**第1章 绪论**

**🕮 1.1 计算机系统简介**

计算机硬件结构：

外存储器

输出设备

输入设备

内存储器

CPU

一个只有硬件的计算机称为裸机。

计算机能识别的是机器语言，机器语言指令由二进制0和1组成。

计算机指令系统：硬件能直接识别的语言(机器语言)集合。它是软件和硬件的主要界面。软件最终被转换成指令系统里的指令序列。

计算机软件：

1) 应用软件：常用的软件大部分是应用软件，如IE、PS、QQ...

2) 系统软件：Windows、Linux/Unix、MacOS等。

3) 中间件：提供系统软件和应用软件之间链接的软件。

软件由程序和文档文档构成。

计算机程序由由指令构成，是指令的序列，描述解决问题的方法和数据

**🕮 1.2 计算机语言和程序设计方法的发展**

**🏵 1.2.1 计算机语言**

1) 机器语言：由二进制指令构成，能被硬件识别，可以表示简单的操作，如加法、减法、数据移动等。

机器语言对于人类非常不友好，和人类语言之间存在巨大鸿沟。

2) 汇编语言：将机器指令映射为一些助记符，如ADD、SUB、mov等。其抽象层次低，需要考虑机器细节。

3) 高级语言：关键字、语句容易被理解；有含义的数据命名和算式；屏蔽了机器细节。

**🏵 1.2.2 程序设计方法的发展**

1) 面向过程：机器语言、汇编语言、高级语言

大型复杂的软件难以用面向过程的方式编写。

2) 面向对象：由面向对象的高级语言支持

一个系统由对象构成；对象之间通过消息进行通信。

**🕮 1.3 面向对象的基本概念**

对象与类

面向对象三特点：

1) 封装：屏蔽对象内部细节，只保留对外接口，安全性好；

2) 继承：代码复用，改造、扩展已有类形成新的类；

3) 多态：同样的消息作用于不同对象上有可能引起不同行为。

**🕮 1.4 程序的开发过程**

源程序：高级语言编写的待翻译的程序。

目标程序：源程序通过翻译程序加工后生成的机器语言程序。

可执行程序：连接目标程序及库中某些文件，生成的一个可执行文件。如Windows的.exe文件。

三种不同类型的翻译程序：

1) 汇编程序：将汇编语言源程序翻译成目标程序。

2) 编译程序：将高级语言源程序翻译成目标程序。

3) 解释程序：将高级语言源程序翻译成机器指令，翻译边执行。

Java是半编译半解释型语言，目的是为了跨平台。

C++是直接编译为本地机器语言代码。

C++程序的开发过程：

1) 算法与数据结构设计

2) 源程序编写

3) 编译

4) 连接

5) 测试

6) 调试

**🕮 1.5 计算机中信息的表示和储存**

计算机中信息：

1) 控制信息：一些指令

2) 数据信息：

a) 数值信息：整数、浮点数

b) 非数值信息：字符数据、逻辑数据

信息存储单位：比特(bit, b)、字节(byte, B)

补码的优点：

1) 0的表示唯一

2) 符号位可作为数值参加运算

3) 补码运算结果仍是补码

补码计算规则：

1) 正整数原码、反码、补码都是自己。

2) 负整数补码 = 反码 + 1

负整数反码：符号位1不变，其余各位取反。反码作为计算补码的中间码，本身没有什么用。

补码符号位不变，剩余取反 + 1，就是原码。

小数的表示：

定点：小数点固定，约定在某个分界，两边分别是整数部分和小数部分，过时

浮点：计算机采用浮点方式表示小数。

E：称数N的阶码，反映该浮点数所表示的数据范围。

M：N的尾数，其位数反映数据的精度。

字符常用编码：ASCII码、汉字编码、Unicode、UTF-8等。

**🕮 1.6 C++开发工具**

Visual Studio、Eclipse、Dev C++、GCC等。

**第2章 C++简单程序设计**

**🕮 2.1 C++语言概述**

由C语言发展而来，最初被称为"带类的C"。

1998年被ISO批准为国际标准。

C++的特点：

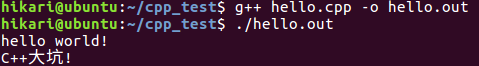
1) 兼容C，支持面向过程

2) 支持面向对象

3) 支持泛型编程

|  |
| --- |
| #include <iostream> // 包含头文件  using *namespace* std;  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){      // cout: 标准输出流; <<: 插入运算符; cout将后面字符串送到显示器上      cout << "hello world!" << endl; // endl: 行结束      cout << "C++大坑!" << endl;      return 0;  } |

