

处代码。和 `catch` 子句是同义词。

异常安全 (exception safe) 是一个术语，表示的含义是当抛出异常后，程序能执行正确的行为。

表达式语句 (expression statement) 即一条表达式后面跟上一个分号，令表达式执行求值过程。

控制流 (flow of control) 程序的执行路径。

for 语句 (for statement) 提供迭代执行的迭代语句。常常用于遍历一个容器或者重复计算若干次。

goto 语句 (goto statement) 令控制权无条件转移到同一函数中一个指定的带标签语句。`goto` 语句容易造成程序的控制流混乱，应禁止使用。

if else 语句 (if else statement) 判断条件，根据其结果分别执行 `if` 分支或 `else` 分支的语句。

if 语句 (if statement) 判断条件，根据其结果有选择地执行语句。如果条件为真，执行 `if` 分支的代码；如果条件为假，控制权转移到 `if` 结构之后的第一条语句。

带标签语句 (labeled statement) 前面带有标签的语句。所谓标签是指一个标识符以及紧跟着的一个冒号。对于同一个标识符来说，用作标签的同时还能用于其他目的，互不干扰。

空语句 (null statement) 只含有一个分号的语句。

引发 (raise) 含义类似于 `throw`。在 C++ 语言中既可以说抛出异常，也可以说引发异常。

范围 for 语句 (range for statement) 在一个序列中进行迭代的语句。

switch 语句 (switch statement) 一种条件语句，首先求 `switch` 关键字后面表达式的值，如果某个 `case` 标签的值与表达式的值相等，程序直接跨过之前的代码从这个 `case` 标签开始执行。当所有 `case` 标签都无法匹配时，如果有 `default` 标签，从 `default` 标签继续执行；如果没有，结束 `switch` 语句。

terminate 是一个标准库函数，当异常没有被捕捉到时调用。`terminate` 终止当前程序的执行。

throw 表达式 (throw expression) 一种中断当前执行路径的表达式。`throw` 表达式抛出一个异常并把控制权转移到能处理该异常的最近的 `catch` 子句。

try 语句块 (try block) 跟在 `try` 关键字后面的块，以及一个或多个 `catch` 子句。如果 `try` 语句块的代码引发异常并且其中一个 `catch` 子句匹配该异常类型，则异常被该 `catch` 子句处理。否则，异常将由外围 `try` 语句块处理，或者程序终止。

while 语句 (while statement) 只要指定的条件为真，就一直迭代执行目标语句。随着条件真值的不同，循环可能执行多次，也可能一次也不执行。

第 6 章

函数

内容

6.1 函数基础.....	182
6.2 参数传递.....	187
6.3 返回类型和 return 语句.....	199
6.4 函数重载.....	206
6.5 特殊用途语言特性.....	211
6.6 函数匹配.....	217
6.7 函数指针.....	221
小结.....	225
术语表.....	225

本章首先介绍函数的定义和声明，包括参数如何传入函数以及函数如何返回结果。在 C++ 语言中允许重载函数，也就是几个不同的函数可以使用同一个名字。所以接下来我们介绍重载函数的方法，以及编译器如何从函数的若干重载形式中选取一个与调用匹配的版本。最后，我们将介绍一些关于函数指针的知识。

函数是一个命名的代码块，我们通过调用函数执行相应的代码。函数可以有 0 个或多个参数，而且（通常）会产生一个结果。可以重载函数，也就是说，同一个名字可以对应几个不同的函数。



6.1 函数基础

一个典型的函数（function）定义包括以下部分：返回类型（return type）、函数名字、由 0 个或多个形参（parameter）组成的列表以及函数体。其中，形参以逗号隔开，形参的列表位于一对圆括号之内。函数执行的操作在语句块（参见 5.1 节，第 155 页）中说明，该语句块称为函数体（function body）。

我们通过调用运算符（call operator）来执行函数。调用运算符的形式是一对圆括号，它作用于一个表达式，该表达式是函数或者指向函数的指针；圆括号之内是一个用逗号隔开的实参（argument）列表，我们用实参初始化函数的形参。调用表达式的类型就是函数的返回类型。

