## 数组

1. 数组维度必须是常量表达式。

unsigned int N **=** 42**;**

int a**[**N**];**//错误，N不是常量表达式。常量表达式的意思是：数值不变，且在编译期值可知。在g++中，上述语句正常工作，可能原因是编译器扩展，也有说c++标准c99支持VLA（variable length array）

1. 四不能：不能使用auto自动推断数组元素类型，数组元素不能是引用类型，数组不能拷贝，数组不能赋值。

int array**[**2**]** **=** **{**1**,**2**};** //正确

auto a**[**2**]** **=** **{**1**,**2**};** //错误，数组元素类型不能使用auto自动推断

int **&** b**[**2**]** **=** /\*\*/ //错误，数组元素类型不能是引用

int c**[]** **=** array**;** //错误，数组不能拷贝

c **=** array**;** //错误，数组不能直接赋值

1. 使用auto获得的数组类型是指针类型；使用decltype获得数组类型。

auto a **=** array；//a的类型是指针类型

decltype（array）a **=** **{**1，2**}**；//decltype（array）是数组类型

1. begin（），end（）函数，头文件iterator中。
2. 数组索引类型是int 而不是unsigned int，索引可以为负值。

int array**[]** **=** **{**1**,**2**,**3**,**4**,**5**};**

int **\***p **=** **&**array**[**2**];**

int k **=** p**[-**2**]**//正确，表示array[0]

1. c风格字符串

const char **\*** a**[]** **=** “aaa”**;**

const char**\*** b**[]=**”bbb”**;**

比较：strcmp，若使用==比较的是指针值

连接：strcat，若使用+，表示两个指针相加，错误

1. 旧接口

string s **=** “sss”**;**

const char**\*** a**[]** **=** s**.**c\_str**();**//a[4] = “sss\0”;

1. 多维数组

除了最后一层范围for循环，其他for循环必须使用引用。

int a**[**2**][**2**]** **=** **{{**1**,**1**,},{**2**,**2**}};**

**for(**auto a1**:** a**){**

**for(**auto a2 **:** a1**){**//错误，因为a1退化为指针，类型为 int\* ，对int\*遍历是错误的

cout**<<**a2**<<**endl**;**

**}**

**}**

int a**[**2**][**2**]** **=** **{{**1**,**1**,},{**2**,**2**}};**

**for(**auto**&** a1**:** a**){**

**for(**auto a2 **:** a1**){**//正确，a1类型为int [2]

cout**<<**a2**<<**endl**;**

**}**

**}**

## 表达式

1. 优先级、结合性、求值顺序

求值顺序确定的只有逻辑与（&&），逻辑或（||），逗号运算符（，），双目运算符（？：），其他运算符不保证运算顺序：

a**+**b**\***c**+**d**;**//优先级保证先算b\*c，结合性保证接下来计算a+然后+d

cout**<<**i**<<++**i**<<**endl**;**//不保证先做++i还是先输出i，结果未定义

f**()+**g**();** //不保证先计算f()；如果f（）和g（）由共用变量，结构未定义

1. typedef

**typedef** int int\_array**[**4**];**//表示int\_array是数组元素类型为int，维度为4

int\_array a**;**//等价与int a[4];

**typedef** char**\*** P**;**

const char**\*** p1**;**//等价与char const \*p1;底层const

const P p2**;**//等价与 P const p2; 即就是 char\* const p2;顶层const

1. decltype（X）当X为左值时，得到类型为引用类型

int **\*** p **;**

decltype**(\***p**)** a**;**//因为解引用得到的是左值，所以 a 的类型是 int&

decltype**(&**p**)** b**;**//取值符 & 获得右值，所以得到 b 的类型是 int\*\*

1. 算术运算符

|  |
| --- |
| 一元正号 +  一元负号 - |
| 乘法运算符 \*  除法运算符 /  取模运算符 % |
| 二元加法 +  二元减法 - |

* 1. 运算结果都为右值
  2. 一元正号、加法、减法可用于指针
  3. 取模运算符 % 操作数都为整数，且符号和操作符左边的数相同：

21 **%** **-**5 **=** 1； 21**/-**5**=-**4；//必须保证 m = （m/n）\*n + m%n = m ，xain't所以有余数符号和操作符左边数相同

