

# 青春都一饷，忍把浮名，换了代码轻狂。

关注DirectX

随笔 - 183, 文章 - 65, 评论 - 1585, 引用 - 0

## 导航

博客园  
首 页  
新随笔  
联 系  
订 阅  
管 理

XML

< 2010年7月 >						
日	一	二	三	四	五	六
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

## 公告

昵称: zdd  
园龄: 5年9个月  
荣誉: 推荐博客  
粉丝: 543  
关注: 17  
+加关注

## 搜索

找找看

## 常用链接

## C++默认参数

函数的默认参数值，即在定义参数的时候同时给它一个初始值。在调用函数的时候，我们可以省略含有默认值的参数。也就是说，如果用户指定了参数值，则使用用户指定的值，否则使用默认参数的值。



```
void Func(int i = 1, float f = 2.0f, double d = 3.0)
{
    cout << i << ", " << f << ", " << d << endl ;
}

int main(void)
{
    Func() ; // 1, 2, 3
    Func(10) ; // 10, 2, 3
    Func(10, 20.0f) ; // 10, 20, 3
    Func(10, 20.0f, 30.0) ; // 10, 20, 30
    return 0 ;
}
```



参数的值也可以是表达式，这样，表达式将在函数被调用的时候求值，比如下面的func函数，第二个参数值是通过函数调用得到的，每次调用func函数时，该函数都会调用getValue来获取b的值。

我的随笔  
我的评论  
我的参与  
最新评论  
我的标签

## 随笔分类

Android  
C/C++(17)  
D3D10  
D3D11(1)  
D3D9(4)  
Demo(3)  
Direct2D(14)  
DirectInput(1)  
DirectWrite(3)  
DirectX(58)  
DXGI  
HLSL  
IOS(2)  
Math(16)  
OpenGL(1)  
Shader(2)  
Swift  
Unity3D  
Vim  
XAudio2  
编程语言(9)  
代码片段(19)  
数据结构与算法(26)  
图形学(10)  
移动开发(2)  
杂(23)

## 随笔档案

2014年11月 (2)  
2014年6月 (2)  
2014年5月 (1)  
2013年9月 (1)



```
class Test
{
public:

    static int getValue()
    {
        return 1;
    }

    int func(int a, int b = getValue())
    {
        return b;
    }
};
```



## 如果某个参数是默认参数，那么它后面的参数必须都是默认参数

下面两种情况都可以

```
void Func(int i, float f = 2.0f, double d = 3.0) ;
void Func(int i, float f, double d = 3.0) ;
```

但是这样就不可以

```
void Func(int i, float f = 2.0f, double d) ;
```

2013年7月 (1)  
2013年6月 (1)  
2013年4月 (2)  
2013年3月 (3)  
2013年2月 (3)  
2012年11月 (2)  
2012年10月 (2)  
2012年9月 (5)  
2012年8月 (6)  
2012年7月 (5)  
2012年6月 (2)  
2012年5月 (2)  
2012年4月 (1)  
2011年9月 (2)  
2011年7月 (3)  
2011年6月 (2)  
2011年5月 (4)  
2011年4月 (3)  
2011年3月 (3)  
2011年2月 (4)  
2010年12月 (3)  
2010年11月 (3)  
2010年9月 (1)  
2010年8月 (11)  
2010年7月 (17)  
2010年6月 (9)  
2010年5月 (12)  
2010年4月 (2)  
2010年3月 (16)  
2010年2月 (3)  
2010年1月 (2)  
2009年12月 (2)  
2009年11月 (9)  
2009年10月 (11)  
2009年9月 (3)  
2009年8月 (1)  
2009年7月 (4)  
2009年6月 (10)  
2009年5月 (2)

默认参数的连续性能保证编译器正确的匹配参数。所以可以下这样一个结论，如果一个函数含有默认参数，那么它的最后一个参数一定是默认参数。

## 默认参数可以放在函数声明或者定义中，但只能放在二者之一

通常我们都将默认参数放在函数声明中，因为如果放在函数定义中，那么将只能在函数定义所在地文件中调用该函数。（为什么呢？）

.h文件

```
class TestClass
{
public:
    void Func(int i, float f, double d) ;
};
```

.cpp文件

```
#include "TestClass.h"

void TestClass::Func(int i = 1, float f = 2.0f, double d = 3.0)
{
    cout << i << ", " << f << ", " << d << endl ;
}
```