编写函数

举个例子，我们准备编写一个求数的阶乘的程序。n 的阶乘是从 1 到 n 所有数字的乘积，例如 5 的阶乘是 120。

$$1 * 2 * 3 * 4 * 5 = 120$$

程序如下所示：

```
// val 的阶乘是 val*(val - 1)*(val - 2) ...*((val - (val - 1))* 1)
int fact(int val)
{
    int ret = 1;           // 局部变量，用于保存计算结果
    while (val > 1)
        ret *= val--;    // 把 ret 和 val 的乘积赋给 ret，然后将 val 减 1
    return ret;          // 返回结果
}
```

函数的名字是 fact，它作用于一个整型参数，返回一个整型值。在 while 循环内部，在每次迭代时用后置递减运算符（参见 4.5 节，第 131 页）将 val 的值减 1。return 语句负责结束 fact 并返回 ret 的值。

调用函数

要调用 fact 函数，必须提供一个整数值，调用得到的结果也是一个整数：

```
int main()
{
    int j = fact(5);      // j 等于 120，即 fact(5) 的结果
    cout << "5! is " << j << endl;
    return 0;
}
```

函数的调用完成两项工作：一是用实参初始化函数对应的形参，二是将控制权转移给被调用函数。此时，主调函数（calling function）的执行被暂时中断，被调函数（called function）开始执行。

执行函数的第一步是（隐式地）定义并初始化它的形参。因此，当调用 `fact` 函数时，首先创建一个名为 `val` 的 `int` 变量，然后将它初始化为调用时所用的实参 5。

当遇到一条 `return` 语句时函数结束执行过程。和函数调用一样，`return` 语句也完成两项工作：一是返回 `return` 语句中的值（如果有的话），二是将控制权从被调函数转移回主调函数。函数的返回值用于初始化调用表达式的结果，之后继续完成调用所在的表达式的剩余部分。因此，我们对 `fact` 函数的调用等价于如下形式：

```
int val = 5;           // 用字面值 5 初始化 val
int ret = 1;          // fact 函数体内的代码
while (val > 1)
    ret *= val--;
int j = ret;          // 用 ret 的副本初始化 j
```

形参和实参

实参是形参的初始值。第一个实参初始化第一个形参，第二个实参初始化第二个形参，以此类推。尽管实参与形参存在对应关系，但是并没有规定实参的求值顺序（参见 4.1.3 节，第 123 页）。编译器能以任意可行的顺序对实参求值。

实参的类型必须与对应的形参类型匹配，这一点与之前的规则是一致的，我们知道在初始化过程中初始值的类型也必须与初始化对象的类型匹配。函数有几个形参，我们就必须提供相同数量的实参。因为函数的调用规定实参数量应与形参数量一致，所以形参一定会被初始化。

在上面的例子中，`fact` 函数只有一个 `int` 类型的形参，所以每次我们调用它的时候，都必须提供一个能转换（参见 4.11 节，第 141 页）成 `int` 的实参：

```
fact("hello");       // 错误：实参类型不正确
fact();               // 错误：实参数量不足
fact(42, 10, 0);     // 错误：实参数量过多
fact(3.14);           // 正确：该实参能转换成 int 类型
```

因为不能将 `const char*` 转换成 `int`，所以第一个调用失败。第二个和第三个调用也会失败，不过错误的原因与第一个不同，它们是因为传入的实参数量不对。要想调用 `fact` 函数只能使用一个实参，只要实参数量不是一个，调用都将失败。最后一个调用是合法的，因为 `double` 可以转换成 `int`。执行调用时，实参隐式地转换成 `int` 类型（截去小数部分），调用等价于

```
fact(3);
```

