|  |  |
| --- | --- |
| 1. 成员函数指针 2. 使用成员函数指针 3. 使用成员指针的类型别名 4. 成员指针函数表 | Auto pmf = &Screen::get\_cursor;  Char (Screen::\*pmf2)(Screen::pos,Screen::pos)const;  Pmf2 = &Screen::get;  Char c1 = (pScreen->\*pmf)();  Char c2 = (myScreen.\*pmf2)(0,0);  Using Action = char(Screen::\*)(Screen::ps,Screen::ps) const;  Action get = &Screen::get;  Screen& action(Screen&,Action = &Screen::get); |
| 1. 成员函数指针 2. 指向类的成员函数的指针 3. 最简单用auto推断类型 4. 指向成员函数的指针需要指定目标函数的返回类型和形参列表，const有也要写 5. 重载的函数也要指明用哪一个 6. 括号不能少，不然就定义一个p的普通函数了 7. 和普通指针区别是：成员函数和指向该成员的指针之间不存在自动转换规则，必须显示& 8. 使用成员函数指针 9. .\*和->\* 10. 参数要对应 11. 括号不可少，因为调用运算符的优先级高 12. 使用成员指针的类型别名   1） 可以定义成一个函数的形参  4． 成员指针函数表  1） 使用类型别名和结合枚举的一个例子 | |