**-**21 **%** 5 **=** **-**1； **-**21**/**5**=-**4；

* 1. 整数除法向0取整：

**-**1**/**3**=**0；

**-**4.3**=-**1；

1**/**3**=**0；

1. 关系运算符

|  |
| --- |
| ！ |
| >  >=  <  <= |
| ==  != |
| && |
| || |

只有？：、&&、||、，这四种运算符保证求值顺序

1. 赋值运算符

赋值运算符优先级较低，复合赋值运算符和赋值运算符之间有差异：

a **+=** b**;**//a取值一次

a **=** a **+** b**;**//a取值两次

1. 位运算符

|  |
| --- |
| 求反 ~ |
| <<  >> |
| & |
| 异或^ |
| | |

1. 整型提升
2. 有符号右移未定义，一般来说用于无符号
3. int只保证16位，long保证32位
4. 优先级小于算术运算符，大于关系运算符、赋值运算符、条件运算符

左结合性

1. 条件运算符

只有当两个表达式都为左值时，结果为左值。

1. sizeof
   1. 优先级和解引用\*等同

右结合性

* 1. 优先级等同与解引用\*，右结合律

int **\***p **=** **nullptr;**

**sizeof** **\***p**;**//右结合性兵器优先级等同于 \* ，不对表达式求值所以正确

* 1. c++11新特性允许使用域运算符获取成员大小

class ClassA**{**

public**:**

int a**;**

**}**

**sizeof(**ClassA**::**a**);**//正确，一般来说访问类成员需要类对象，sizeof无须我们提供一个对象

1. 类型转换
   1. 隐式转换：
      1. 算术提升

char a**;**

short b**;**

a**+**b**;**//a 和 b 都转换为 int

* + 1. 指针和数组

int a**[**2**]** **=** **{**2**,**1**};**

int f**(**int**\*** p**){...};**

f**(**a**);**//a 转换为指针

* + 1. 指针

int**\*** pi**;**

void**\*** pv **=** pi**;**//int\* pi转换为 void\* pv

* + 1. bool

**while(**cin**>>**a**){**//istream对象转换为bool类型

/\*...\*/

**}**

* + 1. const

int a **=** 8**;**

const int b **=** a**;**//int 类型 隐式转换为 const int

* + 1. 类类型定义

string s **=** "hello world"**;**//const char\* 隐式转换为 string

派生类转换基类

* 1. 显式转换
     1. static\_cast<type>()：任何具有明确定义的类型转换，并且没有底层const
     2. const\_cast<type>()：去掉const属性
     3. reinterept\_cast<type>()：位模式下对对象重新解释

int a **=** 8**;**

char**\*** p **=** **reinterpret\_cast<**char**\*>(&**a**);**

* + 1. dynamic\_cast<type>()：派生类转换为基类类型

## 语句控制

1. switch
   1. default不影响先匹配case

int a **=** 1**;**

**switch(**a**){**

**default:**cout**<<**"default"**<<**endl**;break;**

**case** 1**:**cout**<<**"1"**<<**endl**;break;**

**}**

//结果输出 1

* 1. 不能跳过变量的初始化语句

int a **=** 1**;**

**switch(**a**){**

**case** 0**:**

int b **=** 1**;** //#1

**break;**

**case** 1**:**

cout**<<**b**<<**endl**;**//错误，不允许跳过 #1

**break;**

**default:**

cout**<<**"default"**<<**endl**;**

**break;**

**}**

1. for

**for(**int i **=** 0 **;** **;** **++**i**)**//省略判断表示始终为true

**{**/\*...\*/**}**

1. while do…while
   1. do..while至少执行一次
   2. do…while()中不允许使用while中的变量。

**do{**

cout**<<**i**<<**endl**;**//错误，使用了while（）括号中的i

**}while(**int i **<** 0**);//注意有分号**

1. 4种跳转
   1. break；可用于switch；for；while（包括do…while）
   2. continue；不能用于switch
   3. goto；
   4. return；
2. try
   1. 没有finally关键字
   2. 没有catch则最终会调用系统的terminate
   3. 只有exception、bad\_cast、bad\_alloc默认初始化，不需要初始值

## 函数

1. 函数参数
   1. 函数实参不保证求值顺序
   2. 作用域和生命周期区别。作用域表示变量可见不可见，生命周期指该对象在内存中存在的一段时间
   3. 局部自动变量执行默认初始化（对于内置类型其值未定义），局部静态变量执行值初始化
   4. 编译器只能执行一次隐式类类型转换

class A**{**

A**(**string s**);**

void f**(**A a**);**

**}**

int main**(){**

f**(**"123"**);**//错误，“123” 类型为 const char\* ，编译器可以将其隐式转换为 string ，但是不能在使用构造函数将其转换为A

