

一、C++

**1、static关键字作用**

（1）全局静态变量

- 在全局变量前面加上static关键字，全局变量就定义成一个全局静态变量；

- 数据存放在静态存储区，在整个程序运行期间一直存在；

- 初始化：未经初始化的全局静态变量会被自动初始化为0（自动对象的值是任意的，除非他被显示初始化）；

- 作用域：全局静态变量在声明他的文件之外是不可见的，准确地说是从定义之处开始，到文件结尾；

（2）局部静态变量

- 在局部变量前加上关键字static，局部变量就成为一个局部静态变量；

- 数据存放在静态存储区；

- 初始化：未经初始化的全局静态变量会被自动初始化为0（自动对象的值是任意的，除非他被显示初始化），只会被初始化一次，后面的初始化都不会再实行；

- 作用域：其生命周期是全局的，在整个源文件执行完毕后释放，而不会在某个当前函数执行完就释放；

（3）静态函数

- 在函数返回类型前加static，函数就定义为静态函数。函数的定义和声明在默认情况下都是extern的，但静态函数只是在声明他的文件中可见，不能被其他文件所用；

- 在函数面前加static，不会与其他cpp文件的同名函数引起冲突；

（4）类的静态成员

- 在类中，静态成员可以实现多个对象之间的数据共享，并且使用静态数据成员不会破坏隐藏的原则，即保证了安全性。因此，静态成员是类所有对象共享的成员，不属于某个类。对多个对象来说，静态数据成员只存储一处，供所有对象使用；

（5）类的静态函数

- 静态成员函数和静态成员一样，都不是对象成员。因此，对静态成员的引用不需要用对象名。在静态成员函数的实现中不能直接引用类中说明的非静态成员（若引用，需要通过对象来引用），可以引用类中说明的静态成员

**2、C++与C的区别**

（1）C是面向过程的语言，C++是面向对象的语言；

（2）C++具有封装、继承、多态三种特性；

（3）C和C++动态管理内存的方法不一样，C是使用malloc/free函数，而C++除此之外还有new/delete关键字；

（4）C++中有引用，C中没有；

（5）C++中的类是C没有的，但是C中的struct是可以在C++中正常使用，并且C++对struct类中的默认继承权限是公有的，而对class类默认继承权限是私有的；C语言struct中是没有函数体的，但可以有函数指针。

（6）C++支持函数重载，C不支持；

**3、C++中四种强制转换**

（1）const\_cast

**4、程序的内存模型**

（1）代码区：存放函数体的二进制代码，由操作系统进行管理的，代码区是共享的、只读的；（程序运行前）

（2）全局区（静态区）（static）：存放全局变量和静态变量以及常量（常量区、字符串常量、const修饰的全局常量和其他常量），该区域的数据在程序运行结束后由操作系统释放；（程序运行前）

（3）栈区（stack）：由编译器自动分配释放, 存放函数的参数值,局部变量等；（程序运行后）

（4）堆区（heap）：由程序员分配和释放,若程序员不释放,程序结束时由操作系统回收；（程序运行后）

BSS段：BSS段（bss segment）通常是指用来存放程序中未初始化的全局变量的一块内存区域。BSS是英文Block Started by Symbol的简称。BSS段属于静态内存分配。

数据段：数据段（data segment）通常是指用来存放程序中已初始化的全局变量的一块内存区域。数据段属于静态内存分配。

代码段：代码段（code segment/text segment）通常是指用来存放程序执行代码的一块内存区域。这部分区域的大小在程序运行前就已经确定，并且内存区域通常属于只读, 某些架构也允许代码段为可写，即允许修改程序。在代码段中，也有可能包含一些只读的常数变量，例如字符串常量等。

堆（heap）：堆是用于存放进程运行中被动态分配的内存段，它的大小并不固定，可动态扩张或缩减。当进程调用malloc等函数分配内存时，新分配的内存就被动态添加到堆上（堆被扩张）；当利用free等函数释放内存时，被释放的内存从堆中被剔除（堆被缩减）

栈(stack)：栈又称堆栈， 是用户存放程序临时创建的局部变量，也就是说我们函数括弧“{}”中定义的变量（但不包括static声明的变量，static意味着在数据段中存放变量）。除此以外，在函数被调用时，其参数也会被压入发起调用的进程栈中，并且待到调用结束后，函数的返回值也会被存放回栈中。由于栈的先进先出特点，所以栈特别方便用来保存/恢复调用现场。从这个意义上讲，我们可以把堆栈看成一个寄存、交换临时数据的内存区。

**5、堆与栈的区别**

（1）管理方式：对于栈来讲，是由编译器自动管理，无需我们手工控制；对于堆来说，释放工作由程序员控制，容易产生 memory leak ；

（2）空间大小：一般来讲在 32 位系统下，堆内存可以达到 4G 的空间，从这个角度来看堆内存几乎是没有什么限制的。但是对于栈来讲，一般都是有一定的空间大小的，例如，在 VC6 下面，默认的栈空间大小是 1M 。当然，这个值可以修改；

（3）碎片问题：对于堆来讲，频繁的 new/delete 势必会造成内存空间的不连续，从而造成大量的碎片，使程序效率降低。对于栈来讲，则不会存在这个问题，因为栈是先进后出的队列，他们是如此的一一对应，以至于永远都不可能有一个内存块从栈中间弹出，在他弹出之前，在他上面的后进的栈内容已经被弹出，详细的可以参考数据结构；