像上面这样，只能够在TestClass.cpp中调用Func函数。岂不是很痛苦？

## Game Engine

DX11 Tutorials  
Irrlicht  
MathWords  
Ogre


## OpenGL

## 缤纷世界

3D Controls  
3D Fractal  
chaos files  
ChaosinChinese  
Cloth Simulation  
DirectX Developer Center  
DirectX document online  
DX tutorials  
EuclideanSpace  
Fractal Video  
geometrictools  
Google C++ Style  
HardCode  
HyperGraph  
In Framez  
LatexEditor  
Mame  
Mandelbrot Set  
OpenGL official page  
OpenGL Tutorials  
pouet  
Ray tracing  
Rthdribl  
TechInterview  
toymaker  
W3SCHOOL  
XNA/DirectX Forum  
X-Zone  
云风的Blog


# 函数重载时谨慎使用默认参数值

比如下面两个重载函数func，一个只接受一个参数，而另一个接受两个参数，包括一个默认参数。




```
class Test
{
public:
    int func(int a)
    {
        return a;
    }

    int func(int a, int b = 1)
    {
        return a + b;
    }
};
```



如果像下面这样调用函数



```
int main(void)
{
    Test test;
    int result = test.func(1);

    getchar();
}
```

## 其他

Aogo汇编小站  
Channel 9  
Code all in one  
Emath  
Math Circle  
Math Game  
Microsoft At Home  
Microsoft At Work  
Windows forum  
中国DOS联盟

## 友情链接

LittleStart  
WW老弟

## 积分与排名

积分 - 163321  
排名 - 815

## 最新评论

1. Re:几何变换详解  
@winning11DirectX是左手系。 ...  
--zdd
2. Re:几何变换详解  
directx不是右手坐标系吗  
--winning11
3. Re:关于数组的几道面试题  
@chipgenius哈哈，对。我的意思是只遍历一次。 ...  
--zdd
4. Re:关于数组的几道面试题  
@zdd再遍历一遍就是O(2n)嘛，也是O(n).....  
--chipgenius
5. Re:关于数组的几道面试题  
@chipgenius是的，否则无法O(n)....

```
return 0 ;  
}
```

则编译器就不知道选择哪个函数，这就造成了混淆。

==

作者: zdd

出处: <http://www.cnblogs.com/graphics/>

本文版权归作者和博客园共有，欢迎转载，但未经作者同意必须保留此段声明，且在文章页面明显位置给出原文连接，否则保留追究法律责任的权利。

分类: C/C++

绿色通道:

好文要顶

关注我

收藏该文

与我联系



zdd

关注 - 17

粉丝 - 543

荣誉: 推荐博客

+加关注

3

0

(请您对文章做出评价)

« 上一篇: 如何使用数组参数

» 下一篇: Quake3中的绝对值函数

posted on 2010-07-15 17:31 zdd 阅读(4494) 评论(2) 编辑 收藏

## 评论

--zdd

## 阅读排行榜

1. 关于数组的几道面试题 (26766)
2. 字符串面试题（一）字符串逆序(25566)
3. 点到平面的距离公式 (23664)
4. 算法-求二进制数中1的个数(23455)
5. C++ 初始化列表(20203)

## 评论排行榜

1. 程序员，请昂起你高贵的头！（364）
2. 关于数组的几道面试题(95)
3. 几何变换详解(76)
4. 判断点是否在三角形内(58)
5. 字符串面试题（一）字符串逆序(54)

## 推荐排行榜

1. 程序员，请昂起你高贵的头！（169）
2. 算法-求二进制数中1的个数(23)
3. 字符串面试题（一）字符串逆序(18)
4. 关于数组的几道面试题(16)
5. C++ 初始化列表(16)

### #1楼

最后一个挺有用

支持(0) 反对(0)

2013-09-22 14:03 | 那句诺言

### #2楼[楼主]

@那句诺言

[引用](#)

最后一个挺有用

多谢支持！

支持(0) 反对(0)

2013-09-22 15:23 | zdd

[刷新评论](#) [刷新页面](#) [返回顶部](#)

注册用户登录后才能发表评论，请 [登录](#) 或 [注册](#)，[访问网站首页](#)。

**【免费课程】一起来做价值百万的Apple Watch App：分歧终端机**

**【推荐】50万行VC++源码：大型组态工控、电力仿真CAD与GIS源码库**

融云，免费为你的App加入IM功能——让你的App“聊”起来！！



#### 最新IT新闻:

- 美国服刑人员能上Facebook吗?
  - 去世后数据怎么办? 盘点科技公司用户身故政策
  - 17日起网银跨行转账暂停三天
  - 软件开发的硬约束
  - 滴滴打车总裁柳青: 人生如棋, 落子无悔
- » 更多新闻...



#### 最新知识库文章:

- HHVM 是如何提升 PHP 性能的?
  - Web API设计方法论
  - Bitmap的秘密
  - 我该如何向非技术人解释SQL注入?
  - 使用2-3法则设计分布式数据访问层
- » 更多知识库文章...

2015年2月16日

C++默认参数 - zdd - 博客园

Powered by:

博客园

Copyright © zdd