|  |  |
| --- | --- |
| 1. 算术和关系运算符 2. 相等运算符 | Operator +(const Sales\_data&s1,const Sales\_data &s2);  Bool operator==(const Sales\_dat&s1,const Sales\_da&s2);  Bool operator!=(const Sales\_dat&s1,const Sales\_da&s2); |
| 1. 算术和关系运算符 2. 通常是非成员函数，以允许对左侧或右侧的运算对象进行转换。都是常量的引用 3. 新得到的值通常是局部变量，返回这个副本 4. 如果有算术运算符，一般有一个对应的复合赋值运算符，，使用复合赋值来和实现算术运算符 5. 相等运算符 6. 应该比较对象的每一个数据成员   设计准则：   1. 判断两个对象是否相等，显然应该定义operator==而非一个普通的命名函数 2. operator==应该判断所有成员 3. 相等运算符具有传递性 4. 用到了operator==自然需要用到operator！=反之亦然 5. 两个的工作其中一个应该只要委托给另一个 | |