1 常量的引用

1.1 字面量不能引用，因为没空间

1.2 不希望形参改变时，让形参变成常引用

2 函数传递的三种方式

2.1 值传递，指针传递，引用传递

3 类的概念

3.1 类是把事务抽象出来，变成我们代码

4 内联函数

4.1 类似于宏函数的效果

4.2 在普通函数前面加inline，只是向编译器申请成为内联函数，能不能成为内联函数是编译器决定。

4.3 类的成员函数都会默认申请为内联函数

5 函数的默认参数

5.1 函数的形参给他默认值

5.2 注意：默认参数的后面的参数都要是默认参数

5.3 声明和定义不能同时有默认参数

6 函数的占位参数

6.1 函数的占位参数是一个类型

6.2 注意：如果占位参数没有默认值，必须传入参数，如果有默认值，可以不传

7 函数重载

7.1 函数重载是为了解决什么问题？命名问题

7.2 函数重载的条件：前提同一个作用域。1，函数参数的个数不同。2.函数参数的类型不同。3.函数参数的顺序不同。

7.3 函数重载的原理

7.3.1 C++编译器在编译的时候，会把同名不同参数或参数类型或参数顺序的函数取别名。

7.3.2 C语言不会给函数取别名

8 extern “C”

8.1 为了让C++编译器找到C的函数，让C++编译器不要按照C++的方式去找函数

9 类的封装

9.1 封装把事务的属性和行为封装为一个类

9.2 权限：公有，私有，保护

9.3 在类内有没有权限？没有

9.4 公有的权限里的成员函数和成员属性可以在类外访问

9.5 私有的本类内，保护：类内，子类，类外不可以

9.6 尽量把成员属性设置为私有权限：1.保护数据2.可赋予客户端访问数据的一致性 3.保护属性的合法性