A a**(**"123"**);**//正确，“123” 隐式转换为 string ，然后使用构造函数

**}**

1. 函数返回值
   1. 优先级：等同于成员选择符 . 和 –>；结合性：左结合
   2. 左值右值：返回引用的时左值
   3. 返回数组指针：

int **(\***fun**(**int i**))[**10**];**//可以对fun的返回结果解引用，解引用的结果得到大小是10的数组；数组元素是int

auto fun**(**int a**)** **->**int**(\*)[**10**];**//尾置返回类型

int a**[**4**]={**1**,**2**,**3**,**4**};**

decltype**(**a**)** **\*** fun**(**int i**);**//decltype得到维数是4的数组类型，fun返回指向维数是4的数组的指针

1. 函数参数
   1. const形参忽略顶层const

int f**(**const int a**);**

int f**(**int a**);**//错误，等价于上一个函ge数，不能构成重载；赋值时顶层const被忽略

const int aa **=** 1**;**

f**(**a**);**//aa赋值给形参时，aa的const属性被忽略，不会匹配到f(const int a);

* 1. 数组形参
     1. 结束标志（c字符串的结束符’\0’）
     2. 传递数组长度
     3. 传递起始结束位置
  2. main函数参数,自定义参数从argv[1]开始

void main**(**int argc**,**char**\*** argv**[]){**

**for(**int i **=** 0 **;** i **<** argc**;++**i**){**

cout**<<**"argv["**<<**i**<<**"]:"**<<**argv**[**i**]<<**endl**;**

**}**

**}**

**./**main 'aa' 'bb'

输出：

argv**[**0**]:**main

argv**[**1**]:**aa

argv**[**2**]:**bb

* 1. 可变参数列表
     1. 参数列表：initializetor\_list

void f**(**initializer\_list**<**int**>** a**){**

**for(**auto p **:**a**){**

cout**<<**p**<<**" "**;**

**}**

cout**<<**endl**;**

**}**

int main**()**

**{**

f**({**1**,**2**,**3**,**4**});**

initializer\_list**<**int**>** a **=** **{**1**,**2**,**3**,**4**};**

initializer\_list**<**int**>** b **=** a**;**

initializer\_list**<**int**>** c**;**

c **=** a**;**

cout**<<**begin**(**a**)<<**endl**;** //输出0x46e038

cout**<<**begin**(**b**)<<**endl**;** //输出0x46e038；表名拷贝共享列表元素

cout**<<**begin**(**c**)<<**endl**;** //输出0x46e038；表名赋值共享列表元素

**return** 0**;**

**}**

* + 1. 可变参数模板
    2. c省略符号

1. 函数重载
   1. 顶层const不能作为重载条件

引用都是底层const，可以作为重载条件

* 1. cosnt\_cast 与重载

const string**&** f**(**const string**&** s**){}**//#1

string**&** f**(**string**&** s**){**//#2和#1构成重载

**return** **const\_cast<**string**&>(**f**(const\_cast<**const string**&>(**s**)));**

**}**

* 1. 重载作用域

int f**(**double**);**//#1

int f**(**string**);**//#2

int main**(){**

int f**(**int**);**//使得#1，#2不可见

f**(**"111"**);**//错误，f(string)不可见

f**(**2.3**);**//正确，调用 f(int),等价于 f(2);

**}**

名字查找发生于类型检查之前

1. 特殊用途语言特性
   1. 函数默认参数
      1. 使用：具有默认值的参数必须全部放在参数列表右边

void f**(**int j**,**int i **=** 1**);**//正确

void f**(**int i **=** 1**,** int j **);**//错误

* + 1. 声明：函数可以重复声明，但是同一作用域下，默认参数不能被重复赋值

void f**(**int i**,** int j**);**

void f**(**int i **=** 1**,**int j**=**2**);**//正确

void f**(**int i**,** int j**=**2**);**

void f**(**int i **=** 1**,**int j**=**2**);**//错误，j被重复赋值

* + 1. 作用域

int di **=** 1**;**

int dj **=** 2**;**

void f**(**int i **=** di**,**int j**=**dj**);**

int main**(){**

f**();** //输出3

di **=** 2**;**

f**();** //输出4，参数赋值发生在调用阶段，所以 i = di = 2;

