组,然后再与\*结合,说明数组里的元素是指针,然后再与int 结合,说明指针指向的 内 容是整型数据.所以P 是一个参数为一个整数据且返回一个指向由整型指针变量组成的数 组 的指针变量的函数.**

**指针的访问**

一个指针ptrold 加(减)一个整数n 后，结果是一个新的指针ptrnew，ptrnew 的类型和ptrold 的类型相同，ptrnew 所指向的类型和ptrold所指向的类型也相同。ptrnew 的值将比ptrold 的值增加(减少)了n 乘sizeof(ptrold 所指向的类型)个字节。就是说，ptrnew 所指向的内存区将比ptrold 所指向的内存区向高(低)地址方向移动了n 乘sizeof(**ptrold 所指向的类型比如int \*p p指向的就是int ， int （\*p）[5] 这里p指向的就是int[5]**)个字节。指针和指针进行加减：两个指针不能进行加法运算，这是非法操作，因为进行加法后，得到的结果指向一个不知所向的地方，而且毫无意义。两个指针可以进行减法操作，但必须类型相同，一般用在数组方面，不多说了。

**指针例题**

int main()

{

char \*c[] = { "ENTER", "NEW", "POINT", "FIRST" };

char \*\*cp[] = { c + 3, c + 2, c + 1, c };

char \*\*\*cpp = cp;

printf("%s\n\r", \*\*++cpp);

printf("%s\n\r", \*--\*++cpp + 3);

printf("%s\n\r", \*cpp[-2] + 3);

printf("%s\n\r", cpp[-1][-1] + 1);

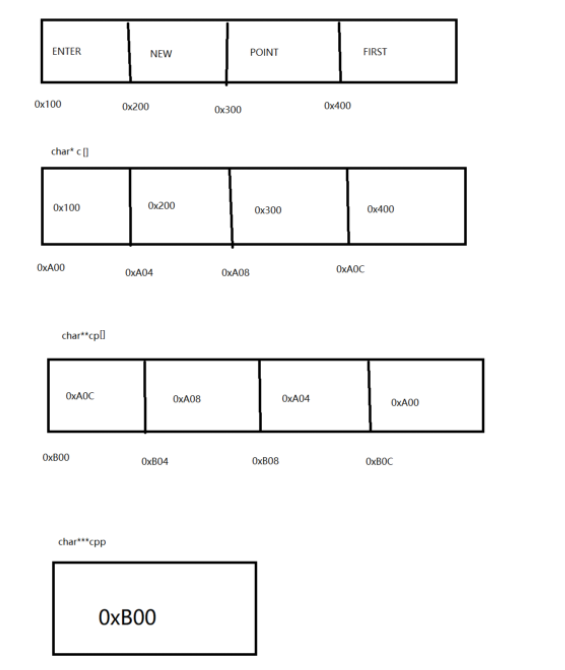
system("pause");

return 0;

}

分析：

理出空间分布



第一个输出printf("%s\n\r", \*\*++cpp);

先进行 ++cpp 当前cpp为0xB00 步长为sizeof(char \*\*)所以结果为 0xB04

然后进行 \*++cpp 得到结果为0xA08

最后计算 \*\*++cpp 得到结果为0x300

打印出来为 **POINT**

第二个输出 printf("%s\n\r", \*--\*++cpp + 3)

先进行 ++cpp 当前cpp为0xB04 步长为sizeof(char \*\*)所以结果为 0xB08

然后进行 \*++cpp 得到结果为0xA04

接着计算 --\*++cpp 当前 \*++cpp为 0xA04 步长为sizeof(char \*)所以结果为 0xA00

计算 \*--\*++cpp 得到结果为 0x100

最后计算 \*--\*++cpp + 3 步长为sizeof(char) 最后结果为**ENTER**该字符串的第四个字符

第三个输出 printf("%s\n\r", \*cpp[-2] + 3);

当前 cpp 为0xB08 cpp[-2] 代表往后移动两个步长 结果为 \*0xB00 即0xA0C

再计算 \*cpp[-2] 得到 0x400

最后计算 \*cpp[-2] + 3 结果为**FIRST**该字符串的第四个字符

第四个输出printf("%s\n\r", cpp[-1][-1] + 1);

