5-1

1.作用域是一个标识符在程序征文中有效的区域；2.包括函数原型作用域，局部作用域，类作用域，命名空间作用域。

5-2

1.可见性即为标识符的有效范围。程序运行到该点时能够引用到该标识符；2.规则有标识符声明在前，引用在后；同一作用域内不能声明同名的标识符；没有包含关系的作用域内可以声明同名的标识符；有包含关系的作用域内声明了同一个标识符则外层标识符在内层不可见。

5-5

1.具有静态生存期即为静态数据成员，是不属于任何一个对象的；2.静态数据成员不属于任何一个对象，需要用static来声明，需要在类内以及类外都定义，类内是对静态数据成员的引用行声明，类外对其进行定义式声明，耶可以对其进行初始化，类外定义可为其分配空间。

5-6

1.静态函数成员是属于整个类，所有对象共同拥有共享的函数成员；2.调用静态函数成员可以直接通过类名来调用，不依赖于任何对象。

5-9

1.B不是A的友元，因为友元不可以交换；2.C不是A的友元，友元不可以传递；3.D也不是A的友元，友元不可以被派生或者继承。

5-10

可以，静态数据成员就可以是私有数据成员。

5-16

1.编译输入的是源文件，输出目标文件；连接输入的是目标文件，输出的是可执行文件。2.编译是将代码翻译成机器语言形式的目标文件的过程，而连接是将所有已经编译好了的目标文件合并，便于最后的执行。

(1)编译报错，函数参数不匹配，只用了一个实参调用。

(2)连接报错，找不到函数的定义。

(3)不会报错，因为不会调用到这个函数。

(4)连接报错，有重复的函数定义。

6-6

1.\*是指针运算符，表示获取指针变量的值；2.&是取地址运算符，表示得到一个对象的地址。

6-7

1.指针是一种数据类型，是用来存放内存单元地址的，可以通过指针间接访问内存变量；2.地址是变量或者常量存储的位置，里面存储的内容就是里面的值。

6-9

\0

6-11

1.引用是变量的一个别名，而指针则是存放地址的变量；2.对变量重新赋值或者赋值成NULL时只能用指针。

6-15

第一个指针p1指向的是常量，而第二个p2表示其为一个常量指针。

6-18

在主函数中需要释放指针占用的动态内存空间，所以需要加上delete a;这一句代码。

6-19

Long ( \*p1 ) ( int )

Long ( A: : \* p2 ) ( int )