结果：



1) include：编译预处理命令，在编译之前找到iostream文件，将其内容全部粘贴到include语句所在之处。iostream头文件包含了cout的声明。

2) namespace：命名空间可以避免重名。std是标准库命名空间。直接使用cout应该std::cout，添加using namespace std;使用std中的对象可以不带std了。

**🕮 2.2 基本数据类型、常量、变量**

① 整数类型

1) 基本整数类型：int

2) 按符号分：signed、unsigned

3) 按数据范围分：short、long、long long

② 字符类型(char)：容纳单个字符的编码，实质存储也是整数。

③ 浮点数类型：float、double、long double。

④ 字符串类型：有字符串常量，基本类型没有字符串变量。

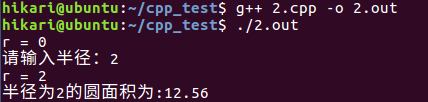
1) 采用字符数组存储字符串(C风格的字符串)，不建议使用

2) 标准库的String类(C++风格的字符串)

⑤ 布尔类型(bool)：true、false

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  const *double* PI(3.14159);  *int* r;  cout << "r = " << r << endl;  cout << "请输入半径：";  cin >> r;  cout << "r = " << r << endl;  cout << "半径为" << r << "的圆面积为:" << (*int*)(PI\*r\*r\*100)/100.0 << endl;  return 0;  } |

结果：



**🕮 2.3 运算与表达式**

① 算术运算符

② 赋值运算符，复合赋值运算符

③ 关系运算符

④ 逻辑运算符

⑤ 逗号运算符

多个表达式可以用逗号分开，其中用逗号分开的表达式的值分别计算，但整个表达式的值是最后一个表达式的值。

逗号运算符优先级比赋值运算符还要低。

|  |
| --- |
| *int* n;      cout << (n = 3 + 4, 5 + 6) << endl;      cout << "n = " << n << endl;  *int* a, b, c;      a = (b = 3, (c = b + 4) + 5);      cout << "a = " << a << ", b = " << b << ", c = " << c << endl; |

结果：

|  |
| --- |
| 11  n = 7  a = 12, b = 3, c = 7 |

⑥ 三目运算符，条件表达式

|  |
| --- |
| *int* a = 10, b = 15;  *int* c = a > b ? a : b;      cout << "max(" << a << ", " << b <<") = " << c << endl; |

⑦ sizeof运算

后面可加类型名、变量、表达式等，结果是该类型所占多少字节。

⑧ 位运算符

按位与&、按位或|、按位异或^、取反~、左移<<、右移>>

混合运算时的类型转换：

1) 隐式转换：范围小的数据转换为范围大的。

范围大的数据赋值给范围小的变量，会造成精度损失。

2) 显式转换：强制类型转换

|  |
| --- |
| *char* a = 'a';      // 3种强制类型转换完全等价      cout << *int*(a) << endl;      cout << (*int*)a << endl;      cout << static\_cast<*int*>(a) << endl; |

类型转换操作符有：const\_cast、dynamic\_cast、reinterpret\_cast、static\_cast。

**🕮 2.4 数据的输入和输出**

① IO流

C++中将数据从一个对象到另一个对象的流动称为流(stream)，流在使用前要被建立，使用后要被删除。

数据的输入输出通过IO流实现。cin和cout是预定义的流类对象。cin处理标准输入，即键盘输入；cout处理标准输出，即屏幕输出。

② 预定义的插入符和提取符

<<是预定义的插入符，作用在流类对象cout上可实现向标准输出设备输出。

提取符>>可连续写多个，每个后面跟一个表达式，该表达式通常是用于存放输入值的变量：cin >> a >> b;

③ 常用IO流类库操纵符(manipulator)

|  |  |
| --- | --- |
| dec | 数值采用十进制表示 |
| hex | 十六进制 |
| oct | 八进制 |
| ws | 提取空白符 |
| endl | 插入换行符，并刷新流 |
| ends | 插入空字符 |
| setprecision(int) | 设置浮点数的小数位数(包括小数点) |
| setw(int) | 设置域宽 |

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <iomanip> // io操纵符  using *namespace* std;  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){      cout << "\*\*\*" <<setw(5) << setprecision(3) << 3.14159265358 << "\*\*\*" << endl;  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| \*\*\* 3.14\*\*\* |

