1. 指针运算符重载
   1. 当使用A类去管理B类的指针，我们要使用A类来访问B类的成员时，我们要重载指针运算符
2. 继承
   1. 为什么要有继承？
      1. 代码复用，扩展类的功能
   2. 继承的方式：公有继承，私有继承，保护继承
   3. 公有继承在类内：可以访问父类的公有成员，保护成员，不可以访问父类的私有成员
   4. 公有继承在类外：可以访问父类的公有成员，其他的不行
   5. 私有继承在类内：可以访问父类的公有成员，保护成员。不可以访问父类的私有成员
   6. 私有继承在类外：都不可以访问父类的成员
   7. 保护继承在类内：可以访问父类的公有成员，保护成员，不可以访问父类的私有成员
   8. 保护继承在类外:不可以访问父类的成员
   9. 继承中的构造和析构
      1. 先调用父类的构造，然后调用子类的构造，调用子类的析构，最后调用父类的析构
      2. 如果父类有成员对象时：先调父类的成员对象的构造，然后调用父类的构造，最后调用子类的构造，析构函数调用顺序相反
   10. 继承中的同名成员
       1. 父类和子类有同名成员时，子类的同名成员会隐藏父类的同名成员
       2. 通过作用域来访问父类的同名成员
       3. 当父类有函数重载关系的函数时，子类有和父类同名函数时，那么子类的同名函数会隐藏父类所有的同名成员函数
       4. 静态成员会不会被继承？会
   11. 多继承
       1. 多继承的二义性问题是什么问题？同名成员
   12. 菱形继承
       1. 有同名成员，会有二义性
       2. 解决方法是用：虚继承（不能解决多继承问题）
   13. 动态联编和静态联编
       1. 静态联编是：编译阶段就确定了函数的调用地址
       2. 怎么动态联编：虚函数（在编译阶段告诉编译器，这个函数不要早绑定）
       3. 动态联编是：在运行是才能确定函数的调用地址
       4. 向上转换问题：子类向父类转换，是安全的，
       5. 父类向子类转换：不安全