int dj **=** 1**;**

f**();** //输出4，dj 隐藏 外层dj，但是没有改变参数中的dj，名字解析发生于赋值之前，此时，i = 2 ,j = 2

**return** 0**;**

**}**

void f**(**int i**,**int j**){**

cout**<<**i**+**j**<<**endl**;**

**}**

* 1. inline和constexpr
     1. inline只是请求，并非要求
     2. constexpr能用于常量表达式的函数
     3. constexpr参数、返回值是字面值类型，只能有一个return

constexpr int g**(**int a**){**

**if(**a **<** 0**){**

**return** **-**1**;**

**}**

**else{**

**return** 1**;**

**}**

**}**

int main**(){**

g**(**1**);**

**return** 0**;**

**}**

error**:** body of constexpr function ‘constexpr int g**(**int**)**’ **not** a **return-**statement

只能出现一个 return 语句

* + 1. constexpr函数隐式内联
    2. constexpr不一定返回常量表达式

constexpr int g**(**int a**){** //若 a 是常量表达式，则函数返回常量表达式；若 a 不是常量表达式，函数返回不是常量表达式

**return** a**\***2**;**

**}**

int main**(){**

int i **=** 1**;**

cout**<<**g**(**i**)<<**endl**;** //正确，说明函数不一定返回常量表达式

int sa**[**g**(**1**)];** //正确，g(1) 是常量表达式

int sa**[**g**(**i**)];** //c++ primer说是错误，g(i)不是常量表达式，g++测试正确，应该是编译器扩展

**return** 0**;**

**}**

* 1. assert和NDEBUG
     1. assert依赖于NDEBUG，如果定义了NDEBUG，则assert什么也不做

#include<iostream>

#include<cassert> //包含头文件

**using** **namespace** std**;**

int main**(){**

int i **=** 1**;**

assert**(**i**>**1**);**

**return** 0**;**

**}**

输出：int main**():** Assertion `i**>**1' failed**.**

g**++** **-**D NDEBUG test**.**cpp **-**o main //作用是在程序开始位置添加 #define NDEBUG

**./**main

2

* + 1. NDEBUG

\_\_func\_\_:函数名

\_\_TIME\_\_:编译时间

\_\_DATE\_\_:编译日期

\_\_LINE\_\_:当前行号

cout**<<**\_\_func\_\_**<<**endl**;**

cout**<<**\_\_DATE\_\_**<<**":"**<<**\_\_TIME\_\_**<<**endl**;**

cout**<<**\_\_LINE\_\_**<<**endl**;**

1. 函数确认
   1. 函数范围
      1. 函数名
      2. 作用域
   2. 可行函数
      1. 函数参数个数
      2. 参数类型
   3. 最佳匹配
      1. 所有参数都不劣于其他
      2. 至少有一个参数优于其他

int f**(**int**);**

int f**(**float**);**

f**(**3.4**)**//产生二义性，3.4是double，其到转换到float和转换到int优先级相同，所以错误

int f**(**int**,**double**);**

int f**(**double**,**int**);**

f**(**1**,**2.4**);**//产生二义性，不满足最佳匹配的两个条件

* 1. 类型转换优先及顺序
     1. 精确匹配：完全匹配，数组和函数与指针的转化，顶层const忽略
     2. const转换
     3. 类型提升
     4. 算术转换
     5. 类类型转换

