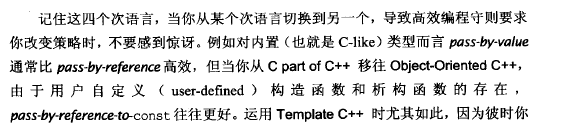
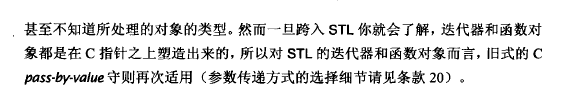


所以如果是引用的话~ Widget& w,则是调用Copy Assignement？就会相当于引用了。

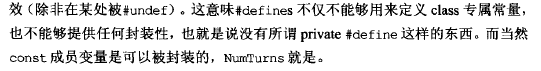


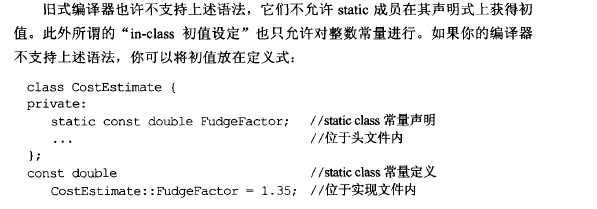


Const Widget& widget

## 用const等替换#define



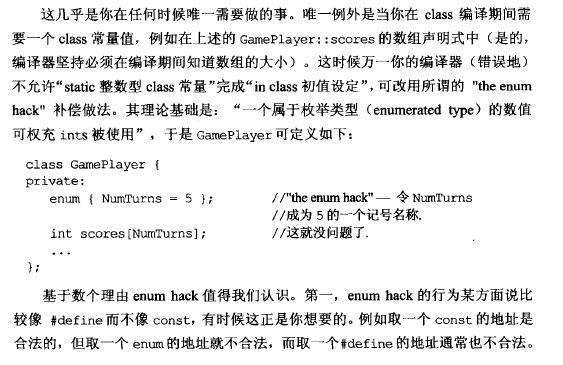




上述语法说的是，直接在类中声明的时候，就把值定了。

Static const double FudgetFactor = 1.35; 在CPP中，声明一下，不设初始值。

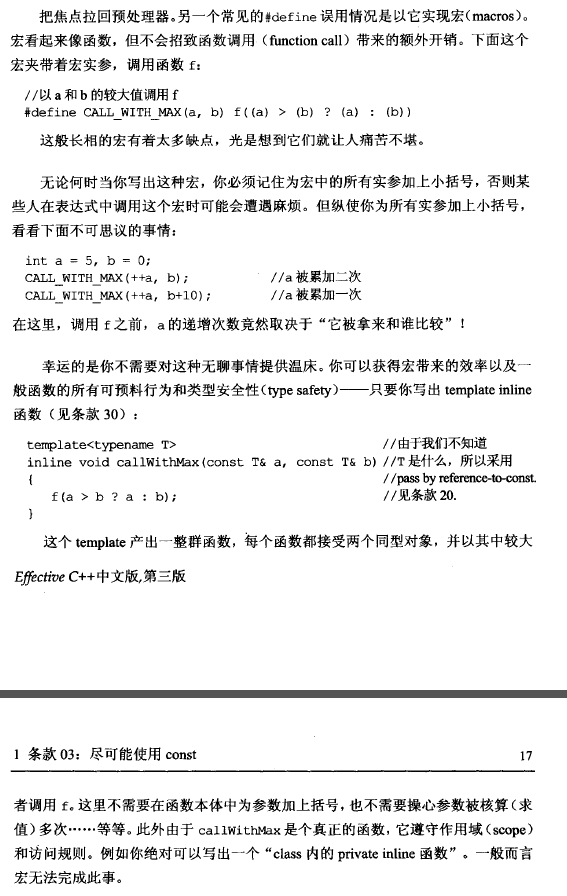
Const double CostEstimate::Fu…..