函数的形参列表

◀ 204

函数的形参列表可以为空，但是不能省略。要想定义一个不带形参的函数，最常用的办法是书写一个空的形参列表。不过为了与 C 语言兼容，也可以使用关键字 `void` 表示函数没有形参：

```
void f1(){ /* ... */ } // 隐式地定义空形参列表
void f2(void){ /* ... */ } // 显式地定义空形参列表
```

形参列表中的形参通常用逗号隔开，其中每个形参都是含有一个声明符的声明。即使两个形参的类型一样，也必须把两个类型都写出来：

```
int f3(int v1, v2) { /* ... */ } // 错误
int f4(int v1, int v2) { /* ... */ } // 正确
```

任意两个形参都不能同名，而且函数最外层作用域中的局部变量也不能使用与函数形参一样的名字。

形参名是可选的，但是由于我们无法使用未命名的形参，所以形参一般都应该有个名字。偶尔，函数确实有个别形参不会被用到，则此类形参通常不命名以表示在函数体内不会使用它。不管怎样，是否设置未命名的形参并不影响调用时提供的实参数量。即使某个形参不被函数使用，也必须为它提供一个实参。

函数返回类型

大多数类型都能用作函数的返回类型。一种特殊的返回类型是 `void`，它表示函数不返回任何值。函数的返回类型不能是数组（参见 3.5 节，第 101 页）类型或函数类型，但可以是指向数组或函数的指针。我们将在 6.3.3 节（第 205 页）介绍如何定义一种特殊的函数，它的返回值是数组的指针（或引用），在 6.7 节（第 221 页）将介绍如何返回指向函数的指针。

6.1 节练习

练习 6.1: 实参和形参的区别是什么？

练习 6.2: 请指出下列函数哪个有错误，为什么？应该如何修改这些错误呢？

```
(a) int f() {
    string s;
    //...
    return s;
}

(b) f2(int i) { /* ... */ }
(c) int calc(int v1, int v1) /* ... */ }
(d) double square(double x) return x * x;
```

练习 6.3: 编写你自己的 `fact` 函数，上机检查是否正确。

练习 6.4: 编写一个与用户交互的函数，要求用户输入一个数字，计算生成该数字的阶乘。在 `main` 函数中调用该函数。

练习 6.5: 编写一个函数输出其实参的绝对值。



6.1.1 局部对象

在 C++ 语言中，名字有作用域（参见 2.2.4 节，第 43 页），对象有生命周期（lifetime）。理解这两个概念非常重要。

- 名字的作用域是程序文本的一部分，名字在其中可见。
- 对象的生命周期是程序执行过程中该对象存在的一段时间。

如我们所知，函数体是一个语句块。块构成一个新的作用域，我们可以在其中定义变量。形参和函数体内部定义的变量统称为局部变量（local variable）。它们对函数而言是“局部”的，仅在函数的作用域内可见，同时局部变量还会隐藏（hide）在外层作用域中同名的其他所有声明中。

在所有函数体之外定义的对象存在于程序的整个执行过程中。此类对象在程序启动时被创建，直到程序结束才会销毁。局部变量的生命周期依赖于定义的方式。

自动对象

对于普通局部变量对应的对象来说，当函数的控制路径经过变量定义语句时创建该对象，当到达定义所在的块末尾时销毁它。我们把只存在于块执行期间的对象称为**自动对象**（automatic object）。当块的执行结束后，块中创建的自动对象的值就变成未定义的了。

形参是一种自动对象。函数开始时为形参申请存储空间，因为形参定义在函数体作用域之内，所以一旦函数终止，形参也就被销毁。

我们用传递给函数的实参初始化形参对应的自动对象。对于局部变量对应的自动对象来说，则分为两种情况：如果变量定义本身含有初始值，就用这个初始值进行初始化；否则，如果变量定义本身不含初始值，执行默认初始化（参见 2.2.1 节，第 40 页）。这意味着内置类型的未初始化局部变量将产生未定义的值。

局部静态对象

某些时候，有必要令局部变量的生命周期贯穿函数调用及之后的时间。可以将局部变量定义成 `static` 类型从而获得这样的对象。**局部静态对象**（local static object）在程序的执行路径第一次经过对象定义语句时初始化，并且直到程序终止才被销毁，在此期间即使对象所在的函数结束执行也不会对它有影响。