1. 函数指针
   1. 函数指针的类型包括返回值和参数类型、函数指针不存在类型转换
   2. 重载函数

int f**(**int**);**

int f**(**float**);**

int **(\***p**)(**int**)** **=** f**;**

* 1. 函数指针作为参数

int f**(**int**);**

**typedef** int **(\***FE**)(**int**);** //#1 PE类型是 int (\*)(int)

**typedef** decltype**(**f**)** FE**;** //#2 等价于 #1

**typedef** decltype**(**f**)** **\***PE**;** //#3 对于函数参数来说，其等价于#2 ；对于返回值来说不等价，编译器不能自动将函数类型转换为指针

**using** PE **=** int **(\*)(**int**);**//#4 等价于#3

**using P = int(int);// #5 等价于#2**

* 1. 函数指针作为返回值

总结：函数作为参数时：函数类型和函数指针等价

函数作为返回值：返回类型不能时函数类型，函数类型不能自动转换为函数指针

**using** PE **=** int **(\*)(**int**);**//#4 等价于#3

**using** P **=** int**(**int**);**// #5 等价于#2

F g**(**int**);**//错误，返回类型是函数类型

PE g**(**int**);**//正确，返回类型时函数指针

## 类

1. 先编译整个类，然后才处理函数，所以处理函数时，成员变量已经可用
2. 非成员函数应该和类定义在同一头文件中，friend声明只是规定访问权限，没有声明的作用，所以还需要在类外声明非成员函数
3. 以下三种情况编译器不合成默认构造函数
   1. 存在自定义的构造函数
   2. 存在成员是内置类型或者复合类型（引用和指针），但是没有类内初始值，其默认初始化是未定义的
   3. 存在成员变量没有默认构造函数
4. struct（默认public）和class（默认private）唯一区别是默认访问权限的不同
5. 类的其他特性
   1. 成员变量
      1. 类型变量必须先声明后使用
      2. 类内初始值
      3. mutable变量，即使是const对象，该成员变量也可以被改变
   2. 成员函数
      1. friend仅仅是作用域声明，还必须有普通的函数声明，或者在类前，或者在类后
      2. inline只需要在定义时说明就行，必须和类定义放在同一头文件
      3. const限定符可以用作重载
   3. 类的不完全类型
      1. 类内可以使用该类指针或者引用作函数参数或者返回值
      2. 不能在类内声明该类类型
6. 构造函数
   1. 初始值列表
      1. 这时是初始化而非赋值，如果没有初始值列表，在构造函数之前都会对成员变量进行默认初始化。
      2. const、引用、没有默认构造函数的类成员都必须使用初始值列表

class A**{**

B**\*** b **=** **new** B**();**

int a **=** 1**;**

int**&** c**=**a**;**

const int d **=** 1**;**//正确。说明必须使用初始值列表的三种情况可以使用类内初始值

**};**

但是类内初始值不能用于非const static

class A**{**

static int a **=** 1**;**//错误，非const static 变量不允许类内初始值，改为 const static int a = 1;则正确

**}**

* + 1. 成员变量初始化顺序是按照定义顺序
  1. 委托构造函数
  2. 默认构造函数
     1. 默认初始化：非静态局部变量或数组、类没有给他的类类型成员提供初始值。
     2. 值初始化：没有初始值的静态局部变量、有部分初始值的数组、显式使用T();

int f**(){**

int i**;**//默认初始化，值未定义

int a**[**2**];**//同上

static int j **;**//使用值初始化，值为0

int b**[**2**]** **=** **{**1**};**//使用值初始化，b[0]=1,b[1]=0;

**}**

* 1. 隐式类型转换
     1. 只能执行一次隐式类型转换
     2. explicit：声明：只能用于含有一个参数的构造函数

定义：只在声明时使用，定义部分不要explict

使用：只能用在直接初始化形式，不能用于=形式

class C**{**

public**:**

explicit C**(**int i**);**

**};**

explicit C**::**C**(**int i**){**//错误，只需要在声明部分说明explicit

cout**<<**"hello"**<<**endl**;**

**}**

C c**=**1**;**//错误，只能使用直接初始化的方式

C c**(**1**);**//正确，或者C c=C(1);

1. 静态成员
   1. 静态成员函数
      1. 不能是const或者使用this指针
      2. 只出现在声明中
   2. 静态成员变量
      1. 非const static不能使用类内初始值const static可以声明类内初始值，但一般还在类外声明
      2. 指针类型、引用类型、静态成员可以是所属类类型，即不完全类型

class A**{**

A a0**;**//错误，不能时不完全类型

A**\*** a**;**//正确

A**&** b**;**//正确

static A c**;**//正确

**};**

* + 1. 静态变量可以作为函数参数默认值

class A**{**

static A c**;**

void f**(**A a**=**A**::**c **){}**//正确

**};**

## 类再探

1. 基类和派生类定义
   1. 基类
      1. 构造函数不能是虚函数、析构函数是虚函数

class A**{**

virtual **~**A**()=default;**

**};**

class AA**:**public A**{**

virtual **~**AA**()=default;**

**};**

出错：

E**:**\codeblocksProj\test\main**.**cpp**|**11**|**error**:** looser **throw** specifier **for** 'virtual AA::~AA()'**|**

