

面向对象

类

封装

继承

多态

封装

C++中，对结构体进行了扩展，允许在结构体中写函数

访问权限

对结构体/类中的数据或函数的访问加以限制

`public` 公有权限，可以随意访问（类里，类外）

`protected` 保护权限，与继承相关，（限制子类可以访问）

`private` 私有权限，自己（类里）可以访问

结构体与类的区别

默认访问权限不同

结构体：默认公有 `public`

类：默认私有 `private`

通常数据私有，部分成员函数公有（接口函数）

对于访问权限的检查是编译期而不是运行期

类的大小

`sizeof(tagClassName)`

= 结构体大小一样（暂时）

成员函数

成员函数地址是一样的，表示同一个类的对象的成员函数是共用的

- 数据是独立的
- 成员函数是共用的

成员函数调用时会偷偷的传递 `this` 指针，通过寄存器 `ecx` 传递，这种传递方式称之为 `thiscall`

成员函数指针的定义

- vc6: 对象 `.` 成员函数名 `c11.SetTime` (废弃, VS中不适用)
- vs: 类名 `::` 成员函数名 `&tagClock::SetTime`

成员函数指针的使用

- 对象调用
`(c11.*pfn_class)(1, 2, 3);`
- 对象指针调用
`(pCL->*pfn_class)(1, 2, 3);`