**🕮 2.5 选择结构**

**🕮 2.6 循环结构**

**🕮 2.7 自定义类型**

**🏵 2.7.1 类型别名**：为已有类型另外命名

1) typedef

|  |
| --- |
| *typedef* *int* Length;  Length a = 10; |

2) using

|  |
| --- |
| using length = *int*; // C++11特性  length l = 1;  cout << l << endl; |

**🏵 2.7.2 枚举类型**

① 不限定作用域枚举类型：enum 枚举类型名字 {变量值列表};

|  |
| --- |
| *enum* Week {SUN, MON, TUE, WED, THU, FRI, SAT};  *enum* Color {RED, GREEN=8, BLUE}; |

1) 枚举元素是常量，不能对其赋值

2) 枚举元素有默认值，依次为0,1,2,...

3) 也可以在声明时另行指定枚举元素的值

4) 枚举值可以进行关系运算

5) 整数值不能直接赋值给枚举类型，需要强制类型转换

6) 枚举值可以赋值给整型变量

② 限定作用域的enum类

**🏵 2.7.3** auto**类型和**decltype**类型**

1) auto：编译器通过初始值自动推断变量的类型

2) decltype：定义一个变量与某一表达式的类型相同，但不使用其值

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  // auto与decltype是C++11的新关键字, 编译时需要指明std=c++11  *double* a = 1;  decltype(a) b = 2; // 声明b类型与a一样,值为2  cout << "b = " << b << ", size = " << sizeof b << endl;  *auto* c = a + b; // c的类型由a+b决定  cout << "c = " << c << ", size = " << sizeof(c) << endl;  return 0;  } |

结果：



**第3章 函数**

**🕮 3.1 函数定义**

函数：定义好的功能模块

定义函数：将一个模块的算法用程序语言描述

函数的参数与返回值

**🕮 3.2 函数调用**

调用函数前需要先声明函数原型，因为函数的定义和调用往往不在一个程序，或定义在调用之后。

**例1**：定义pow()函数

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  // 求x的n次方  *double* pow(*double* x, *int* n){  *double* ret = 1;  for (*int* i = 1; i <= n; i++){  ret \*= x;  }  return ret;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  cout << "5^8 = " << pow(5, 8) << endl;  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| 5^8 = 390625 |

**例2**：计算π

|  |
| --- |
| *double* abs(*double* x){  return x >= 0 ? x : -x;  }  *double* arctan(*double* x){  *int* i = 1;  *double* square = pow(x, 2);  *double* ret = 0;  *double* xi = x;  *double* e = x;  while (abs(e) > 1e-15){ // 如果某项绝对值足够小, 后面直接忽略  ret += e;  xi \*= -square;  i += 2;  e = xi/i;  }  return ret;  }  *double* cal\_pi(){  return 16 \* arctan(1/5.0) - 4 \* arctan(1/239.0);  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  cout << "pi = " << cal\_pi() << endl;  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| pi = 3.14159 |

**例3**：输出11~99之间的数*m*，满足*m*、*m*2、*m*3都是回文数

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  // 判断n是否是回文数  *bool* is\_palindrome(*unsigned* n){  *unsigned* n0 = n;  *unsigned* ret = 0;  while (n0){  ret = ret\*10 + n0 % 10;  n0 /= 10;  }  return ret == n;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  for (*unsigned* i = 11; i < 1000; i++){  *unsigned* i2 = i\*i;  *unsigned* i3 = i2\*i;  if (is\_palindrome(i) && is\_palindrome(i2) && is\_palindrome(i3)){  cout << i << ", " << i2 << ", " << i3 << endl;  }  }  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| 11, 121, 1331 101, 10201, 1030301 111, 12321, 1367631 |

**例4**：cstdlib两个用于生成伪随机数的函数

*void* srand(*unsigned* seed);

参数seed是rand()函数的种子，初始化rand()起始值

*int* rand(*void*);

从指定的seed开始，返回一个[seed, RAND\_MAX)间的随机整数

指定相同的seed，每次随机数序列都一样。

可以指定seed为当前系统流逝时间(时间戳，单位秒)

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <cstdlib>  #include <ctime>  using *namespace* std;  *int* randint(*int* a, *int* b){  return (rand() % (b - a)) + a ;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  *time\_t* t = time(0); // 时间戳      cout << t << endl;  // srand()函数为rand()函数生成随机数种子      srand((*unsigned*)t);  for(*int* i = 0; i < 10; i++){  cout << randint(-10, 10) <<", ";  }  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| 1540381102 3, 0, 9, -4, 7, 8, -4, -10, 7, 5, |