当前 cpp为0xB08 cpp[-1] 结果为 \*0xB04 即 0xA08

再计算 cpp[-1][-1] 结果为 \*0xA04 即0x200

最后加上字符偏移 为**NEW**字符串的第2个字符

## C语言易错点

int a = 10;

char b[a];                    //编译不报错

//char b[a] = "jfkd"; //报错，**使用变量定义长度时，不可在定义时同时进行初始化赋值**， 需要在之后进行赋值

## 各种变量比较

1. static： **（被修饰者不能被其它文件访问）**

修饰的在**编译期初**（**类也是**在编译期初始化的）

存放位置：不管是在全局还是局部声明的static变量**都**存放于程序的**全局变量区域**

生命周期：是从程序开始到程序结束（和存放位置相关）。

作用域：决定于它被定义的位置，**作用域为包含该定义的代码块**，**不能被其它文件访问**。

1. 全局变量：

存放位置：程序的**全局变量区域**

生命周期：是从程序开始到程序结束（和存放位置相关）。

作用域：整个程序，也就是所有的源文件，**能被其它文件访问（使用extern声明）**。

1. 局部变量

存放位置：程序的**栈区域**

生命周期：是从**函数**开始到程序结束（和存放位置相关）。

作用域：决定于它被定义的位置，**作用域为包含该定义的代码块**也就是**当前函数**。

1. 申请的地址空间：

存放位置：程序的**堆区域**

生命周期：是从**申请成功**开始到**地址释放**结束（和存放位置相关）。

作用域：只要不释放，他就一直在，你只要有地址就能访问。

Static修饰的在**编译期初**（**类也是**在编译期初始化的）始化，所以在没有对象时也能通过类名调用在类初次被加载的时候，会按照static块的顺序来执行每个static块，并且**只会执行**一次。在**内存中只有一个拷贝**（节省内存）不同对象的static变量**指向的地址**相同。

Final表示不能改变，变量被修饰后就是常量了。

一个程序的几个阶段

（1）程序的设计期，主要设计整体框架以及每个功能模块；大家常用UML语言来设计软件框架；

（2）软件的编译时期，这个时间主要是将用C++语言写的代码编译成机器码或者是过渡时间的语言形式；这个时期的任务是由编译器负责；

（3）软件的链接期，这个时期是在编译之后，编译后的各个模块（以文件为单位）需要相互之间以及和一些必须的库之间进行连接，只有链接后才生成可执行格式的文件。链接期的功能由连接器负责；

（4）程序要运行，必须先进行加载，只有加载到系统中才能运行，这就是程序的加载器 ，加载工作是由系统的加载器负责的，在加载的过程中会提供初始化一些变量（全局和静态变量）或对象的操作；

（5）运行期，这时期就是程序加载后一条条执行程序指令的时期，这个时期也会初始化一些零时变量的工作等

## C语言递归函数

函数不会执行变量的声明操作比如int i,j;但会执行初始化比如 int i=0;则会执行

递归函数返回**未申请空间（相应初始化）**的地址时会返回空。

## 函数中参数传值

参数传递有两个目的

1. 函数需要使用相应的数据，此时调用者把数据放入参数传递，在这个情况下函数中的参数都被转存为相应指针，具体转换规则为：**函数中的参数名代表的是指向该参数的指针**
2. 通过传入参数来改变该参数，用于想要返回多个数据的情况，传入规则为：**传入想要数据的指针，比如想要 int 那就传入指向 int 的指针 int\*，想要 int \*那就传入指向 int \*的指针 int\*\*。**

## C语言格式化输出

|  |  |
| --- | --- |
| **格式控制符** | **说明** |
| %c | 输出一个单一的字符 |
| %hd、%d、%ld | 以十进制、有符号的形式输出 short、int、long 类型的整数 |
| %hu、%u、%lu | 以十进制、无符号的形式输出 short、int、long 类型的整数 |
| %ho、%o、%lo | 以八进制、不带前缀、无符号的形式输出 short、int、long 类型的整数 |
| %#ho、%#o、%#lo | 以八进制、带前缀、无符号的形式输出 short、int、long 类型的整数 |
| %hx、%x、%lx %hX、%X、%lX | 以十六进制、不带前缀、无符号的形式输出 short、int、long 类型的整数。如果 x 小写，那么输出的十六进制数字也小写；如果 X 大写，那么输出的十六进制数字也大写。 |
| %#hx、%#x、%#lx %#hX、%#X、%#lX | 以十六进制、带前缀、无符号的形式输出 short、int、long 类型的整数。如果 x 小写，那么输出的十六进制数字和前缀都小写；如果 X 大写，那么输出的十六进制数字和前缀都大写。 |
| %f、%lf | 以十进制的形式输出 float、double 类型的小数 |
| %e、%le %E、%lE | 以指数的形式输出 float、double 类型的小数。如果 e 小写，那么输出结果中的 e 也小写；如果 E 大写，那么输出结果中的 E 也大写。 |
| %g、%lg %G、%lG | 以十进制和指数中较短的形式输出 float、double 类型的小数，并且小数部分的最后不会添加多余的 0。如果 g 小写，那么当以指数形式输出时 e 也小写；如果 G 大写，那么当以指数形式输出时 E 也大写。 |
| %s | 输出一个字符串 |