解决：

class AA**:**public A**{**

virtual **~**AA**()** **throw()=default;**

**};**

另外一个问题：virtual函数应该是public

class A**{**

virtual **~**A**()=default;**//#1

**};**

class AA**:**public A**{**

virtual **~**AA**()throw(){};**//报错：#1是private

**};**

* + 1. 显式指明overide

class A**{**

virtual void f**();**//#1

void f1**();**

**};**

class AA**:**public A**{**

virtual void f**(**int**)**override**;**//出错，显式指明覆盖#1，但是参数不匹配，所以编译报错

virtual void f**()** override**;**//正确

void f1**()** override**;**//出错，f1()并不是虚函数

**};**

* 1. 派生类
     1. 访问说明符指定了基类成员对于派生类的可见性
     2. 基类不能是不完全类型，即使用基类时，基类必须已经定义

class A**;**

class AA**:**public A**{**//错误，class A未定义，是不完全类型

virtual void f**()**override**;**

void f1**();**

**};**

class A**{**

virtual void f**();**

void f1**();**

**};**

* + 1. final指定该类不能被继承，指定函数不能被覆盖

示例1：

class A final**{**

**};**

class AA**:**public A**{**//错误，不能从final类派生

**};**

**示例2：**

class A **{**

virtual void f**()**final**;**

**};**

class AA**:**public A**{**

virtual void f**();**//错误，不能覆盖final函数

**};**

* + 1. 指针、引用可用于动态绑定
    2. 派生类到基类隐式转换，基类到派生类使用dynamaic\_cast

1. 虚函数
   1. 虚函数返回值（指针和引用例外）和参数类型严格匹配
   2. 基类虚函数，直接或者间接继承他的派生类中，该函数都是虚函数
   3. 每一个虚函数都应该有定义
   4. 虚函数默认实参根据基类中的确定

class A **{**

public**:**

virtual void f**(**int i **=** 1**){**//#1

cout**<<**"A: "**<<**i**<<**endl**;**

**}**

**};**

class AA**:**public A**{**

public**:**

virtual void f**(**int i **=** 2**){**//#2

cout**<<**"AA: "**<<**i**<<**endl**;**

**}**

**};**

A**\*** a **=** **new** AA**();**

a**->**f**();**

输出：

AA**:** 1

分析：a实际类型是AA，运行时绑定AA的函数 f #2**,**所以调用#2，但是i的值是 1 ，说明默认参数根据基类确定

* 1. 回避虚函数机制：用于在派生类中的虚函数调用基类对应的虚函数

class A **{**

public**:**

virtual void f**(**int i **=** 1**){**

cout**<<**"A: "**<<**i**<<**endl**;**

**}**

**};**

class AA**:**public A**{**

public**:**

virtual void f**(**int i **=** 2**){**

cout**<<**"AA: "**<<**i**<<**endl**;**

**}**

**};**

A**\*** a **=** **new** AA**();**

a**->**A**::**f**();**//回避虚函数机制，输出 A: 1

1. 抽象基类
   1. 类函数声明=0，只出现在声明中
   2. 抽象类不能实例化对象
2. 访问说明符
   1. 派生类访问的是派生类中基类的那一部分，而不是基类本身
   2. 继承访问说明符不影响类内访问权限，只影响派生类对象的访问权限

示例1：

class A**{**

private**:**

int pri\_m **=** 0**;**

protected**:**

int pro\_m **=** 1**;**

public**:**

int pub\_m **=** 2**;**

**};**

class B**:**private A**{**

public**:**

void f**(){**

cout**<<**pri\_m**<<**endl**;**//错误，pri\_m 是private，不能访问

cout**<<**pro\_m**<<**endl**;**//正确,pro\_m 对于B来说属于private

cout**<<**pub\_m**<<**endl**;**//正确，pub\_m 对于B来说属于private

**}**

**};**

**示例2：**

class A**{**

private**:**

int pri\_m **=** 0**;**

protected**:**

int pro\_m **=** 1**;**

public**:**

int pub\_m **=** 2**;**

**};**

class B**:**protected A**{**

**};**

cout**<<**b**->**pub\_m**<<**endl**;**//错误，pub\_m 对于属于B类型的protected，不可类外访问

* 1. 派生类向基类转换的代码点，基类的public成员必须可访问，也就是说要想使用多态性，必须公有继承

class A**{**

**};**

class D**:**protected A**{**

**};**

A**\*** d **=** **new** D**();**//错误，等价于A\* a = dynamic\_cast<A\*>(new D());但是该代码点A的public成员不可访问，所以不能转换