◀ 206

举个例子，下面的函数统计它自己被调用了多少次，这样的函数也许没什么实际意义，但是足够说明问题：

```
size_t count_calls()
{
    static size_t ctr = 0; // 调用结束后，这个值仍然有效
    return ++ctr;
}

int main()
{
    for (size_t i = 0; i != 10; ++i)
        cout << count_calls() << endl;
    return 0;
}
```

这段程序将输出从 1 到 10（包括 10 在内）的数字。

在控制流第一次经过 `ctr` 的定义之前，`ctr` 被创建并初始化为 0。每次调用将 `ctr` 加 1 并返回新值。每次执行 `count_calls` 函数时，变量 `ctr` 的值都已经存在并且等于函数上一次退出时 `ctr` 的值。因此，第二次调用时 `ctr` 的值是 1，第三次调用时 `ctr` 的值是 2，以此类推。

如果局部静态变量没有显式的初始值，它将执行值初始化（参见 3.3.1 节，第 88 页），内置类型的局部静态变量初始化为 0。

6.1.1 节练习

练习 6.6: 说明形参、局部变量以及局部静态变量的区别。编写一个函数，同时用到这三种形式。

练习 6.7: 编写一个函数，当它第一次被调用时返回 0，以后每次被调用返回值加 1。



6.1.2 函数声明

和其他名字一样，函数的名字也必须在使用之前声明。类似于变量（参见 2.2.2 节，第 41 页），函数只能定义一次，但可以声明多次。唯一的例外是如 15.3 节（第 535 页）将要介绍的，如果一个函数永远也不会被我们用到，那么它可以只有声明没有定义。

函数的声明和函数的定义非常类似，唯一的区别是函数声明无须函数体，用一个分号替代即可。

因为函数的声明不包含函数体，所以也就无须形参的名字。事实上，在函数的声明中经常省略形参的名字。尽管如此，写上形参的名字还是有用处的，它可以帮助使用者更好地理解函数的功能：

207

```
// 我们选择 beg 和 end 作为形参的名字以表示这两个迭代器划定了输出值的范围
void print(vector<int>::const_iterator beg,
          vector<int>::const_iterator end);
```

函数的三要素（返回类型、函数名、形参类型）描述了函数的接口，说明了调用该函数所需的全部信息。函数声明也称作**函数原型**（function prototype）。

在头文件中进行函数声明

回忆之前所学的知识，我们建议变量在头文件（参见 2.6.3 节，第 68 页）中声明，在源文件中定义。与之类似，函数也应该在头文件中声明而在源文件中定义。

看起来把函数的声明直接放在使用该函数的源文件中是合法的，也比较容易被人接受；但是这么做可能会很烦琐而且容易出错。相反，如果把函数声明放在头文件中，就能确保同一函数的所有声明保持一致。而且一旦我们想改变函数的接口，只需改变一条声明即可。

定义函数的源文件应该把含有函数声明的头文件包含进来，编译器负责验证函数的定义和声明是否匹配。

Best Practices

含有函数声明的头文件应该被包含到定义函数的源文件中。

6.1.2 节练习

练习 6.8: 编写一个名为 Chapter6.h 的头文件，令其包含 6.1 节练习（第 184 页）中的函数声明。



6.1.3 分离式编译

随着程序越来越复杂，我们希望把程序的各个部分分别存储在不同文件中。例如，可以把 6.1 节练习（第 184 页）的函数存在一个文件里，把使用这些函数的代码存在其他源文件中。为了允许编写程序时按照逻辑关系将其划分开来，C++ 语言支持所谓的分离式编译（separate compilation）。分离式编译允许我们把程序分割到几个文件中去，每个文件独立编译。