printf() 格式控制符的完整形式如下：

%[flag][width][.precision]type

[ ] 表示此处的内容可有可无，是可以省略的。

1. type 表示输出类型，比如 %d、%f、%c、%lf，type 就分别对应 d、f、c、lf；再如，%-9d中 type 对应 d。type 这一项必须有，这意味着输出时必须要知道是什么类型。  
   2) width 表示最小输出宽度，也就是至少占用几个字符的位置；例如，%-9d中 width 对应 9，表示输出结果**最少**占用 9 个字符的宽度。  
   当输出结果的宽度不足 width 时，以空格补齐（如果没有指定对齐方式，默认会在左边补齐空格）；当输出结果的**宽度超过 width 时，width 不再起作用**，按照数据本身的宽度来输出。

3) .precision 表示输出精度，也就是小数的位数。

* 当小数部分的位数大于 precision 时，会按照四舍五入的原则丢掉多余的数字；
* 当小数部分的位数小于 precision 时，会在后面补 0。

1. flag 是标志字符。例如，%#x中 flag 对应 #，%-9d中 flags 对应-。下表列出了 printf() 可以用的 flag：

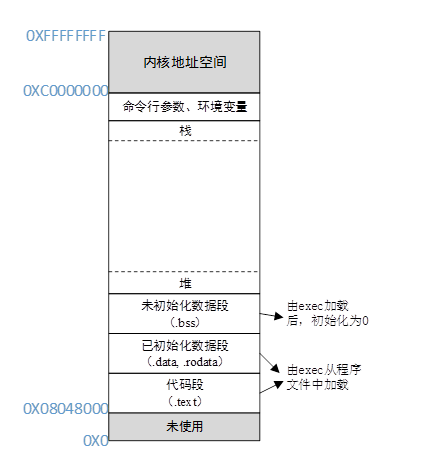
## c++源文件从文本阶段到可执行文件的过程

1. 预处理：就是把代码中的预处理指令换成相应的值。**文本替换 宏命令展开**
2. 编译：生成汇编文件
3. 汇编：生成机器指令
4. 链接：将独立文件连接成一个可执行文件，

静态链接（在执行前就生成了完整程序，同一函数可能出现多次在代码占用空间）

动态链接（在执行时，才找相应的库，如果没有则加入内存，后面再用就不用调入内存了）

## 16.C语言程序空间组成 及程序运行阶段



**每个进程自认为的地址空间**

1）正文段（代码段）：存储内容：**CPU执行的机器指令部分**；一个程序只有一个副本；只读，防止程序由于意外事故而修改自身指令；**字符串常量**也属于这部分。对于**基本类型**的常量，一般编译器常常并不存储，而是直接**生成数据编码**、**编在机器指令中就存在代码区域**  
 2）初始化数据段（数据段）：存储内容：在程序中所有赋了初值的**全局变量**，存放在这里。  
 3）非初始化数据段（bss段）：存储内容：在程序中没有初始化的全局变量；内核将此段初始化为0。（这就是为什么全局内置类型变量会初始化，而局部变量就为未初始化的未知值）  
 4）栈——：存储内容：自动变量以及每次函数调用时所需要保存的信息（**返回地址，局部变量，环境信息，活动过程记录结构体**）增长方向：自顶向下增长；。  
 5）堆——动态存储分区，用于**malloc等函数的地址分配**。

## 17.#include <>和#include “”区别

**所以说 ”” 的作用范围大于<>**

#include <>用于包含标准库文件，会在VC++的Include文件夹寻找相应文件。

#include “”用于自己编写的文件，先在**当前目录**搜索是否有符合的文件，如果没有**再到**Include文件夹里去找对应的文件

## 17.define 和 typedef 区别

define本质上就是给一段**字符串**起个别名，在预处理阶段就会被替换回来，只要前面出现define语句（不管调用与否），后面相应都会被替换

typedef本质 它的作用就是给**类型**起别名，是一个**关键字，**编译时处理，它定义的东西 **不会被替换**

1. 功能不同：typedef只能给类型起别名，而define能给任何合法语句取别名
2. 作用域：typedef 是关键字，所以只能在当前代码段生效，而define**定义后（只要之前有定义：不管是在子函数或是没调用）**，后面就都能够使用
3. 封闭性不同：typedef 是给一个类型起了别名，虽然功能上和之前类型一样，但也 新的类型，不能加上其他关键字，因为这样不合法，而define在预处理会被替换， 就可以完成加关键字组合。