D**\*** d **=** **new** D**();**//正确

* 1. 派生类使用using 变量 改变派生访问说明符的效果，使用using 函数 使得派生类不必重写所有的基类同名函数

示例1：

class A**{**

public**:**

void f**(){**cout**<<**"A"**<<**endl**;}**

**};**

class D**:**public A**{**

public**:**

void f**(**int a**){**cout**<<**"D"**<<**endl**;}**

**};**

D d**;**

d**.**f**();**//错误，D中的f(int)隐藏了A中的f()。

示例2：

class D**:**public A**{**

public**:**

**using** A**::**f**;**

void f**(**int a**){**cout**<<**"D"**<<**endl**;}**

**};**

D d**;**

d**.**f**();**//正确，using相当于重载了所有的f

* 1. struct 和 class 区别只有：成员默认访问说明符和派生默认访问说明符

1. 作用域
   1. 静态类型决定函数是否可用；

class A**{**

**};**

class D**:**public A**{**

public**:**

void f**(){}**

**};**

A**\*** d **=** **new** D**();**

d**.**f**();**//错误，d 的静态类型是 A\* ,而 A 并没有 f 函数，第一步出错

* 1. 从内层作用域到外层作用域依次查找函数；

示例1：

class A**{**

public**:**

void f**(**int**){}**

**};**

class D**:**public A**{**

**};**

D**\*** d **=** **new** D**();**

d**->**f**(**1**);**//正确，首先在 D 作用域找 f 函数，没有找到，继续在外层作用域 A 中找，找到f(int)

* 1. 若函数为虚函数并且调用对象是引用或者指针，进行动态绑定；若函数非虚函数或者调用对象不是引用或者指针，执行静态绑定

1. 继承中的拷贝控制
   1. 基类中析构函数为虚函数
   2. 构造函数和析构函数中调用虚函数，他调用和其构造/析构对应的类类型一致的类成员函数
   3. using设置派生类继承基类中的构造函数：访问控制级别不变、默认参数不继承、代码段重新生成；使用using默认继承所有的基类构造函数，两个例外：1、自定义隐藏基类的2、合成的默认/拷贝/构造不能继承，using不能算作自定议构造函数，派生类还是会合成默认
   4. 移动构造/赋值和拷贝构造/赋值 合成时机：当存在自定义的析构或者拷贝构造/赋值时，编译器不合成移动版本；当自定义移动版本，编译器不合成拷贝版本
   5. 派生类负责基类部分的初始化工作
   6. 基类默认构造/拷贝控制时删除的或者不可访问，派生类中相应版本默认也是删除的；基类析构函数是删除的或者不可访问，派生类中拷贝控制默认是删除的
2. 派生与容器
   1. 容器只能存储同一种类型。当存储类型为基类，存储派生类对象将会导致截断派生类部分，只存储基类部分；当容器存储类型为派生类，基类不能储存

class A**{**

public**:**

int i **=** 1**;**

**};**

class D**:**public A**{**

public**:**

int j **=** 2**;**

**};**

**示例1：**

vector**<**D**>** v**;**

A a**;**

v**.**push\_back**(**a**);**//出错：类型不匹配

**示例2：**

vector**<**A**>** v**;**

D d**;**

v**.**push\_back**(**d**);**//不报错，但是发生了截断

cout**<<**v**.**back**().**j**<<**endl**;**//报错，没有成员 j

* 1. 容器同时存储基类和派生类，只能存储指针。数组和容器不能存储引用。
  2. shared\_ptr可以进行派生类到基类的转换

class A**{**

public**:**

virtual void f**(){**cout**<<**"A"**<<**endl**;}**

**};**

class D**:**public A**{**

public**:**

virtual void f**(){**cout**<<**"B"**<<**endl**;}**

**};**

vector**<**shared\_ptr**<**A**>>** v**;**

v**.**push\_back**(**make\_shared**<**A**>());**//添加A类型对象

v**.**push\_back**(**make\_shared**<**D**>());**//添加B类型对象

v**.**front**()->**f**();**//输出：A ；A中f()

