1. （p340）一个名字空间形成一个作用域，通常的作用域规则也适用于名字空间。因此，名字空间是一个非常基础、非常简单的概念。程序规模越大，用名字空间表达程序的逻辑划分就越有用。全局作用也也是一个名字空间，可以显示地用::来引用。例如：

int f(); //全局函数

int g()

{

int f; //**局部变量；屏蔽了全局函数**

f(); //错误：不能调用一个整型变量

::f(); //正确：调用全局函数

}

**类也是名字空间（见16.2节）**

1. using声明

当我们需要名字空间外频繁使用其名字时，反复使用名字空间进行显示限定很繁琐。

std::vector<std::string> splict(const std::string& s )

{

std::vector<std::string> res;

std::istringstream iss(s);

for(std::string buf; iss>>buf)

res.push\_buck(buf);

return res;

}

我们可以使用using声明来指出这段代码中string表示std::string:

using std::string; //用string表示std::string

std::vector<string> splict(conststring& s )

{

std::vector<string> res;

std::istringstream iss(s);

for(string buf; iss>>buf)

res.push\_buck(buf);

return res;

}

using声明将一个代用名引入了作用域，最好尽量保持代用名的局部性以避免混淆。

当用于一个重载的名字时，using声明会应用于其所有重载版本。例如：

namespace N {

void f(int);

void f(string);

};

void g()

{

using N::f;

f(789); //N::f(int)

f(“Bruce”); //N::f(string)

}

有关在类层次中使用using声明的内容，请见20.3.5节。

1. using指示（p341）

作为替代方法，我们可以使用using指示，要求编译器允许我们在所在作用域中无需使用限定符即可访问某个名字空间的所有名字，例如：

using namespace std; //令来自std的每个名字都可访问

vector<string> splict( const string& s )

{

vector<string> res;

istringstream iss(s);

for(string bug, iss<<buf;)

res.push\_back(buf);

return res;

}

（p342）除了极特殊情况外（例如为了帮助代码转换），不要在头文件中将一个using指示置于全局作用域中，因为你永远也不知道头文件可能在哪里被#include

1. 参数依赖查找（p342）

接受参数类型为用户自定义类型X的函数常常与X定义在相同的名字空间中。因此，如果在使用函数的上下文中找不到函数定义，我们可以在其参数的名字空间中查找它。例如：

namepace Chrono

{

class Date{ /\*…\*/ };

bool operator==( const Date&, const std::string&);

std::string format( const Date& ); //创建字符串

//…

}

void f( Chrono::Date d, int t )

{

std::string s = format( d ); //Chrono::format()

std::string t = format( I ); //错误：作用域中没有format()的定义

}

与使用显示显式限定相比，这种查找规则（称为参数依赖查找，argument-dependent lookup，或简称为ADL）使程序员可以省去很多输入工作，而且它还不像using指示（见14.2.3）那样会污染名字空间。它对于运算符对象（见18.2.5节）和模板参数（见26.3.5节）特别有用，对这些情况显式限定会非常繁琐。

注意，名字空间本身必须处于使用函数的作用不中，且函数必须在函数查找和使用之前。

1. （p343）当一个类成员调用一个命名函数时，编译器会优先选择同一个类的其他成员及其基类而不是基于参数类型查找得到的函数（运算符遵循不同的规则；参见18.2.1节和18.2.5节）。

namespace N

{

struct s { int i };

void f( S );

void g( S );

void h( int );

}

struct Base

{

void f( N::S );

}

struct D : Base

{

void mf();

void g( N::s x )

{

f( x ); //调用 Base::f()

mf( x ); //调用D::mf()

f( 1 ); //错误：没有可用的h( int )

}

}

在C++标准中，关于参数依赖查找的规则都有关联名字空间（associated namespace）的措辞（见iso.3.4.2）。基本上：

* 如果一个参数是一个类成员。关联名字空间即为类本身（包括其基类）和包含类的名字空间。
* 如果一个参数是一个名字空间的成员，则关联空间名字空间即为外层的名字空间。
* 如果一个参数是内置类型，则没有关联名字空间。

参数依赖查找可以帮助我们避免大量乏味、令人分心的代码输入工作，但偶尔也会带来意外的结果。例如在查找函数f()的声明时，并不优先调用所在的namespace中的函数（对于一个class中的f()调用，则会优先查找同一个类中的声明）：

namespace N

{

template<class T>

void f( T, int ); //N::f()

class X {};