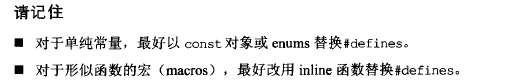


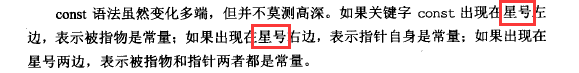
需要常量值，但是老编译器又不能通过static const的直接赋值时，

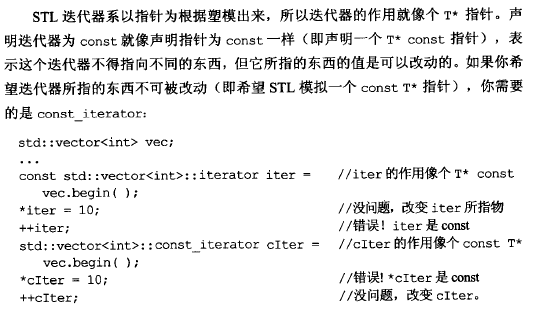


这个很有意思，用宏的话，可能会造成重复调用累加多次，当然有些函数也有可能，



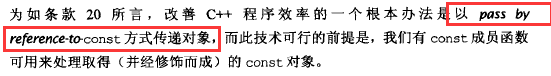




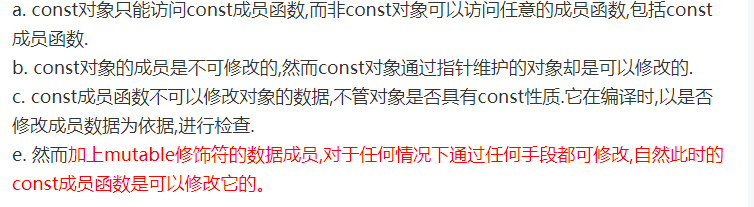


所以const 的迭代器，不能++,const\_iterator的迭代器，不能修改指向的值.

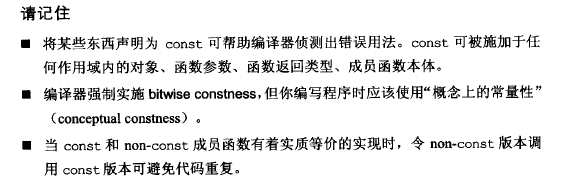
const 放在函数后面，成员函数，



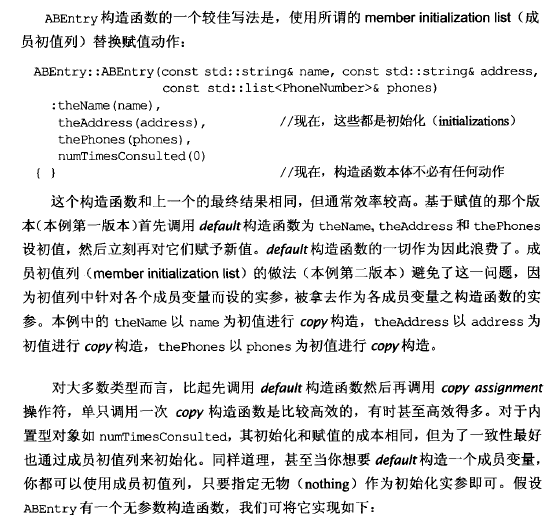


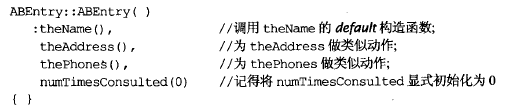


对const成员函数，可以通过指针去修改！！！(有空的话，去测试一下EventSystem里面的GetDesignSize还是啥的函数需要Size，size可以从Draw还是Arrange，是一个const的函数中获得，我想从中输出值却一直没办法，现在看来，可以用指针或是mutable！)



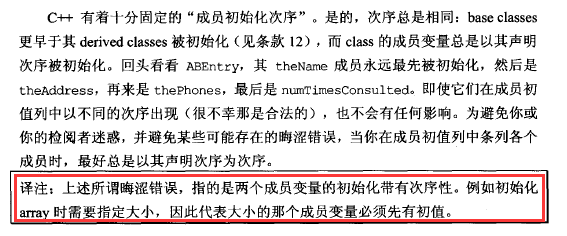
## 确定对象使用前已初始化





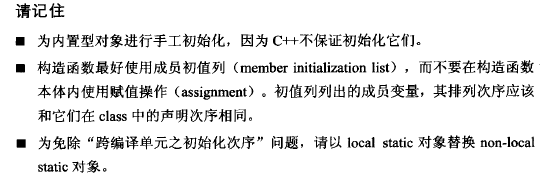
避免在构造函数中，使用theName = name这种，这样的是赋值，而不是初始化。

const 或是 references ，一定要初值，不能被赋值，所以最好总是使用成员初值列。



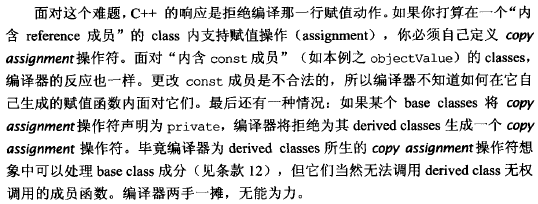
!!!这个很重要呀~用上一个声明来初始化下一个的数组这样的。





最后一条的意思，就很像是单例了~

# 构造，析构和赋值运算（64页）



总结一下其实是这个情况，就是如果你没有手动写，而是调用类中默认的copy assignment操作符的话，他会拒绝为string& nameValue这样的reference变量以及const T objectValue