**🕮 3.3 嵌套与递归**

**例：**汉诺塔

三根针A、B、C，A上有N个盘子，大的在下，小的在上。要求把N个盘子从A借助B移动到C，每次只能移动一个盘子，移动过程中需要保持大盘在下，小盘在上。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  *void* move(*int* n, *char* src, *char* dest){  cout << "move " << n << " : " << src << " --> " << dest << endl;  }  *void* hanoi(*int* n, *char* src, *char* middle, *char* dest){  if (n == 1){  move(n, src, dest);  }else{  hanoi(n-1, src, dest, middle);  move(n, src, dest);  hanoi(n-1, middle, src, dest);  }  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  hanoi(3, 'A', 'B', 'C');  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| move 1 : A --> C move 2 : A --> B move 1 : C --> B move 3 : A --> C move 1 : B --> A move 2 : B --> C move 1 : A --> C |

**🕮 3.4 函数的参数传递**

函数在调用时才分配形参存储单元；实参可以是常量、变量或表达式。

实参类型需要和形参类型一致。若不一致，尝试隐式转换，不行编译器就报错。

值传递是传递参数值，即单向传递。

引用传递可以实现双向传递。

类的实例对象可能很大，如果直接传对象，开销会很大，此时选择传引用。

传引用作参数可以保障实参数据的安全。

**🕮 3.5 引用类型**

引用&是标识符的别名。

定义一个引用时，必须同时对它初始化，使它指向一个已存在的对象。

一个引用被初始化后，不能改为指向其他对象。

引用可以作为形参。

**例**：交换两个整数(引用传递)

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  *void* swap(*int* &a, *int* &b){ // 传入a和b的引用  *int* t = a;  a = b;  b = t;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  *int* x = 5, y = 8;  cout << "x = " << x << ", y = " << y << endl;  swap(x, y);  cout << "x = " << x << ", y = " << y << endl;  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| x = 5, y = 8 x = 8, y = 5 |

**🕮 3.6 含有可变参数的函数**

C++新标准提供两种主要方法：

1) 如果所有实参类型相同，可以传递一个名为initializer\_list的标准库类型

initializer\_list是一种标准库类型，用于表示某种特定类型值的数组，其定义在同名的头文件中。

其中元素永远是常量值，无法改变其中元素的值。

2) 如果实参类型不同，可以编写可变参数的模板。

**🕮 3.7 内联函数**

关键字inline

对于简单的函数，编译时在调用处用函数体进行替换，节省参数传递、控制转移(转子函数再返回)等开销，提高运行效率。

**注意**：

1) 内联函数体内不能有循环语句和switch语句。

2) 内联函数的定义必须出现在内联函数第一次被调用之前。

3) 对内联函数不能进行异常接口声明。

inline是用户对编译器的建议，一些好的编译器也会自己判断要不要将某个函数定义成内联函数。

**🕮 3.8 constexpr函数**

constexpr修饰的函数在其所有参赛都是constexpr时一定返回constexpr。

|  |
| --- |
| constexpr *int* get\_num(){  return 10;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  constexpr *int* a = get\_num();  cout << "a = " << a << endl;  return 0;  } |

**🕮 3.9 带默认参数值的函数**

和Python的默认参数几乎一样。

**🕮 3.10 函数重载**

和Java的函数重载几乎一样。

**🕮 3.11 C++系统函数**

C++系统库提供了几百个函数供直接调用，如sqrt()、abs()等。

需要包含相应的头文件，如cmath

**第4章 类与对象**

**🕮 4.1 面向对象基本特点**

1) 抽象：对同一类对象的共同属性和行为进行概括，形成类。

2) 封装：将抽象出的数据、代码封装在一起，形成类。

增加安全性，简化编程，使用时不必了解实现细节。只需要通过外部接口，以特定的访问权限，使用类的成员。

3) 继承：在已有类的基础上，进行扩展形成新的类。

4) 多态：同一名称，不同的功能实现方式。达到行为标识统一，减少程序中标识符的个数。

**🕮 4.2 类和对象**

**例：**

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <iomanip>  using *namespace* std;  *class* Clock{  public:  *void* setTime(*int* h=0, *int* m=0, *int* s=0);  *void* showTime();  private:  *int* hour, minute, second;  };  // 成员函数可以写在类外,但类内部必须有函数声明;也可以把简单函数作为内联函数写在类内部  *void* Clock::setTime(*int* h, *int* m, *int* s){  hour = h;  minute = m;  second = s;  }  *void* Clock::showTime(){  cout << setfill('0') << setw(2) << hour << ":" << setfill('0') << setw(2) << minute << ":" << setfill('0') << setw(2) << second << endl;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  Clock c;  c.setTime(7, 30);  c.showTime();  return 0;  } |

