sp\_counted\_base：引用计数基类，不支持拷贝构造和赋值。

成员变量：

1. use\_count\_：引用计数，原子变量。

成员函数：

1. incr\_ref\_count()：将引用计数加1
2. decr\_ref\_count()：将引用计数减1，然后判断引用计数是否等于0，如果引用计数等于0，则先调用dispose，然后调用destroy。
3. dispose()：纯虚函数，由子类覆盖，释放管理的资源。
4. destroy()：虚函数，默认操作时delete this，释放引用计数本身占用的内存资源。
5. get\_pointer()：纯虚函数，获取指向资源的指针。
6. get\_deleter()：纯虚函数，获取指向deleter子对象的指针。
7. use\_count()：返回引用计数值。

sp\_counted\_impl\_p<T>：sp\_counted\_base的子类，采用operator delete释放管理的资源。

成员变量：

1. p\_：指向资源的指针。

成员函数：

1. dispose()： delete p\_。
2. get\_pointer()：return p\_。
3. get\_deleter()：return NULL。

sp\_counted\_impl\_pd<T, D>：sp\_counted\_base的子类，采用自定义的deleter子对象释放管理的资源。

成员变量：

1. p\_：指向资源的指针。
2. del\_：自定义的deleter子对象。

成员函数：

1. dispose()：del\_(p\_)，通过自定义的deleter释放指向资源的指针。
2. get\_pointer()：return p\_。
3. get\_deleter()：return &del\_。

shared\_ptr<T>：拥有共享对象所有权语义的智能指针。

成员变量：

1. pi\_：指向sp\_counted\_base的指针。

成员函数：

构造函数：

1. shared\_ptr()：默认构造函数，构造一个空的shared\_ptr对象，没有管理的资源：pi\_ = nullptr。
2. shared\_ptr(T \*ptr)：使用一个指针来构造一个shared\_ptr对象，该shared\_ptr拥有这一指针所指向的资源，当拥有这一资源的最后一个shared\_ptr对象释放控制时，使用delete表达式释放资源，即delete ptr。（对标准的template <typename Y> shared\_ptr(Y \*ptr)的简化。）：pi\_ = new sp\_counted\_impl\_p<T>(p);
3. template <typename D> shared\_ptr(T \*ptr, D del)：使用一个指针和指定的deleter子对象来构造一个shared\_ptr对象，该shared\_ptr拥有这一指针所指向的资源，当拥有这一资源的最后一个shared\_ptr对象释放控制时，使用指定的deleter子对象释放资源，即支持del(ptr)，例如deleter为定义void operator ()(T \*ptr)的仿函数。 deleter必须提供复制构造函数。（对标准的template <typename Y, typename D> shared\_ptr(Y \*ptr, D del)的简化。）：pi\_ = new sp\_counted\_impl\_pd<T, D>(p, del);
4. ~shared\_ptr()：如果没有更多shared\_ptr指向持有的对象，则析构对象：if (pi\_ != nullptr) pi\_->decr\_ref\_count();
5. shared\_ptr(const shared\_ptr &x)：

shared\_ptr陷阱：

1. 我们也可以使用一个空(null)指针来调用shared\_ptr的2）、3）构造函数。这会创建一个比较特殊的对象；从技术上说，它并不是一个空的shared\_ptr对象，虽然它并不拥有任何资源。
2. 不要使用同一个指针来创建两个shared\_ptr对象，如果我们这样做了，那么当这些shared\_ptr对象被销毁时，会对受控资源的析构函数调用两次。我们应该对第一个shared\_ptr对象进行拷贝来创建同一资源的第二个shared\_ptr对象。

shared\_ptr简介（引自《C++标准库 第2版》，英文原版为：The C++ standard library : a tutorial and reference / Nicolai M. Josuttis.—2nd ed）：

几乎每一个稍有分量的程序都需要“在相同时间的多处地点处理或使用对象”的能力。为此，你必须在程序的多个地点指向（refer to）同一对象。虽然C++语言提供了引用（reference）和指针（pointer），但还是不够，因为你往往必须确保当“指向对象”的最末一个引用（reference）被删除时该对象本身也被删除，毕竟对象被删除时析构函数可以要求某些，例如释放内存或是归还资源等等。

所以我们需要“当对象再也不被使用时就被清理”的语义。Class shared\_ptr提供了这样的共享式拥有语义。也就是说，多个shared\_ptr可以共享（或说拥有）同一对象。对象的最末一个拥有者有责任销毁对象，并清理与该对象相关的所有资源。

如果对象以new产生，默认情况下清理工作就由delete完成。但你可以（并且往往必须）定义其他清理办法。你可以定义你自己的析构策略。举个例子，如果你的对象是个以new[]分配而得的array，你必须定义自己的delete[]加以清理。其他例子还包括删除相应资源，如handle、lock、associated temporary file（相关临时文件）等。

总而言之，shared\_ptr的目标就是，在其所指向的对象不再被需要之后（而非之前），自动释放与对象相关的资源。

使用shared\_ptr：

你可以像使用任何其他指针（pointer）一样地使用shared\_ptr。你可以赋值、拷贝、比较它们，也可以使用操作符\*和->访问其所指向的对象。

参考书目：

《C++标准库 第2版》，英文原版为：The C++ standard library : a tutorial and reference / Nicolai M. Josuttis.—2nd ed