}

namespace N2

{

N::X x;

void f( N::x, unsigned int );

void g()

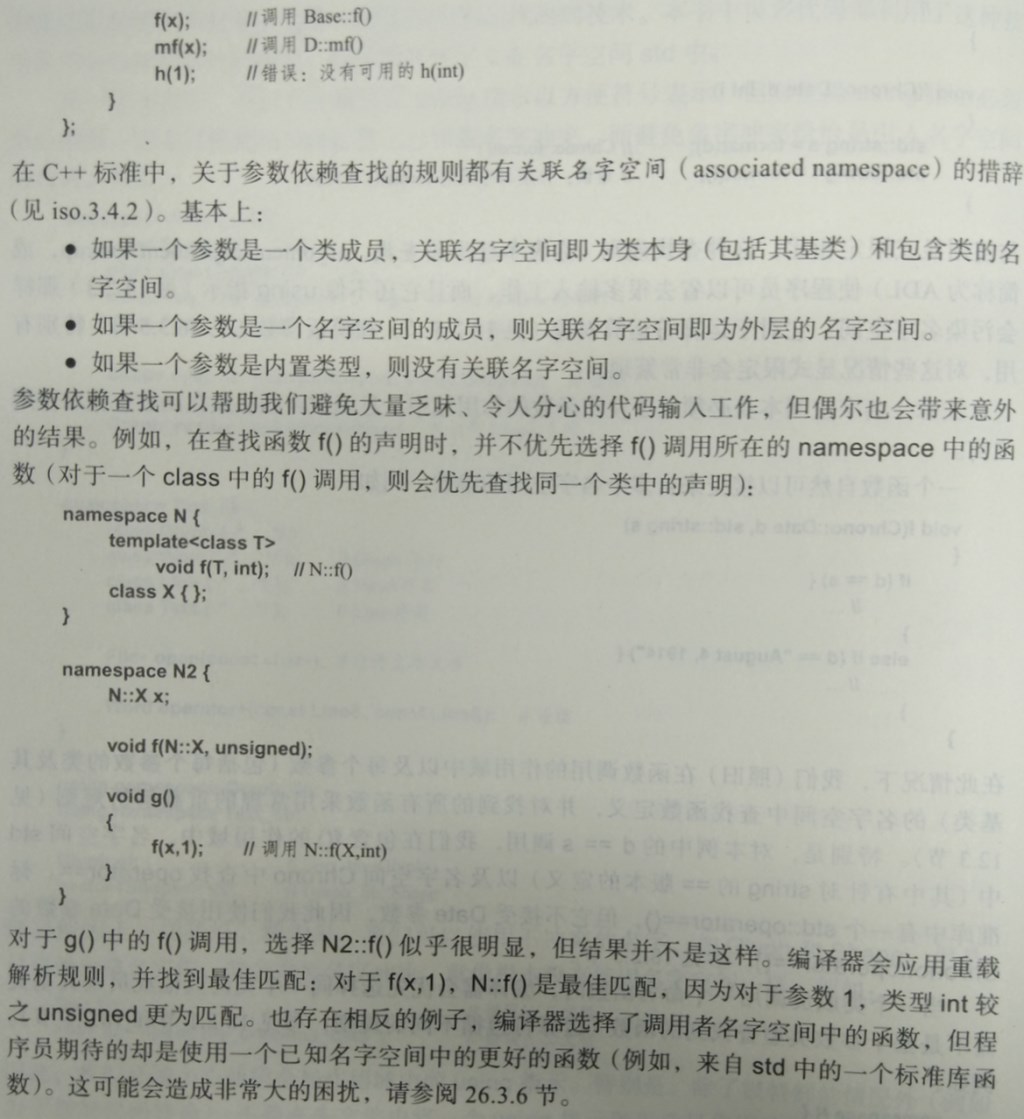
{

f( x, 1 ); //调用N::f( X, int )

}

}

对于g()中的f()调用，选择N2::f()似乎很明显，但结果并不是这样。编译器会应用重载解析规则，并查找到最佳匹配：对于f( x, 1 ),N::f()是最佳匹配，因为对于参数1，类型int比之unsigned根伟匹配。



1. 名字空间是开放的（p344）

名字空间是开放的；即，你可以从多个分离的名字空间中想一个名字空间添加名字。例如：

namespace A

{

int f(); //现在A包含成员f()

}

namespace A

{

int g(); //现在A有两个成员，f()和g()

}