**结果：**

|  |
| --- |
| 07:30:00 |

**🕮 4.3 构造函数**

**例1**：有参构造和无参构造

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <iomanip>  using *namespace* std;  *class* Clock{  public:  Clock(*int* h, *int* m, *int* s); // 有参数的构造函数  Clock(); // 无参构造  *void* setTime(*int* h=0, *int* m=0, *int* s=0);  *void* showTime();  private:  *int* hour, minute, second;  };  // 构造函数的实现, 初始化列表  Clock::Clock(*int* h, *int* m, *int* s):hour(h), minute(m), second(s){}  // 默认构造函数, 初始化全部设为0  Clock::Clock():hour(0), minute(0), second(0){}  // 两个成员函数与之前相同  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  Clock c(12, 30, 22);  c.showTime();  c.setTime(7, 30);  c.showTime();  cout << "--------" << endl;  Clock c2;  c2.showTime();  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| 12:30:22 07:30:00 -------- 00:00:00 |

委托构造函数(C++11)

|  |
| --- |
| // 构造函数的实现, 初始化列表  Clock::Clock(*int* h, *int* m, *int* s):hour(h), minute(m), second(s){}  // 无参默认构造函数, 调用有参构造, 初始化全部设为0  Clock::Clock():Clock(0, 0, 0){} // 委托构造函数 |

复制构造函数

复制构造函数是特殊的构造函数，形参是本类对象的引用，作用是用一个已存在的对象初始化同类型的新对象。

复制构造函数被调用的3种情况：

1) 定义一个对象时，以本类另一个对象作为初始值；

2) 如果函数形参是类的对象，调用函数时，将使用实参对象初始化形参对象；

3) 如果函数的返回值是类的对象，函数return语句的对象初始化一个临时无名对象，传递给主调函数。

如果没有声明复制构造函数，编译器自己生成一个默认的复杂构造函数，其功能是用初始值对象的每个数据成员，初始化新对象。

默认的复制构造函数使用的是浅层复制。

如果不希望对象被复制构造：

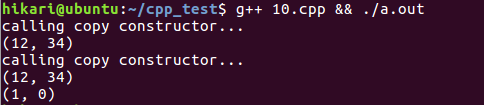
1) C++98：复制构造函数声明为private，并不提供函数实现

2) C++11：用=delete指示编译器不生成默认复制构造函数。

**例2**：复制构造函数

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  *class* Point{  private:  *int* x, y;  public:  Point(*int* x=0, *int* y=0){  this->x = x;  this->y = y;  }  Point(const Point& p){  x = p.x;  y = p.y;  cout << "calling copy constructor..." <<endl;  }  *void* setX(*int* x){  this->x = x;  }  *void* setY(*int* y){  this->y = y;  }  *void* showPoint(){  cout << "(" << x << ", " << y << ")" << endl;  }  };  *void* f1(Point a){  a.showPoint();  }  Point f2(){  Point a(1);  return a;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  Point a(12, 34);  Point b = a; // 1. 用a初始化b  b.showPoint();  f1(b); // 2. 对象b作为f1()的实参  b = f2(); // 3. 函数f2()返回值是Point对象,赋值给b  b.showPoint();  return 0;  } |

结果：



预期应该调用3次复制构造函数，实际只调用了两次。函数返回类对象没有调用，原因是G++使用了返回值优化RVO(return value optimization)。

**🕮 4.4 析构函数**

完成对象被删除前的一些清理工作。

如果没有声明析构函数，编译器自动生成默认的析构函数，其函数体为空。

上例中添加析构函数：

|  |
| --- |
| *class* Point{  private:  *int* x, y;  public:  Point(*int* x=0, *int* y=0){  this->x = x;  this->y = y;  }  ~Point(){ // 析构函数  cout << "(" << x << ", " << y << ") delete..." << endl;  }  // ...  }; |

结果：

|  |
| --- |
| calling copy constructor... (12, 34) calling copy constructor... (12, 34) (12, 34) delete... (1, 0) delete... (1, 0) (1, 0) delete... (12, 34) delete... |