（4）生长方向：对于堆来讲，生长方向是向上的，也就是向着内存地址增加的方向；对于栈来讲，它的生长方向是向下的，是向着内存地址减小的方向增长；

（5）分配方式：堆都是动态分配的 ，没有静态分配的堆。栈的分配是由编译器完成的；

（6）分配效率：栈是机器系统提供的数据结构，计算机会在底层对栈提供支持：分配专门的寄存器存放栈的地址，压栈出栈都有专门的指令执行，这就决定了栈的效率比较高。堆则是 C/C++ 函数库提供的，它的机制是很复杂的，例如为了分配一块内存，库函数会按照一定的算法（具体的算法可以参考数据结构 / 操作系统）在堆内存中搜索可用的足够大小的空间，如果没有足够大小的空间（可能是由于内存碎片太多），就有可能调用系统功能去增加程序数据段的内存空间，这样就有机会分到足够大小的内存，然后进行返回。显然，堆的效率比栈要低得多；

**6、new和malloc的区别**

（1）属性：new和delete是C++关键字，需要编译器支持；malloc和free是库函数，需要头文件支持；

（2）参数：使用new操作符申请内存分配时无须指定内存块的大小，编译器会根据类型信息自行计算；而malloc则需要显示地指出所需内存地尺寸；

（3）返回类型：new操作符内存分配成功时，返回的是对象类型的指针，类型严格与对象匹配，无须进行类型转换，故new是符合类型安全性的操作符；而malloc内存分配成功则返回void\*,需要通过强转类型转换将void\*指针转换成我们需要的类型；new申请内存失败会抛出异常，malloc申请失败会返回null；

（4）自定义类型：new会先调用operator new函数，申请足够的内存（通常底层使用malloc实现），然后调用类型的构造函数，初始化成员变量，最后返回自定义类型的指针，delete先调用析构函数，然后调用operator delete函数释放内存（通常底层用free实现）； malloc/free是库函数，只能动态地申请和释放内存，无法强制要求其做自定义类型对象构造和析构工作；

（5）重载：C++允许重载new/delete操作符，特别的，布局new的就不需要为对象分配内存，而是指定了一个地址作为内存起始区域，new在这段内存上为对象调用构造函数完成初始化工作，并返回此地址。而malloc不允许重载。

（6）内存区域：new操作符从自由存储区（free store）上为对象动态分配内存空间，而malloc函数从堆上动态分配内存。自由存储区是C++基于new操作符的一个抽象概念，凡是通过new操作符进行内存申请，该内存即为自由存储区。而堆是操作系统中的术语，是操作系统所维护的一块特殊内存，用于程序的内存动态分配，C语言使用malloc从堆上分配内存，使用free释放已分配的对应内存。自由存储区不等于堆，如上所述，布局\*\*new就可以不位于堆中\*\*。

（7）malloc可以通过realloc重新分配内存，new不可以

（8）内存泄漏：对于new和malloc都能检测出内存失败，而new可以指明哪个文件的哪一行，malloc不可以；

**7、malloc的底层实现**

malloc函数的实质体现在，它有一个将可用的内存块连接为一个长长的列表的所谓空闲链表。调用malloc函数时，它沿连接表寻找一个大到足以满足用户请求所需要的内存块。然后，将该内存块一分为二（一块的大小与用户请求的大小相等，另一块的大小就是剩下的字节）。接下来，将分配给用户的那块内存传给用户，并将剩下的那块（如果有的话）返回到连接表上。调用free函数时，它将用户释放的内存块连接到空闲链上。到最后，空闲链会被切成很多的小内存片段，如果这时用户申请一个大的内存片段，那么空闲链上可能没有可以满足用户要求的片段了。于是，malloc函数请求延时，并开始在空闲链上翻箱倒柜地检查各内存片段，对它们进行整理，将相邻的小空闲块合并成较大的内存块。

**8、C++/C中指针和引用的区别**

**引用**：C++是C语言的继承，它可进行过程化程序设计，又可以进行以抽象数据类型为特点的基于对象的程序设计，还可以进行以继承和多态为特点的面向对象的程序设计。引用就是C++对C语言的重要扩充。引用就是某一变量的一个别名，对引用的操作与对变量直接操作完全一样。引用的声明方法：类型标识符&引用名=目标变量名；引用引入了对象的一个同义词。定义引用的表示方法与定义[指针](https://baike.baidu.com/item/%E6%8C%87%E9%92%88/2878304" \t "_blank)相似，只是用&代替了\*。

**指针**：指针利用地址，它的值直接指向存在电脑存储器中另一个地方的值。由于通过地址能找到所需的变量单元，可以说，地址指向该变量单元。因此，将地址形象化的称为“指针”。意思是通过它能找到以它为地址的内存单元。

（1）指针有自己的一块空间，而引用只是一个别名；

（2）使用sizeof看一个指针的大小是4，而引用则是被引用对象的大小；

（3）指针可以被初始化为NULL，而引用必须被初始化且必须是一个已有对象 的引用；

（4）作为参数传递时，指针需要被解引用才可以对对象进行操作，而直接对引 用的修改都会改变引用所指向的对象；

（5）可以有const指针，但是没有const引用；

（6）指针在使用中可以指向其它对象，但是引用只能是一个对象的引用，不能 被改变；

（7）指针可以有多级指针（\*\*p），而引用至于一级；

（8）指针和引用使用++运算符的意义不一样；

（9）如果返回动态内存分配的对象或者内存，必须使用指针，引用可能引起内存泄露。

**9、智能指针**

（1）unique\_ptr

（2）shared\_ptr

（3）weaked\_ptr