## int long 字节占用数

**本质：占用字节由编译器解释和编译器相关**

在64位windows系统中

Int和long字节都为4

在64位linux系统中

Int和long字节分别为4和8

## switch case

1. 一定是遵守 先执行case 的语句，最后执行default 语句的，**不管先后顺序，**如果找到满足的CASE则进去执行，直到遇到break或者运行完所有的语句（**包括default**），如果没有满足的CASE则从default往下运行，知道break或者执行到结尾（**这时不满足的CASE也会被执行**）
2. 从例子可以明显看出没有break的话则会从条件匹配的 case 语句开始运行，然后**不论是否符合条件**继续持续执行下一个 case 语句，直到遇到break或者执行完所有case。

## 越界访问后果

当出现越界时，由于无法得知被访问空间存储的内容及功能，所以会出现不可预知后果。**可能程序崩溃**，**可能运算结果非预期**，**也可能完全没有影响**。

在编程时要避免指针越界访问，对于用变量作为参数访问元素时，需要控制好变量范围。如果变量值由外部因素决定，那么访问前先对合法性做判断，防止越界。

## 函数调用过程中函数栈详解

入栈顺序：

## 22.const详解

1. 修饰代码块：

表示里面的内容不能出现修改的操作，包括调用其它函数也要要求是**被const修饰**的。

1. 修饰变量

表示被修饰后的那一部分不能改变，比如

const int \*p; 修饰int即\*p 所指向的内容无法改变

int const \*p; 修饰int即\*p 所指向的内容无法改变

int \*const p; 修饰int\* 即\*p 不能改变指向

1. const修饰的作用：防止常量的值被直接或间接修改，即防止常量的指针或引用被泄露出去，**被const修饰的变量，被取地址，地址也会是const类型的**

如：

const int a = 10;

//int \*p = &a; //error **const int \*** --> **int \***存在修改a值得风险\*p = 0; **不允许等级变低（在C++编译器中而在C编译器中不会报错）**

const int \*p1 = &a;

int b = 20;

const int \*p2 = &b; //对于普通常量b可以用任意类型的指针指向,因为b只可以修改

int \*q = p2; //error C2440: “初始化”: 无法从“const int\*”转换为“int \*”

# 2.C++

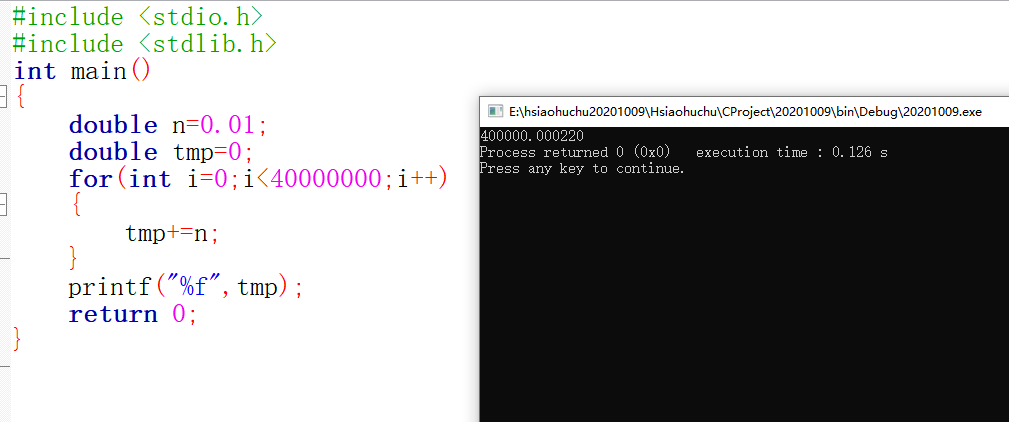
## 1.float a,b,c ,问等式 (a+b)+c==(b+a)+c 和(a+b)+c==(a+c)+b能否成立？

**本质：**浮点数计算存在计算误差

两者都不行。在比较float或double时，不能简单地比较。由于计算误差，相等的概率 很低。应判断两数之差是否落在区间（-e,e)内。

这个e应比浮点数的精度大一个数量级。

举证：



## 枚举类型

**注意**：

1.同一程序中不能定义同类型名的枚举类型；不同枚举类型的枚举元素不能同名。

2.枚举型可以隐式的转换为int型，int型不能隐式的转换为枚举型。

3.枚举元素是常量不是变量，不能在程序中再为枚举元素赋值。

枚举元素值规则：

1.默认第一个元素为0

2.没有赋值的枚举值在为前一个枚举值加1

## 类型转换函数

类型转换函数的作用就是将当前类类型转换为其它类型，它只能以**成员函数**的形式出现，也就是只能出现在类中。

## inline函数

inline仅是一个对编译器的建议，会把函数调用替换成函数的定义，就像宏定义一样

**Inline需要和函数体**在一起才能有效替换

  （1）内联函数在**编译**时展开，宏在预编译时展开；  
  （2）内联函数直接嵌入到目标代码中，宏是简单的做文本替换；  
  （3）内联函数有**类型检测、语法判断**等功能，而宏没有；  
  （4）inline函数**是函数**，宏不是；  
  （5）宏定义时要注意书写（参数要括起来）否则容易出现歧义，**内联函数不会产生歧义；**