**🕮 4.5 类的组合**

类中的成员是其他类的对象，可以在已有抽象的基础上实现更复杂的抽象。

**例**：

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <cmath>  using *namespace* std;  *class* Point{  private:  *int* x, y;    public: // 全写成内联的了...写在外面看着蛋疼...  Point(*int* x=0, *int* y=0){  this->x = x;  this->y = y;  }  Point(const Point& p){  x = p.x;  y = p.y;  cout << "calling copy constructor of Point..." <<endl;  }  *void* setX(*int* x){this->x = x;}  *int* getX(){return x;}  *void* setY(*int* y){this->y = y;}  *int* getY(){return y;}  *void* showPoint(){  cout << "(" << x << ", " << y << ")" << endl;  }  };  *class* Line{  private:  Point a, b;  *double* length;  public:  Line(){};  Line(Point a, Point b){  this->a = a;  this->b = b;  *double* x = static\_cast<*double*> (a.getX() - b.getX());  *double* y = static\_cast<*double*> (a.getY() - b.getY());  this->length = sqrt(x\*x + y\*y);  cout << "calling constructor of Line..." << endl;  }  Line(Line& line){  this->a = line.a;  this->b = line.b;  this->length = line.length;  cout << "calling copy constructor of Line..." << endl;  }  *double* getLength(){return length;}  };  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  Point a(1, 1), b(4, 5);  Line line(a, b);  cout << "----------" << endl;  Line l2(line); // 复制构造函数建立新对象  cout << "line = " << line.getLength() << "\nl2 = " << l2.getLength() << endl;  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| calling copy constructor of Point... calling copy constructor of Point... calling constructor of Line... ---------- calling copy constructor of Line... line = 5 l2 = 5 |

前向引用声明

类应该先声明后使用。如果需要在某个类的声明之前引用该类，则应进行前向引用声明。它只是为程序引入一个标识符，但具体声明在其他地方。

|  |
| --- |
| *class* B; // 前向引用声明  *class* A{  public:  *void* f(B b);  };  *class* B{  public:  *void* g(A a);  }; |

使用注意：

1) 在提供一个完整的类声明前，不能声明该类的对象，也不能在内联成员函数中使用该类对象。

2) 当使用前向引用声明时，只能使用被声明的符号，不能涉及类的任何细节。

// 意思就是没什么卵用吧...

**🕮 4.6 UML**

UML是可视化、面向对象的建模语言，此处只使用UML一些符号。

UML三个基本部分：

1) 事物 (Things)

2) 关系 (Relationships)

3) 图 (Diagrams)

**🕮 4.7 结构体和联合体**

**🏵 4.7.1 结构体**

C++的结构体已经和C语言的结构体不一样了，是一种特殊形态的类。

与类的唯一区别：

类的默认访问权限是private；结构体的默认访问权限是public

结构体用处：

1) 定义主要用来保存数据、而没有什么操作的类型

2) 将数据成员设为公有，使用用结构体更方便

3) 与C语言保持兼容

使用struct关键字定义结构体。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <iomanip>  #include <string>  using *namespace* std;  *struct* Student{  *int* num;  string name;  *int* age;  *char* gender;  };  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  Student hikari = {1, "hikari", 26, 'M'};  cout << hikari.name << endl;  return 0;  } |

**🏵 4.7.2 联合体**

使用union关键字联合体。特点是所有成员共用同一组内存单元，任何两个成员不会同时有效。

|  |
| --- |
| *union* Score{ // 共用内存空间, 4字节  *char* grade; // 分数等级  *bool* is\_pass; // 是否及格  *int* percent; // 百分制分数  }; |

无名联合

|  |
| --- |
| static *union*{ // 定义两个变量共用内存空间  *int* i;  *double* d;  };  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  i = 12;  cout << "i = " << i << "\nd = " <<d << endl;  d = 34;  cout << "i = " << i << "\nd = " <<d << endl;  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| i = 12 d = 5.92879e-323 i = 0 d = 34 |

