**1、问：在面向对象程序设计中，类的封装和继承为什么存在矛盾，C++是如何处置这个矛盾的。**

封装就是把对象的属性和操作（或服务）结合为一个独立的整体，并尽可能隐藏对象的内部实现细节，把过程和数据包围起来，对数据的访问只能通过已定义的接口。

继承可以使得子类具有父类的属性和方法或者重新定义、追加属性和方法等。这破坏了类的封装性。

C++引入了访问修饰符，Private，Public，Private，使得父类能够对子类的访问权限进行限制。