5-1．

作用域是一个标识符在程序正文中有效的区域。

作用域分为：1.函数原型作用域。2.局部作用域。3.类作用域。4.命名空间作用域。

5-2.

标识符的可见性即标识符的有效范围。

一般规则如下：

1. 标识符要声明在前，引用在后。
2. 在同一作用域中，不能声明同名标识符。
3. 在没有相互包含关系的不同作用域中声明的同名标识符，互不影响。
4. 如果在两个或多个具有包含关系的作用域中声明了同名标识符，则外层标识符在内层不可见。

5-5.

静态数据成员是描述类的所有对象共同特征的一个数据项，对于任何对象实例，它的属性值是相同的。它的特点在于，静态数据成员具有静态生存周期。

5-6.

静态函数成员是使用static关键字声明的函数成员，属于整个类，由同一个类的所有对象共同拥有，为这些对象所共享。

特点：可以直接访问该类的静态数据和函数成员。而访问非静态成员，必须通过对象名。

5-9.

类B不是类A 的友元，友元关系是单向的。

类C不是类A的友元，友元关系是不能传递的。

类D不是类B的友元，友元关系是不被继承的。

5-10.

静态成员变量可以私有。

Class point{

public:

point(int x=0,y=0):x(x),y(y){cout++;}

int getx(){return x;}

int gety(){return y;}

private:

int x,y;

static int cout;

};

5-16

编译时输入的是.cpp文件，输出的是.obj文件；

连接时输入的是.obj文件，输出的是.exe文件；

编译的目的是将cpp文件生成各自的目标文件，连接的目的是将目标文件与系统库连接成可执行文件

1. 编译时会报错，f的形参两少一个
2. 编译时会报错，源文件没有定义函数，调用时无法运行
3. 不会报错，未定义也未调用，就相当于为函数安排了位子但不动用。
4. 连接时报错，不同板块间函数名发生了重复。

6-7.指针是一种数据类型，代表着内存地址，用于储存地址。

指针是用于储存地址的指针变量，但变量中并没有确定的值，其中地址的值也是一个不确定数。好比指针存放的是房间号，房间号就是地址，地址的值是该房间中的学生名称。

6-9.结束符为/0

6-11.（1）语言形式上，指针储存的是地址，引用是另一变量的别名，将地址这一概念掩藏起来。

（2）普通指针可以被多次赋值，也就是说可以多次更改它所指的对象，而引用只能在初始化时指定被引用的对象。

a.如果一个指针所指向的对象需要用分支语句加以确定，或在中途需要改变它所指向的对象，则只能用指针。

b.当需要用空指针表达特殊的含义时，不能用引用

c.使用函数指针，由于没有函数引用，所以函数指针无法被引用替代

d.用new动态创建的对象或数组

e.以数组形式传递大批量数据时，需要指针类型接收参数。

6-15.前者是常量指针，即指向常量的指针，本身可以改变，但指向的对象不可以改变。后者是指针常量，指针本身的值不能改变，但指向的值可以改变。

6-18.空间没释放，需要delete。

6-19.long(\*p\_fn1)(int);

Long(A::\*p\_fn2)(int);