后面给d赋值，原先i的值就不见了。

**例**：

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <string>  using *namespace* std;  *class* ExamInfo {  private:      string name; // 课程名称  *enum* { GRADE, PASS, PERCENTAGE } mode; // 计分方式  *union* {  *char* grade; // 等级制的成绩  *bool* pass; // 只记是否通过课程的成绩  *int* percent; // 百分制的成绩      };  public:      // 三种构造函数，分别用等级、是否通过和百分初始化      ExamInfo(string name, *char* grade):name(name), mode(GRADE), grade(grade){}      ExamInfo(string name, *bool* pass):name(name), mode(PASS), pass(pass){}      ExamInfo(string name, *int* percent):name(name), mode(PERCENTAGE), percent(percent){}  *void* show();  };  *void* ExamInfo::show() {      cout << name << ": ";      switch (mode) {       case GRADE: cout << grade; break;       case PASS: cout << (pass ? "PASS" : "FAIL"); break;       case PERCENTAGE: cout << percent; break;      }      cout << endl;  }  *int* main() {      ExamInfo course1("English", 'B');      ExamInfo course2("Calculus", true);      ExamInfo course3("C++ Programming", 85);      course1.show();      course2.show();      course3.show();      return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| English: B Calculus: PASS C++ Programming: 85 |

**🕮 4.8 枚举类**

从C语言继承来的枚举类型，可以自动隐式转为整数类型，类型定义不严格。

C++11推出的枚举类，也叫强类型枚举。

*enum* *class* 枚举类型名: 底层类型 {枚举值列表}

不指定底层类型默认int

枚举类优势：

1) 强作用域，其作用域限制在枚举类中。使用Type的枚举值General：

Type::General

因此不同枚举类的枚举值可以重名。

2) 转换限制，枚举类对象不可以与整数隐式转换。

3) 可以指定底层类型。

|  |
| --- |
| *enum* *class* Side{ Right, Left };  *enum* *class* Thing{ Wrong, Right }; // 不冲突  *int* main() {      Side s = Side::Right;      Thing w = Thing::Wrong;      // comparison of two values with different enumeration types      cout << (s == w) << endl; // 编译错误，无法直接比较不同枚举类      return 0;  } |

**第5章 数据共享与保护**

**🕮 5.1 标识符的作用域与可见性**

作用域分类:

1) 函数原型作用域：函数的形参表，函数原型声明：int f(int n);

2) 局部作用域(块作用域)：函数的形参，在块中声明的标识符{int n;}

3) 类作用域：范围包括类体和成员函数体

4) 文件作用域：始于声明点，终于文件尾

5) 命名空间作用域

可见性：表示从内层作用域向外层作用域能看见什么

如果内层作用域定义了和外层同名的标识符，则外层作用域的同名标识符在内层不可见。

**🕮 5.2 对象的生存期**

静态生存期：和程序的运行期相同，文件作用域中声明的对象具有静态生存期。

函数内部使用static声明静态生存期对象。

动态生存期：始于程序执行到声明点，终于其作用域结束处。

块作用域声明的，没有static修饰的对象。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  *int* A = 5;  *void* f(){  static *int* b = 2;  static *int* c; // 静态局部变量,只初始化1次, 默认初始化为0, 具有全局生存期  *int* d = 10;  cout <<"A = " << A << ", b = " << b << ", c = " << c << ", d = " << d << endl;  A \*= 2;  c = b;  b += A;  d += A;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){  for(*int* i = 0; i < 3; i++){  A++;  f();  }  return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| A = 6, b = 2, c = 0, d = 10 A = 13, b = 14, c = 2, d = 10 A = 27, b = 40, c = 14, d = 10 |

**🕮 5.3 类的静态成员**

static修饰类成员，为该类所有对象共享，静态数据成员具有静态生存期。必须在类外定义和初始化，用::指明所属的类。

静态属性和方法。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using *namespace* std;  *class* Point{      private:  *int* x, y;      static *int* COUNT; // 非const静态值初始化必须在类外      public:      Point(*int* x=0, *int* y=0){ // 构造函数          this->x = x;          this->y = y;          COUNT++;      }      ~Point(){ // 析构函数          cout << "(" << x << ", " << y << ") delete..." << endl;          COUNT--;      }      Point(const Point& p){ // copy构造函数          x = p.x;          y = p.y;          cout << "calling copy constructor of Point..." <<endl;          COUNT++;      }      // ...      static *int* showCount(){ // 静态方法          cout << "Point Object Count: " << COUNT << endl;      }  };  *int* Point::COUNT = 0; // 静态属性初始化在外部  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){      Point a(12, 34);      a.showCount();      Point b = a;      b.showPoint();      b.showCount(); // 对象调用静态方法      Point::showCount(); // 类名调用静态方法      return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| Point Object Count: 1  calling copy constructor of Point...  (12, 34)  Point Object Count: 2  Point Object Count: 2  (12, 34) delete...  (12, 34) delete... |