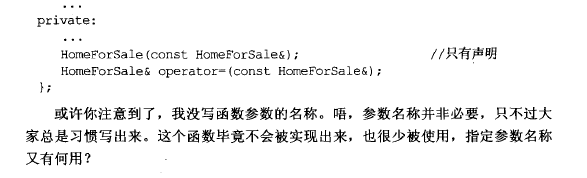
这样的const对象赋值。



## 若不想使用编译器自动生成的函数



你不声明的话，如果调用到，编译器也会帮你加上,方案1，自己进行显示声明为private，不够安全。

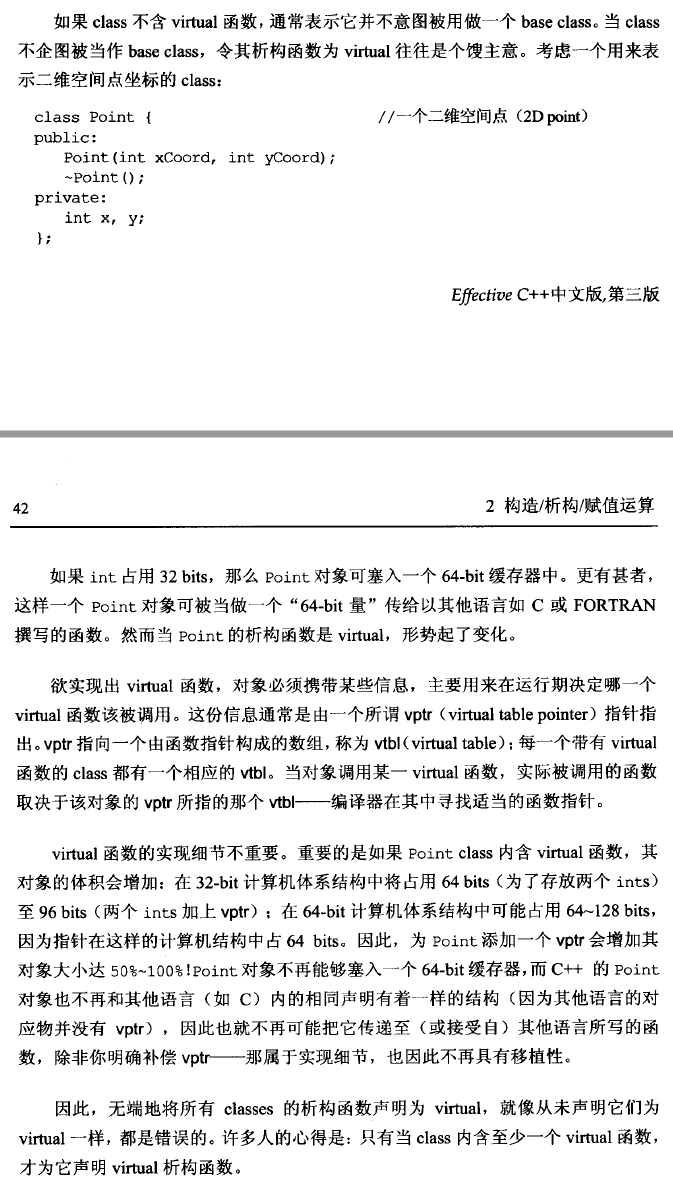


参数名称不是必要的！

方案2：用一个类，然后再去继承他,可能会多重继承就是了

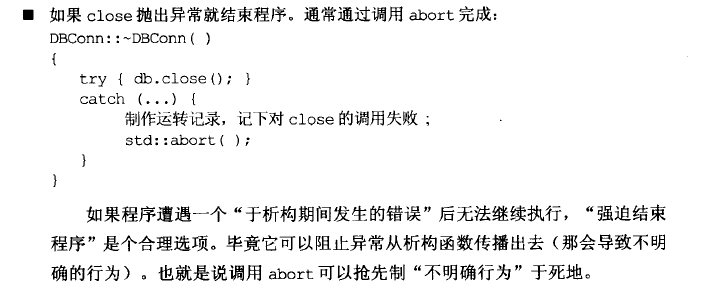
## （可记录）为多态基类声明virtual析构函数70页

这个真的非常有用！！积累的析构函数，声明virtual ~XXX()，这样，哪怕取的是基类的指针指向子类的对象，也能够在清除的时候正常调用子类的析构进而清除所有！