v**.**back**()->**f**();**//输出：B ；B中f().动态绑定

## 智能指针

1. 两类智能指针：shared\_ptr：多个指针共享一个对象；unique\_ptr：指针独占对象；（weak\_ptr：弱指针，指向shared\_ptr指向的对象）

shared\_ptr和unique\_ptr共有的操作：

|  |
| --- |
| shared\_ptr<T> sp;//默认初始化，指针指向空 |
| unique\_ptr<T> up;//同上 |
| p->mem; |
| p.get(); |
| swap(p,q);||p.swap(q); |

shared\_ptr独有的操作：

|  |
| --- |
| make\_shared<T> (args);//类似emplace，用参数构造对象 |
| shared\_ptr<T> p(q); |
| p.unique(); |
| p.use\_count(); |
| shared\_ptr<T> p = q; |

class A**{**

public**:**

A**(**int i**){}**

void f**(){}**

**};**

shared\_ptr**<**A**>** sp**(new** A**(**1**));**//正确

shared\_ptr**<**A**>** sp **=** **new** A**(**1**);**//正确，shared\_ptr构造函数是explicit的，不能执行隐式转换

shared\_ptr**<**A**>** sp **=** make\_shared**<**A**>(**1**);**//正确

sp**->**f**();**//正确

sp**.**get**()->**f**();**//正确，获取p中保存的指针，然后使用 f 函数，需要小心使用

cout**<<**sp**.**unique**()<<**endl**;**//输出：1

cout**<<**sp**.**use\_count**()<<**endl**;**//输出：1

shared\_ptr**<**A**>** sp2**(**sp**);**//正确，递增sp的计数器

cout**<<**sp**.**unique**()<<**endl**;**//输出：0

cout**<<**sp**.**use\_count**()<<**endl**;**//输出：2

1. 需要动态内存的原因
   1. 不知道所需对象的具体类型
   2. 不知道所需对象的个数
   3. 需要共享对象
2. new
   1. 默认初始化和值初始化

int**\*** i **=** **new** int**;**

int**\*** j **=** **new** int**();**

string**\*** s **=** **new** string**;**

string**\*** ss **=** **new** string**();**

cout**<<**"i: "**<<\***i**<<**" j: "**<<\***j**<<**"\ns: "**<<\***s**<<**" ss: "**<<\***ss**<<**endl**;**

输出：

i**:** 7409448 j**:** 0//i执行默认初始化，值为随机值；j值初始化=0

s**:** ss**:**// s执行默认初始化，ss执行值初始化，默认初始化等同于值初始化，为空串

* 1. new const

const int**\*** i **=** **new** const int**;**//错误，const必须初始化

const int**\*** i **=** **new** const int**(**8**);**//底层const不能更改

* 1. 定位new

auto p **=** **new** **(**nothrow**)** int**();**//即使分配内存失败，也不抛出错误

* 1. auto

A a**;**

auto p **=** **new** auto**(**a**);**//根据 a 的类型推断类型

auto p **=** **new** auto**(**a**,**1**);**//只能用于一个参数

1. delete
   1. 不能delete非new 的对象

A a**;**

**delete** a**;**//错误，a 不是new出来的对象

**delete** **&**a**;**//错误，可以正确编译，但是行为是未定义的，&a指向的是局部变量

* 1. 忘记delete
  2. 使用已经delete的对象

class A**{**

public**:**

void f**(){**cout**<<**a**<<**endl**;}**

int a **=** 1**;**

**};**

A**\*** a **=** **new** A**();**

**delete** a**;**

a**->**f**();**//可以编译运行，但是输出的值不确定，行为未定义

* 1. delete多次一个对象

class A**{**

public**:**

void f**(){**cout**<<**a**<<**endl**;}**

int a **=** 1**;**

**};**

A**\*** a **=** **new** A**();**

**delete** a**;**

a**->**f**();**//可以编译运行，但是输出的值不确定，行为未定义

**delete** a**;**//可以编译运行，但是行为未定义

* 1. 野指针

**示例1：**

class A**{**

public**:**

void f**(){**cout**<<**a**<<**endl**;}**

int a **=** 1**;**

**};**

A**\*** a **=** **new** A**();**

**delete** a**;**//a指向的对象已经释放，但是 a 还是指向原内存，a为野指针

a **=** **nullptr;**//保证 a 不指向任何地址

但是并不能完全防止野指针：

**示例2：**

A**\*** b **=** a**;**

**delete** a**;**

a **=** **nullptr;**//b还是野指针