

1. C++ 编程简介

C++ 面向对象编程 侯捷
以良好的方式编写 class

基于对象
面向对象

B 语言

C 语言

C++ 语言

Java 语言

C# 语言

差不多

C++ 98 (1.0)

C++ 03

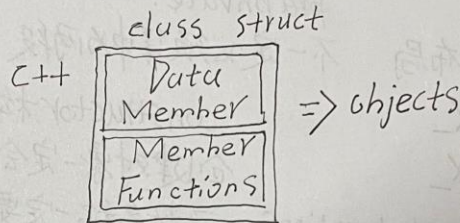
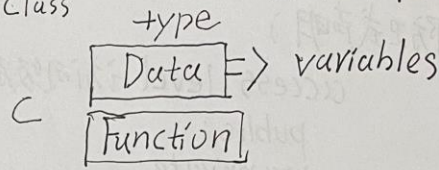
C++ 11 (2.0)

C++ 14

C++

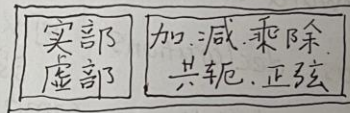
C++ 语言 C++ 标准库

2. 头文件和类的声明

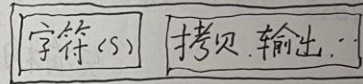


是否带指针?

complex



string



Object Based vs. Object Oriented

单-class

多重 class

Classes 的两个经典分类

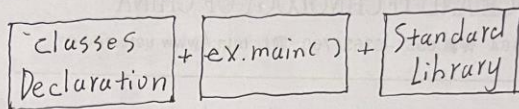
- classes without pointer members
- classes with pointer members

C++ 代码基本形式

.h header files

.cpp

.h 标准库



complex.h
#ifndef _COMPLEX_ (guard 防卫式声明)

#define _COMPLEX_ access level 访问级别

...
#endif public:
private:

Header (头文件) 的布局 不一定必须集中为两段

#ifndef _COMPLEX_

#define _COMPLEX_

constructor 构造函数

创建对象一定会有一个函数被调用起来

0 ... forward declarations 函数名称一定要和类名相同

1 ... class declarations 可以有默认实参 default argument
没有返回类型

2 ... class definition complex(double r=0, double i=0)
; re(r), im(i) {}

#endif

只有构造函数具有的语法
initialization list 初始化列

{ class head
class body

区别初始化和赋值
() {}

模板 class template

assignments 赋值

template <typename T>

你不可在程序中直接调用构造函数

3 构造函数

不带指针的类多半不用写析构函数

inline 函数

ctor 可以有多个. overloading 重载

在 class body 中定义

比较快, 比较好

如果函数太复杂则没有办法变为 inline

我们只能建议, 但最后由编译器决定



real函数编译后的实际名称
是不同的, 取决于编译器。
但是如果有默认参数, 能否重载需要小心

4. 参数传递和返回值
返回值传递: return by value, return by reference vs. (to const)
返回值的传递也尽量使用引用
也非一定, 存在不可以的情况

Constructor被放在private区
不允许被外界创建对象
Singleton设计模式
单体
friend 友元
private
自由取得friend的成员

const member functions
常量成员函数
double read() const { return re; } c2. fuc(c1);
会改变数据内容
不会改变数据内容 const
数据放入private
构造函数的特殊语法
传参 reference
返回值 reference
const修饰函数
如果不加const
const complex c1(2, 1)
外面说不能改变, 但是内容说可能改变
const修饰函数, 修饰变量
引用
参数传递: pass by value vs. pass by reference (to const)
整包传入
尽量不要pass by value.
引用在底部就是指针 指针 4个字节
最好所有的参数传递都采用引用
const complex& 保证你不会改。
否则万一在内部改了会导致编译错误

外
class body的各种定义。
什么情况可以pass by reference?
什么情况可以return by reference?

一个函数的操作结果在哪里?

1. 必须新建空间存储 ~ 不可以传引用, 其他情况都可以传引用
2. 可以储存在已有空间

操作符重载