## 友元函数

**引入原因**：普通对象只能访问类的公有成员，如果是友元函数则能通过传入的对象实现所有成员的访问

**不能被继承**：就像父亲的朋友未必是儿子的朋友

**函数本身可以重载**。但如果不另外声明的话，**重载函数将不是友元函数**。

访问权限：

和**成员函数拥有相同的权限**，可以访问所有成员,但要通过传入实列化的对象来访问

## 析构函数

**格式： “~” +”类名”**

**用法**：当对象被销毁时会调用相应的析构函数

#include<iostream>

using namespace std;

class A{

public:

A(int a, int b) : m\_a(a)

{cout <<"A()" <<endl;}

~A()

{cout <<"~A()" << endl;}

void printfP()

{dotest();}

virtual void dotest()

{cout <<"A:dotest( " <<m\_a << endl;}

private:

int m\_a;

};

class B :public A

{

public:

B(int a, int b, int c):A(4, 5), m\_a(a)

{cout <<"B0" << endl;}

~B()

{cout <<"~B0" <<endl;}

virtual void dotest()

{cout <<"B:dotest() " <<m\_a << endl;}

private:

int m\_a;

};

int main()

{

A\*c = new B(1,2,3);// 换成B\*c = new B(1,2,3); 可以发现多了一个B被析构函数的执行

//只有被销毁才能调用析构，当前c是A，销毁c只会调用A的析构，

//当c是B对象时，因为B中有A所以先调用B析构再调用A析构

c->printfP();

delete c;

return 0;

}

## Vector

vector是一个能够存放任意类型的动态数组，能够增加和压缩数据。

扩容时是以**2倍**增加容量的

但因为内存空间是连续的，所以在进行插入和删除操作时，会造成内存块的拷贝，时间复杂度为o(n)。另外，当数组中内存空间不够时，会重新申请一块内存空间并进行内存拷贝（内存空间会变）。

size()函数返回的是已用空间大小，capacity()返回的是总空间大小，capacity()-size()则是剩余的可用空间大小。

**成员函数：**

c.push\_back(elem)在尾部插入一个elem数据。push\_back()函数是在原有size后面向量的末尾增加元素，如果capacity等于size则**新分配内存**，而不是覆盖原有的内存。**以前内存则被释放**。

c.pop\_back()删除末尾（size）的数据。

c.resize(num)重新指定队列的长度。Size也变大了，内容默认填充为**默认构造对象**（往往用来增加vector的长度,小->大 ok **大->小 没用！**）

c.reserve()保留适当的容量。只增加capacity大小**并没有**给相应地址创建相应对象

注意：

Vector内存占用**只增不减**

所有内存空间是在vector**析构时候才能**被系统回收。empty()用来检测容器是否为空的，clear()可以清空所有元素。但是即使clear()，vector所占用的内存空间依然如故，无法保证内存的回收。

## 迭代器

迭代器（iterator）是一种对象，它能够用来遍历标准模板库容器中的部分或全部元素，每个迭代器对象代表容器中的确定的地址，简单地说，迭代器是一种检查容器内元素并遍历元素的可带泛型数据类型。

## extern "C"

在C++源文件中的语句前面加上extern "C"，表明它按照类C的**编译和连接**规约来编译和连接。

**编译差别：**

为了支持函数重载的这个特性，C++编译器实际上将下面这些重载函数：

1    voidprint(inti);  
2    voidprint(charc);  
3    voidprint(floatf);  
4    voidprint(char\* s);

编译为：  
1    \_print\_int  
2    \_print\_char  
3    \_print\_float  
4    \_pirnt\_string

C语言中并没有重载和类这些特性，故并不像C++那样print(int i)，会被编译为\_print\_int，而是直接编译为\_print等。因此如果直接在C++中调用C的函数会失败，因为连接是调用C中的 print(3)时，它会去找\_print\_int(3)。因此extern "C"的作用就体现出来了。