编译和链接多个源文件

举个例子，假设 fact 函数的定义位于一个名为 fact.cc 的文件中，它的声明位于

名为 Chapter6.h 的头文件中。显然与其他所有用到 fact 函数的文件一样, fact.cc 应该包含 Chapter6.h 头文件。另外,我们在名为 factMain.cc 的文件中创建 main 函数, main 函数将调用 fact 函数。要生成可执行文件 (executable file), 必须告诉编译器我们用到的代码在哪里。对于上述几个文件来说, 编译的过程如下所示:

```
$ CC factMain.cc fact.cc # generates factMain.exe or a.out
$ CC factMain.cc fact.cc -o main # generates main or main.exe
```

其中, CC 是编译器的名字, \$ 是系统提示符, # 后面是命令行下的注释语句。接下来运行可执行文件, 就会执行我们定义的 main 函数。

如果我们修改了其中一个源文件, 那么只需重新编译那个改动了的文件。大多数编译器提供了分离式编译每个文件的机制, 这一过程通常会生成一个后缀名是 .obj (Windows) 或 .o (UNIX) 的文件, 后缀名的含义是该文件包含对象代码 (object code)。

接下来编译器负责把对象文件链接在一起形成可执行文件。在我们的系统中, 编译的过程如下所示:

```
$ CC -c factMain.cc # generates factMain.o
$ CC -c fact.cc # generates fact.o
$ CC factMain.o fact.o # generates factMain.exe or a.out
$ CC factMain.o fact.o -o main # generates main or main.exe
```

你可以仔细阅读编译器的用户手册, 弄清楚由多个文件组成的程序是如何编译并执行的。

6.1.3 节练习

练习 6.9: 编写你自己的 fact.cc 和 factMain.cc, 这两个文件都应该包含上一小节的练习中编写的 Chapter6.h 头文件。通过这些文件, 理解你的编译器是如何支持分离式编译的。

6.2 参数传递



如前所述, 每次调用函数时都会重新创建它的形参, 并用传入的实参对形参进行初始化。



形参初始化的机理与变量初始化一样。

和其他变量一样, 形参的类型决定了形参和实参交互的方式。如果形参是引用类型 (参见 2.3.1 节, 第 45 页), 它将绑定到对应的实参上; 否则, 将实参的值拷贝后赋给形参。

当形参是引用类型时, 我们说它对应的实参被引用传递 (passed by reference) 或者函数被传引用调用 (called by reference)。和其他引用一样, 引用形参也是它绑定的对象的别名; 也就是说, 引用形参是它对应的实参的别名。

当实参的值被拷贝给形参时, 形参和实参是两个相互独立的对象。我们说这样的实参被值传递 (passed by value) 或者函数被传值调用 (called by value)。

6.2.1 传值参数

当初始化一个非引用类型的变量时, 初始值被拷贝给变量。此时, 对变量的改动不会



影响初始值:

```
int n = 0;           // int 类型的初始变量
int i = n;          // i 是 n 的值的副本
i = 42;             // i 的值改变; n 的值不变
```

传值参数的机理完全一样, 函数对形参做的所有操作都不会影响实参。例如, 在 fact 函数(参见 6.1 节, 第 182 页)内对变量 val 执行递减操作:

```
ret *= val--;      // 将 val 的值减 1
```

尽管 fact 函数改变了 val 的值, 但是这个改动不会影响传入 fact 的实参。调用 fact(i) 不会改变 i 的值。

指针形参

指针的行为和其他非引用类型一样。当执行指针拷贝操作时, 拷贝的是指针的值。拷贝之后, 两个指针是不同的指针。因为指针使我们可以间接地访问它所指的对象, 所以通过指针可以修改它所指对象的值:

```
int n = 0, i = 42;
int *p = &n, *q = &i; // p 指向 n; q 指向 i
*p = 42;              // n 的值改变; p 不变
p = q;                // p 现在指向了 i; 但是 i 和 n 的值都不变
```

指针形参的行为与之类似:

```
// 该函数接受一个指针, 然后将指针所指的值置为 0
void reset(int *ip)
{
    *ip = 0;          // 改变指针 ip 所指对象的值
    ip = 0;           // 只改变了 ip 的局部拷贝, 实参未被改变
}
```