!!!！原来是这样，声明virtual 会导致该对象多携带一个VPTR指针！！原来没有virtual声明的话，本来可以占用很小的内存，但是声明之后呵呵！而且还会影响移植性！！！别的语言没有VPTR指针

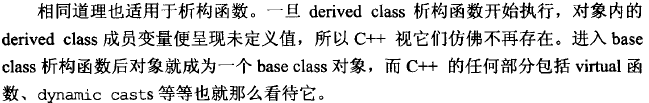
## 别让异常逃离析构函数



## （可记录）绝不要在构造函数和析构函数中调用virtual 函数！！！！



会被调用的是基类的！！构造函数先调用基类的构造函数，那么理所当然的，继承类都还没有初始化，运行起来肯定会有问题，所以会被编译器视而不见



最关键的在于，我们常常会使用Init函数来在构造函数中初始化，但是如果此时在Init中包含了virtual的函数，那么。。。。。这个还真的很容易用错，关键是不会引发编译器报错！在UE4中试一下呢~UC++ 此到第82页

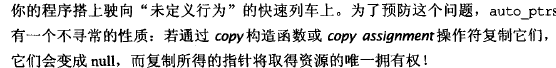
# 资源管理(91)

## （可记录）资源管理的智能指针相关部分可以整理下记录RAII

可以在某段函数内使用智能指针， auto\_ptr，则在离开该函数时，会自动销毁并删除它所指向的物体，所以不要让多个智能指针指向同一个变量，同时智能指针的复制，比如auto\_ptr<int> ptr1(aa)

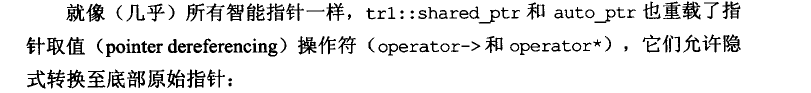
Ptr2 = ptr1;

则ptr2指向对象，ptr1被置位空.

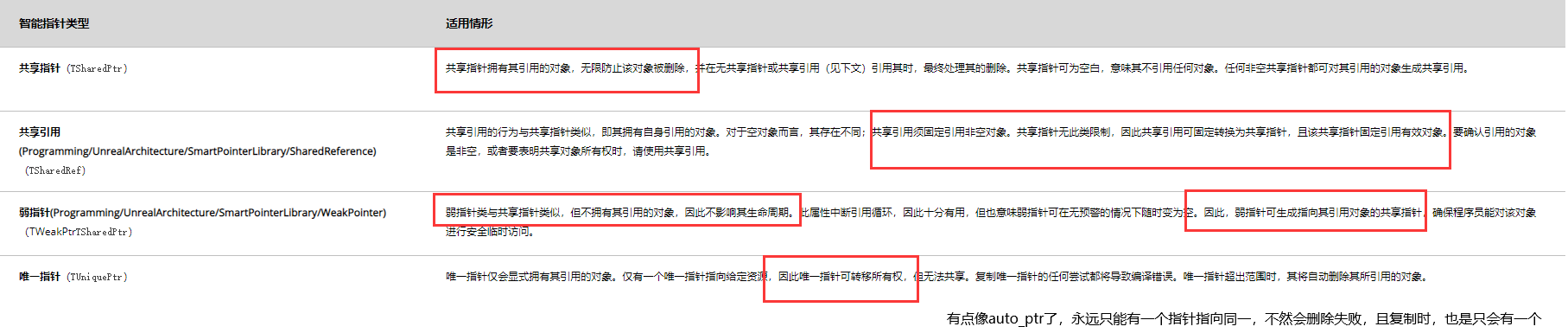


使用shared\_prt<XXX> AAA 时，可以在初始化的时候指定删除器！比如在构造函数中初始化的话： Actor( AA) : AAA(AA , function){} 则在shared\_prt引用计数器为0的时候，就会调用function而不是直接调用析构函数删除。

看到shared\_ptr和auto\_ptr，想到了UC++的智能指针，TSharedPtr，也是同样拥有Get方法获取其中的指针，也重载了operator->和operator\*,但是UC++还有智能引用，TSharedRef



