**指针和引用**

一是你考虑到存在不指向任何对象的可能（在这种情况下，你能够设置指针为空），二是你需要能够在不同的时刻指向不同的对象（在这种情况下，你能改变指针的指向）。如果总是指向一个对象并且一旦指向一个对象后就不会改变指向，那么你应该使用引用。

**尽量使用C++风格的类型转换**

static\_cast 针对普通的类型转换

const\_cast 主要是针对const向非const转换

dynamic\_cast 把指向基类的指针或引用转换成指向其派生类或其兄弟类的指针或引用，而且你能知道转换是否成功。失败的转换将返回空指针

reinterpret\_cast 函数指针的转换

**避免多态和数组混用**

class basic{

public：

void （int a；basic & a【】）

}

class paishenglei：public basic ；

在basic中我们的编译器认定我们的数组a每一个子项的大小为basic 类大小 但是如果我们传入paishenglei就会造成装不下的结果；

**默认构造函数**

我们一般定义构造函数时，我们一般要定义有形参构造函数，而不是什么都不定义，还不如让编译器帮你生成，效率跟高。