调用 reset 函数之后, 实参所指的对象被置为 0, 但是实参本身并没有改变:

```
int i = 42;
reset(&i); // 改变 i 的值而非 i 的地址
cout << "i = " << i << endl; // 输出 i = 0
```

210

Best Practices

熟悉 C 的程序员常常使用指针类型的形参访问函数外部的对象。在 C++ 语言中, 建议使用引用类型的形参替代指针。

6.2.1 节练习

练习 6.10: 编写一个函数, 使用指针形参交换两个整数的值。在代码中调用该函数并输出交换后的结果, 以此验证函数的正确性。



6.2.2 传引用参数

回忆过去所学的知识, 我们知道对于引用的操作实际上是作用在引用所引的对象上(参见 2.3.1 节, 第 45 页):

```
int n = 0, i = 42;
int &r = n; // r 绑定了 n (即 r 是 n 的另一个名字)
```

```

r = 42;           // 现在 n 的值是 42
r = i;           // 现在 n 的值和 i 相同
i = r;           // i 的值和 n 相同

```

引用形参的行为与之类似。通过使用引用形参，允许函数改变一个或多个实参的值。

举个例子，我们可以改写上一小节的 `reset` 程序，使其接受的参数是引用类型而非指针：

```

//该函数接受一个 int 对象的引用，然后将对象的值置为 0
void reset(int &i) // i 是传给 reset 函数的对象的另一个名字
{
    i = 0;         // 改变了 i 所引对象的值
}

```

和其他引用一样，引用形参绑定初始化它的对象。当调用这一版本的 `reset` 函数时，`i` 绑定我们传给函数的 `int` 对象，此时改变 `i` 也就是改变 `i` 所引对象的值。此例中，被改变的对象是传入 `reset` 的实参。

调用这一版本的 `reset` 函数时，我们直接传入对象而无须传递对象的地址：

```

int j = 42;
reset(j);           // j 采用传引用方式，它的值被改变
cout << "j = " << j << endl; // 输出 j = 0

```

在上述调用过程中，形参 `i` 仅仅是 `j` 的又一个名字。在 `reset` 内部对 `i` 的使用即是对 `j` 的使用。

使用引用避免拷贝

◀ 211

拷贝大的类类型对象或者容器对象比较低效，甚至有的类类型（包括 `IO` 类型在内）根本就不支持拷贝操作。当某种类型不支持拷贝操作时，函数只能通过引用形参访问该类型的对象。

举个例子，我们准备编写一个函数比较两个 `string` 对象的长度。因为 `string` 对象可能会非常长，所以应该尽量避免直接拷贝它们，这时使用引用形参是比较明智的选择。又因为比较长度无须改变 `string` 对象的内容，所以把形参定义成对常量的引用（参见 2.4.1 节，第 54 页）：

```

// 比较两个 string 对象的长度
bool isShorter(const string &s1, const string &s2)
{
    return s1.size() < s2.size();
}

```

如 6.2.3 节（第 191 页）将要介绍的，当函数无须修改引用形参的值时最好使用常量引用。

Best
Practices

如果函数无须改变引用形参的值，最好将其声明为常量引用。

使用引用形参返回额外信息

一个函数只能返回一个值，然而有时函数需要同时返回多个值，引用形参为我们一次返回多个结果提供了有效的途径。举个例子，我们定义一个名为 `find_char` 的函数，它返回在 `string` 对象中某个指定字符第一次出现的位置。同时，我们也希望函数能返回该