## 10.抽象类

**抽象类：**

**定义：**含有纯虚函数的类被称为抽象类

**纯虚函数**：

**意义**：基类中仅仅给出声明，不对虚函数实现定义，而是在派生类中实现。

**声明格式**：virtual <类型><函数名>(<参数表>)=0;

抽象类之所以**不能被实例化**，是因为它里面是抽象方法，实例化对象调用其里面的方法没有意义，**只要有纯虚函数就不能被实例化**

**子类不用全部实现抽象类**

## 11.继承

**被继承**的成员的访问权限都**不会大于基类**该成员的权限

比如在保护继承中，基类的public和protected 在子类都会变成 protected

**所有成员**都会被子类继承，只是因为权限问题，**有些成员不能访问（可以用sizeof对父类和子类进行判断）**

## 12.重载 重写 重定义

重载(overload):**允许**在**同一作用域**中的某个函数和运算符指定多个定义，分别称为**函数重载**和**运算符重载**，参数列表不同，override只是在类的内部存在。

重写(override),也叫覆盖。子类重新定义父类中有相同名称和参数的虚函数(virtual)。在继承关系之间。C++利用虚函数实现多态。

重写的特点:

          1 被重写的函数不能是static的。必须是virtual的

          2 重写函数必须有****相同的类型，名称和参数列表****

          3 重写函数的****访问修饰符可以不同****。尽管父类的virtual方法是private的，派生类中重写改写为public,protected也是可以的。

          这是因为被virtual修饰的成员函数，无论他们是private/protect/public的，都会被统一放置到虚函数表中。对父类进行派生时，子类会继承到拥有相同偏移地址的虚函数标(相同偏移地址指的是各虚函数先谷底与VPTR指针的偏移)，因此就允许子类对这些虚函数进行重写

重定义(redefining)，也叫隐藏。子类重新定义父类有**相同名称**的非虚函数(参数列表**可以不同**)。

子类若有和父类相同的函数，那么，这个类将会隐藏其父类的方法。除非你在调用的时候，强制转换成父类类型。在子类和父类之间尝试做类似重载的调用时不能成功的。

## 纯虚函数和虚函数

定义一个函数为虚函数，**不代表函数为不被实现的函数**。

定义他为虚函数是为了允许用基类的指针来调用子类的这个函数。

定义一个函数为**纯虚函数，才代表函数没有被实现**。

## 析构函数为什么要用虚函数

在实现多态时，当用基类操作派生类，在析构时防止只析构基类而不析构派生类的状况发生。  
#include<iostream>using namespace std;class ClxBase{public:

ClxBase() {};

~ClxBase() {cout << "Output from the destructor of class ClxBase!" << endl;};

void DoSomething() { cout << "Do something in class ClxBase!" << endl; };

};

class ClxDerived : public ClxBase{public:

ClxDerived() {};

~ClxDerived() { cout << "Output from the destructor of class ClxDerived!" << endl; };

void DoSomething() { cout << "Do something in class ClxDerived!" << endl; };

};

int main(){

ClxDerived \*p = new ClxDerived;

p->DoSomething();

delete p;

return 0;

}

[IMG_256](https://www.cnblogs.com/zhice163/archive/2012/07/10/javascript:void(0);)

　　运行结果：

**Do something in class ClxDerived!**

**Output from the destructor of class ClxDerived!**

**Output from the destructor of class ClxBase!**

**在普通情况下：只会调用当前对象及其父类的析构函数**

　　这段代码中基类的析构函数不是虚函数,在main函数中用继承类的指针去操作继承类的成员,释放指针P的过程是:**先释放继承类**的资源,**再释放基类资源**.

　　b.第二段代码

[IMG_257](https://www.cnblogs.com/zhice163/archive/2012/07/10/javascript:void(0);)

#include<iostream>using namespace std;class ClxBase{public:

ClxBase() {};

~ClxBase() {cout << "Output from the destructor of class ClxBase!" << endl;};

void DoSomething() { cout << "Do something in class ClxBase!" << endl; };

};

class ClxDerived : public ClxBase{public:

ClxDerived() {};

~ClxDerived() { cout << "Output from the destructor of class ClxDerived!" << endl; };

void DoSomething() { cout << "Do something in class ClxDerived!" << endl; }

};

int main(){

ClxBase \*p = new ClxDerived;

p->DoSomething();

delete p;

return 0;

}

[IMG_258](https://www.cnblogs.com/zhice163/archive/2012/07/10/javascript:void(0);)

　　输出结果：

　　Do something in class ClxBase!  
　　Output from the destructor of class ClxBase!

    这段代码中基类的析构函数同样不是虚函数,不同的是在main函数中用基类的指针去操作继承类的成员,释放指针P的过程是:只是释放了基类的资源,而没有调用继承类的析构函数.调用　　dosomething()函数执行的也是基类定义的函数.

