

C++基础

Peking University

北京大学

ShuwenHe

何书文

1201220707@pku.edu.cn

2023 年 6 月 19 日

目录

第一章 环境搭建	3
第二章 基本语法	5
第三章 注释	6
第四章 数据类型	7
第五章 变量类型	8
第六章 变量作用域	9
第七章 常量	11
第八章 控制语句	12
第九章 函数	13
第十章 数组	14
第十一章 STL	15

Chapter

linux 命令

0.1 文件命令

mkdir cpp 创建文件夹

cd cpp 进入文件夹

vi richard.cpp

i 进入 insert 模式

o 进入下一行

int 整型

main() 主函数 function

// 单行注释

“ ” 输入字符串

endl

; 一行语句结束需要用分号结束

return 0 一个函数正确执行完成之后需要用 return 0 来结束

esc 推出 vi 编辑器

:wq 保存并推出 write quit

ls 查看当前文件夹有什么文件 ls - list directory contents

1 文本编辑器

2 C++编译器

命令行使用下面的命令来检查您的系统上是否安装了 gcc

g++ -v g++ 编译器 C++

使用 -o 选项指定可执行程序的文件名

g++ hello.cpp -o hello

./richard 执行编译器编译产生的二进制文件

指定使用 C++14 来编译

```
g++ -std=c++14 cpp.cpp -o cpp
```

2.1 g++常用命令选项

-o

file 生成指定的输出文件, 用在生成可执行文件时。

C++ 中的分号&语句块

编辑编译执行 C++程序



Chapter

vi 编辑器

yy->p 复制粘贴一行 dd 删除当前行

Chapter

基本语法

1 代码介绍

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    cout<<"hello"<<endl;
    return 0;
}
```

C++头文件<iostream>

using namespace std; 告诉编译器使用 std 命名空间。

int main() 是主函数，程序从这里开始执行。

cout<<"Hello World"; 会在屏幕上显示消息 "Hello World"。

下一行 return 0; 终止 main() 函数，并向调用进程返回值 0。

在 C++ 中，分号是语句结束符。也就是说，每个语句必须以分号结束。它表明一个逻辑实体的结束。

2 标识符

3 关键字

Chapter

注释

1 单行多行注释

C++ 支持单行注释和多行注释。注释中的所有字符会被 C++ 编译器忽略。

// - 一般用于单行注释。

/* ... */ - 一般用于多行注释。

Chapter

数据类型

使用编程语言进行编程时，需要用到各种变量来存储各种信息。变量保留的是它所存储的值的内存位置。这意味着，当您创建一个变量时，就会在内存中保留一些空间。

您可能需要存储各种数据类型（比如字符型、宽字符型、整型、浮点型、双浮点型、布尔型等）的信息，操作系统会根据变量的数据类型，来分配内存和决定在保留内存中存储什么。

1 基本的内置类型

表 .5.1: 几种基本的 C++ 数据类型

类型	关键字
布尔型	bool
字符型	char
整型	int
浮点型	float
双浮点型	double
无类型	void
宽字符型	wchar_t

一些基本类型可以使用一个或多个类型修饰符进行修饰：

signed

unsigned

short

long

Chapter

变量类型

Chapter

变量作用域

一般来说有三个地方可以定义变量：

在函数或一个代码块内部声明的变量，称为局部变量。

在函数参数的定义中声明的变量，称为形式参数。

在所有函数外部声明的变量，称为全局变量。

作用域是程序的一个区域，变量的作用域可以分为以下几种：

局部作用域：在函数内部声明的变量具有局部作用域，它们只能在函数内部访问。局部变量在函数每次被调用时被创建，在函数执行完后被销毁。

全局作用域：在所有函数和代码块之外声明的变量具有全局作用域，它们可以被程序中的任何函数访问。全局变量在程序开始时被创建，在程序结束时被销毁。

块作用域：在代码块内部声明的变量具有块作用域，它们只能在代码块内部访问。块作用域变量在代码块每次被执行时被创建，在代码块执行完后被销毁。

类作用域：在类内部声明的变量具有类作用域，它们可以被类的所有成员函数访问。类作用域变量的生命周期与类的生命周期相同。

1 局部变量

在函数或一个代码块内部声明的变量，称为局部变量。它们只能被函数内部或者代码块内部的语句使用。下面的实例使用了局部变量：

```
int sum(){  
    int a,b,sum; // 局部变量声明  
    a = 1,b = 2; // 实际初始化  
    sum = a + b;  
    cout<<"sum= " <<sum<<endl;  
    return 0;  
}
```

2 全局变量

局部变量和全局变量的名称可以相同，但是在函数内，局部变量的值会覆盖全局变量的值。下面是一个实例：

```
// globalVariable 全局变量
int i = 3;
int globalVariable(){
    int i = 5;
    cout<<"i_=_"<<i<<endl;
    return 0;
}
```

3 块作用域

块作用域指的是在代码块内部声明的变量：

```
// blockScope块作用域
int blockScope(){
    int i = 1;
    {
        int i = 2; // 块作用域变量
        cout<<"i_=_"<<i<<endl;
    }
    cout<<"i_=_"<<i<<endl;
    return 0;
}
```



Chapter

常量

1 #define 预处理器

使用 #define 预处理器定义常量

// #define 预处理器定义常量

```
#define LENGTH 3
```

```
#define WIDTH 2
```

```
int areaDefine(){  
    int area;  
    area = LENGTH * WIDTH;  
    cout<<"area_□=□"<<area<<endl;  
    return 0;  
}
```

2 const 关键字

Chapter

控制语句

1 for 循环

```
// 高斯求和公式求和 1+2+3+...+100

#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    int sum = 0;
    sum = (1+100)*100/2;
    cout << "gauss_sum=" << sum << endl;
    return 0;
}
```

2

for 循环求和 1+2+3+...+100

```
int forSum(){
    int sum = 0;
    for (int i = 1; i <= 100; i++) {
        sum += i;
    }
    cout << "for_sum=" << sum << endl;
    return 0;
}
```

Chapter

函数

1 CSP-J（普及组）2022 年 T1 乘方 (pow)

Chapter

数组

Chapter

STL