**🕮 5.4 类的友元**

友元是C++提供的破坏数据封装和数据隐藏的机制。通过一个模块声明为另一个模块的友元，一个模块能引用到另一模块本是隐藏的信息。**慎用**！

友元函数是在类中使用friend声明的非成员函数，可以通过对象访问private和protected成员。

友元类：若A类为B类的友元，则A类所有成员都可以访问对方的私有成员。

友元关系是单向的。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  #include <cmath>  using *namespace* std;  *class* Point{      public:  // ...  // 友元函数, 使用const设为只读  friend *double* distance(const Point& a, const Point& b);  };  *double* distance(const Point& a, const Point& b){  *double* x = static\_cast<*double*> (a.x - b.x);  *double* y = static\_cast<*double*> (a.y - b.y);  return sqrt(x\*x + y\*y);;  }  *int* main(*int* argc, *char* const \*argv[]){      Point a(12, 34);  Point b(15, 38);  cout << "distance is " << distance(a, b) << endl;      return 0;  } |

结果：

|  |
| --- |
| distance is 5 (15, 38) delete... (12, 34) delete... |

**🕮 5.5 共享数据的保护**

常类型(const修饰)

1) 常对象：必须进行初始化，不能被更新

2) 常成员：常数据成员和函数成员

常成员函数不更新对象的属性。const可被用于**函数重载**。

3) 常引用：被引用的对象不能更新

**友元函数**中用**常引用**做参数，既能获得较高执行效率，又能保证实参的安全性。

4) 常数组

5) 常指针

**🕮 5.6 多文件结构和预编译命令**

C++程序一般组织结构：

一个工程可分为多个源文件，如：

1) 类声明文件(.h文件)

2) 类实现文件(.cpp文件)

3) 类的使用文件(main()所在的.cpp文件)

利用工程组合各个文件。

比如之前写的Point类，其定义放在Point.h文件；具体类的实现放在Point.cpp文件，需要在Point.cpp文件#include "Point.h"头文件。

主函数所在文件，也要#include "Point.h"。

主函数所在文件是使用者创建，而类实现可能由他人完成。

外部变量：文件作用域定义的变量，默认都是外部变量。

其他文件如需使用，需要用extern关键字声明。

外部函数：类外部定义的函数，都具有文件作用域，可以在不同的编译单元被调用，只要在调用之前进行引用性声明(声明函数原型)即可。

匿名空间定义的变量和函数，都不会暴露给其他编译单元。

|  |
| --- |
| *namespace* { // 匿名命名空间  *int* n;  *void* f(){          cout << "hello!" << endl;      }  } |

标准C++库是一个极为灵活并可扩展的可重用的软件模块的集合。

标准C++类与组件在逻辑上分为6类：

1) 输入/输出类

2) 容器类和抽象数据类型

3) 存储管理类

4) 算法

5) 错误处理

6) 运行环境支持

编译预处理

1) #include包含命令

将一个源文件嵌入到当前文件中该点处

#include<xxx>：按标准方式搜索，位于C++系统目录的include子目录下

#include "xxx"：首先在当前目录搜索，若没有，再按标准方式搜索

2) #define宏定义指令

定义符号常量，很多情况被const取代

定义带参数的宏，已被内联函数取代

3) #undef

删除由#define定义的宏，使之不再起作用

4) 条件编译指令：#if、#elif、#else、#endif

|  |
| --- |
| #if 常量表达式1      程序正文1 // 当常量表达式1非零时编译  #elif 常量表达式2      程序正文2 // 当常量表达式2非零时编译  #else      程序正文3 // 其他情况时编译  #endif |

|  |
| --- |
| // 如果标识符经#define定义过,且未删除,编译程序段1  #ifdef 标识符 // ifndef表示如果没有定义...      程序段1  #else      程序段2  #endif |

避免重复include某个头文件，造成某些变量被重复定义的问题。

**第6章 数组、指针、字符串**

**🕮 6.1 数组的定义与初始化**

**🕮 6.2 数组作为函数的参数**

**🕮 6.3 对象数组**

**🕮 6.4 基于范围的for循环**

**🕮 6.5 指针的定义与运算**

**🕮 6.6 指针与数组**

**🕮 6.7 指针与函数**

**🕮 6.8 对象指针**

**🕮 6.9 动态分配内存**

**🕮 6.10 智能指针**

**🕮 6.11 vector对象**

**🕮 6.12 对象复制与移动**

**🕮 6.13 字符串**