    一般情况下,这样的删除只能够删除基类对象,而不能删除子类对象,形成了删除一半形象,造成内存泄漏.

    在公有继承中,基类对派生类及其对象的操作,只能影响到那些从基类继承下来的成员.如果想要用基类对非继承成员进行操作,则要把基类的这个函数定义为虚函数.

    析构函数自然也应该如此:如果它想析构子类中的重新定义或新的成员及对象,当然也应该声明为虚的.

　　c.第三段代码：

[IMG_259](https://www.cnblogs.com/zhice163/archive/2012/07/10/javascript:void(0);)

#include<iostream>using namespace std;class ClxBase{public:

ClxBase() {};

virtual ~ClxBase() {cout << "Output from the destructor of class ClxBase!" << endl;};

virtual void DoSomething() { cout << "Do something in class ClxBase!" << endl; };

};

class ClxDerived : public ClxBase{public:

ClxDerived() {};

~ClxDerived() { cout << "Output from the destructor of class ClxDerived!" << endl; };

void DoSomething() { cout << "Do something in class ClxDerived!" << endl; };

};

int main(){

ClxBase \*p = new ClxDerived;

p->DoSomething();

delete p;

return 0;

}

[IMG_260](https://www.cnblogs.com/zhice163/archive/2012/07/10/javascript:void(0);)

　　运行结果：

　　Do something in class ClxDerived!  
　　Output from the destructor of class ClxDerived!  
　　Output from the destructor of class ClxBase!

    这段代码中基类的析构函数被定义为虚函数,在main函数中用基类的指针去操作继承类的成员,释放指针P的过程是:只是释放了继承类的资源,再调用基类的析构函数.调用dosomething()函数执行的也是继承类定义的函数.

**如果不需要基类对派生类及对象进行操作,则不能定义虚函数**,因为这样会增加内存开销.当类里面有定义虚函数的时候,编译器会给类添加一个虚函数表,里面来存放虚函数指针,这样就会增加类的存储空间.所以,只有当一个类被用来作为基类的时候,才把析构函数写成虚函数.

## 构造函数为什么不能是虚函数

**从存储空间角度：在构造函数之前没有实例对象，就还不存在虚函数表**  
虚函数对应一个vtable，可是这个vtable其实是存储在对象的内存空间的。  
那么问题来了，如果构造函数是虚函数，就要通过vtable来调用，可是对象空间还没有实例化，也就是内存空间还没有，无法找到vtable，所以构造函数不能是虚函数。

**从使用角度：构造函数都是自动调用的，不存在用父类指针调用**  
虚函数主要用于在信息不全的情况下，能够使重载的函数得到对应的调用。构造函数本身就是要初始化实例，那使用虚函数也没有实际意义。  
另外，虚函数的作用在于通过父类的指针或者引用来调用它的时候能够变成调用子类的那个成员函数，从而实现多态，也就是实现“[一个接口，多种方法](http://blog.csdn.net/simon_2011/article/details/78059283)”。而构造函数是在创建对象时自动调用的，不可能通过父类的指针或者引用去调用，因此规定构造函数不能是虚函数。

## 智能指针

**目的**：解决内存泄漏，野指针等问题

**本质：**因为智能指针就是一个类，当超出了类的作用域是，类会自动调用析构函数，析构函数会自动释放资源。

**shared\_ptr:**

它有一个叫做共享所有权(sharedownership)的概念。shared\_ptr的目标非常简单：多个指针可以同时指向一个对象，当最后一个shared\_ptr离开作用域时，内存才会自动释放。

缺点：

1. **循环引用问题：**指针包含了其它指针，**对象数未增加，但引用数增加了，**在对指针所指向的指针赋值时，计数器会加一，但说到底也只有一个对象指针，在出作用域的时候，计数器减一也不会变成零，就不会释放内存。
2. **裸指针**(naked pointer)创建shared\_ptr指针，**生成多个对象，但指向同一个地址**，计数不会增加，所以会出现释放已经释放过的空间，导致崩溃。