UC++中的指针对比：



为RAII提供一个现实转换函数比如get()，就是很多的一般做法，也可以提供隐式转换函数，

Class Font {

……..

operator FontHandle() const

{

return handle;

}

//显示

FontHandle get() const

{

return handle;

}

FontHandle handle;

}

但是隐式转换会可能出问题！因为比如 FontHandle A1 = A2;

RAII资源管理类可以获取内部的变量，虽然感觉和封装有一定的违背，但是他真正的作用是为了，让资源被释放时，可以正确的删除（用智能指针去指向对象）。

智能指针还会有一个隐藏的问题，就是如果有这样一个函数，

void Dothing( std::tr1::shared\_ptr<Actor> InActor , string InString)

当我们调用时，传入的参数是std::tr1::shared\_ptr<Actor>，则如果调用方式写成这样

Dothing( std::tr1::shared\_ptr<Actor>(new Actor), ”哈哈哈哈哈哈”) ，那么OK，不会有问题，但是如果，第二个参数传递的函数，函数为

String GetString()

{

String[] aa = { “1”,”2” };

return aa[2];

}

Dothing( std::tr1::shared\_ptr<Actor>(new Actor), GetString())

这个时候！GetString是会报错的，那么此时，因为在执行Dothing函数前，会调用三个函数且他们的执行顺序不是一定的：

new Actor();

GetString();

std::tr1::shared\_ptr<Actor>()

如果GetString在new Actor之后执行，那么因为有异常，创建的new Actor返回的指针就丢失了，就造成了资源泄露。

所以，推荐把声明shared\_ptr的函数另起一行。

## typedef的灾难~

如果使用typedef 将数组定义了别名，则delete的时候很可能出现问题，比如

typedef int MyName[100];

int\* MyArray = new MyName;

由于MyName是该数组int的别名，100是数组的长度

则int\* 在释放的时候，需要delete[] int; 所以最好不要对数组形式typedef，

可以使用vector<int> MyName，相当于别名了不是。

# 设计与声明：108页

## （可整理记录）

使用外覆类型

Funciton( int a, int b, int c)

如果a b c有特殊的要求，并且容易因为填错造成问题的话，将三个参数使用struct包装成类型，就可以有效防止填错

Struct a {

Explicit a(int Ina) : val(Ina){};

int Ina;

}

Function( a(1) , b(1) c(1)); 还可以保证传入的顺序。以前在设计的时候，确实很少使用这点，都是在函数内去做判断，保证处理异常或是弹出警告等，这样单独使用外覆类型确实在放置策划填写错误上有奇效，但是如果对每一个都声明结构体，未免太过于复杂且繁琐。

声明为Struct还有个好处，在使用RPC的时候，可以方便的对某些自定义类型进行复制。

还有一点就是如果某个参数例如攻击类型，如果使用enum的话，可以被转化为int使用，若不想让其被转换，可以使用例如

class AttackType{

public:

static AttackType Comba1{ return AttackType(1); }

……

private:

AttackType (int InType);

};

这样可以直接把AttackType::Comba1当做参数，类似的用法在但丁中有：

UpdateInputKey(EInputKey::Move, IE\_Axis);

其中的EInputKey即为此类似用法，更加方便快捷，把FInputKey做了包装以简单方式调用。

struct EInput

{

static FInputKey None;

static FInputKey Move;

static FInputKey MoveForward;

}

## 可记录！这点其实真的很有用！

我们定义一个函数的时候，参数如果是一个对象，已值传递的方式的话，如

void Function(Actor InActor);

Actor AA;

Function(AA);

则此时，调用函数是是以原对象的复制值进行传递，因此会调用一次Actor的构造函数，以及Actor内的成员变量的构造函数！当Function结束时，会调用Actor的析构函数以及内部成员变量的析构函数，这么一来一回，开销就上去了！还有一点需要注意，如果函数形如

void Function(BaseActor InActor) 也是可以传递AA作为参数的，但是此时AA的Actor的继承部分，就会被全部抛弃。

当然我们一般写代码都是使用传递指针的方式，就规避了上述的问题，还有一种方式为使用const Actor& ,类似于struct不使用指针时，就可以用这样的方式，之所以要加const，是为了防止在函数内被修改，这个依据需求可以去掉。 其实const Actor& 在实现方式上，其实也是通过指针的方式。

类似这样的问题，如果返回值，使用了引用的话，有可能会出现返回的值在堆上生成，已经被释放掉了，返回了一个不存在的对象。