## 17.new和malloc比较

**1.属性：**

new/delete是C++**关键字**，需要**编译器支持**。malloc/free是**库函数**，需要**头文件**支持。

**2.参数：**

malloc需要显示传入申请空间的大小，而new可以直接使用

**3.返回值：**

malloc返回为 void\* 类型，需要用户再强制转换为想要的类型，new直接返回对象类型的指针。

4.**重载**：

malloc不允许被重载，而new可以

5.**失败处理：**

new会报异常，而malloc会返回NULL

## 18.堆和自由存储区

****堆是操作系统维护的一块内存，是一个物理概念，****

****而自由存储是C++中通过new与delete动态分配和释放的对象的存储区，是一个逻辑概念。****

****关系：****

****一般情况下new和delete底层也是调用malloc和free实现的，所以自由存储区一般就在堆上，但程序员也可以通过重载操作符，改用其他内存来实现自由存储，例如全局变量做的对象池，这时自由存储区就不位于堆上了。****

## 19.虚函数

**关于子类用不用添加vitual关键字：**

父类声明为vitual虚函数，子类不用添加vitual关键字也行因为在基类中函数已经被声明为virtual了，在派生类中即便你不声明，他也是虚的。

# 3.公共知识

## 1.为什么栈比堆快

本质：栈由操作系统管理

1.**工作量不同**：在分配和销毁方面，**修改栈指针**就能完成功能。而堆分配需要寻找空间，而销毁又需要空间合并记录的操作。

**2.使用的变量不同：**栈分配专门的寄存器存放栈的地址，压栈出栈都有专门的指令执行，分配和释放的命令都比堆的简单

## 2.字节对齐

原因：

1. **为了兼容**，有些平台对变量的地址有严格的要求
2. **提高效率**，为了避免对同一个变量多次读取。

**对齐原则：**

每个变量的地址都要是该变量大小的整数倍

建议：

定义结构体时尽量，**从小到大**充分利用空间

## 3.在程序中凡是以“#”开始的语句行都是预处理命令行

大概分为四类：

头文件包含，条件编译，宏替换和布局控制

## 4.内存泄漏方式

**本质：**申请了内存，但由于总总原因没有释放

1.指针重新赋值

比如两个指针指向两个不同的内存，然后把一个指针赋值给了另一个，则失去了释放其中一个指针的途径。

2.一个指针包含另一个指针，然后只释放了外面的指针，丧失对里面指针的访问

3.因结构流程导致未执行到释放语句。

## 4.printf

int \_sys\_write (FILEHANDLE fh, const U8 \*buf, U32 len, int mode) {

   if (fh == STDOUT) {

     for (  ; len; len--) {

       sendchar (\*buf++);

     }

     return (0);

   }

}

int sendchar ( int ch) {

    if (ch == '\n' ) {

       while (!(USART1->SR & USART\_FLAG\_TXE));

       USART1->DR = '\r' ;

    }

    while (!(USART1->SR & USART\_FLAG\_TXE));

    return (USART1->DR = (ch & 0x1FF));

}

**Keil下printf代码**

从keil下的printf驱动可以看出第一部分是发送字符串int\_sys\_write()，第二部分是发送单个字符sendchar()，第一部分依赖第二部分实现。所以实际当输出Hello,world时，不是一起发送出去的，而是一位接一位的交给标准输出：H-e-l-l-o-,-w-o-r-l-d-!。所以如果正在发送过程中插入了其他发送请求，就会出现输出紊乱的现象。

所以**printf不是线程安全的，**无论Printf的输出对象是屏幕还是串口，**同一时刻只能有一个线程访问该资源加以控制才能实现安全**。

## 5.java回收机制

**垃圾的判断：**

1. **引用计数：**比如当一个引用关联了实体对象后，就在对象的引用数加1，若取消引用则减1.当引用数为0时即被系统回收。
2. **可达性分析：**判断一个对象是否有个路径能访问到

**垃圾的回收：**

### 标记-清除算法：

分为两个阶段，标注和清除。标记阶段标记出所有需要回收的对象

**缺点：**产生大量碎片，内存空间不完整

### 复制算法：

**按内存容量将内存划分为等大小的两块。每次只使用其中一块，当这一块内存满后将尚存活的对象复制到另一块上去，把已使用的内存清掉**

**缺点：**有可能增加负担，复制很多，效率低下

### 标记-整理算法

**标记后不是清理对象，而是将存活对象移向内存的一端。然后清除端边界外的对象**

### 分代收集算法

根据对象存活的不同生命周期将内存划分为不同的域，老生代的特点是每次垃圾回收时只有少量对象需要被回收，新生代的特点是每次垃圾回收时都有大量垃圾需要被回收，因此可以根据不同区域选择不同的算法。

# 4.STL

### 1.容器

**容器类型要求：**

（1）**能被复制：**向这些容器添加新元素时，容器会复制一份自己的版本，这要求容器使用的元素类型可以被复制，类类型需要复制构造函数的支持了；

（2）**能被赋值：**在使用容器的删除、查找、访问、使用迭代器修改元素等许多情况下，都需要元素的赋值操作支持，类类型需要赋值操作符运算的支持。