字符出现的总次数。

该如何定义函数使得它能够既返回位置也返回出现次数呢？一种方法是定义一个新的数据类型，让它包含位置和数量两个成员。还有另一种更简单的方法，我们可以给函数传入一个额外的引用实参，令其保存字符出现的次数：

```
// 返回 s 中 c 第一次出现的位置索引
// 引用形参 occurs 负责统计 c 出现的总次数
string::size_type find_char(const string &s, char c,
                           string::size_type &occurs)
{
    auto ret = s.size();           // 第一次出现的位置（如果有的话）
    occurs = 0;                   // 设置表示出现次数的形参的值
    for (decltype(ret) i = 0; i != s.size(); ++i) {
        if (s[i] == c) {
            if (ret == s.size())
                ret = i;           // 记录 c 第一次出现的位置
            ++occurs;             // 将出现次数加 1
        }
    }
    return ret;                   // 出现次数通过 occurs 隐式地返回
}
```

212 当我们调用 `find_char` 函数时，必须传入三个实参：作为查找范围的一个 `string` 对象、要找的字符以及一个用于保存字符出现次数的 `size_type`（参见 3.2.2 节，第 79 页）对象。假设 `s` 是一个 `string` 对象，`ctr` 是一个 `size_type` 对象，则我们通过如下形式调用 `find_char` 函数：

```
auto index = find_char(s, 'o', ctr);
```

调用完成后，如果 `string` 对象中确实存在 `o`，那么 `ctr` 的值就是 `o` 出现的次数，`index` 指向 `o` 第一次出现的位置；否则如果 `string` 对象中没有 `o`，`index` 等于 `s.size()` 而 `ctr` 等于 0。

6.2.2 节练习

练习 6.11：编写并验证你自己的 `reset` 函数，使其作用于引用类型的参数。

练习 6.12：改写 6.2.1 节中练习 6.10（第 188 页）的程序，使用引用而非指针交换两个整数的值。你觉得哪种方法更易于使用呢？为什么？

练习 6.13：假设 `T` 是某种类型的名字，说明以下两个函数声明的区别：一个是 `void f(T)`，另一个是 `void f(&T)`。

练习 6.14：举一个形参应该是引用类型的例子，再举一个形参不能是引用类型的例子。

练习 6.15：说明 `find_char` 函数中的三个形参为什么是现在的类型，特别说明为什么 `s` 是常量引用而 `occurs` 是普通引用？为什么 `s` 和 `occurs` 是引用类型而 `c` 不是？如果令 `s` 是普通引用会发生什么情况？如果令 `occurs` 是常量引用会发生什么情况？



6.2.3 const 形参和实参

当形参是 `const` 时，必须要注意 2.4.3 节（第 57 页）关于顶层 `const` 的讨论。如前

所述，顶层 const 作用于对象本身：

```
const int ci = 42; // 不能改变 ci, const 是顶层的
int i = ci; // 正确：当拷贝 ci 时，忽略了它的顶层 const
int * const p = &i; // const 是顶层的，不能给 p 赋值
*p = 0; // 正确：通过 p 改变对象的内容是允许的，现在 i 变成了 0
```

和其他初始化过程一样，当用实参初始化形参时会忽略掉顶层 const。换句话说，形参的顶层 const 被忽略掉了。当形参有顶层 const 时，传给它常量对象或者非常量对象都是可以的：

```
void fcn(const int i) { /* fcn 能够读取 i，但是不能向 i 写值 */ }
```

调用 fcn 函数时，既可以传入 const int 也可以传入 int。忽略掉形参的顶层 const 可能产生意想不到的结果：

```
void fcn(const int i) { /* fcn 能够读取 i，但是不能向 i 写值 */ }
void fcn(int i) { /* ... */ } // 错误：重复定义了 fcn(int)
```

213

在 C++ 语言中，允许我们定义若干具有相同名字的函数，不过前提是不同函数的形参列表应该有明显的区别。因为顶层 const 被忽略掉了，所以在上面的代码中传入两个 fcn 函数的参数可以完全一样。因此第二个 fcn 是错误的，尽管形式上有差异，但实际上它的形参和第一个 fcn 的形参没什么不同。

指针或引用形参与 const

形参的初始化方式和变量的初始化方式是一样的，所以回顾通用的初始化规则有助于理解本节知识。我们可以使用非常量初始化一个底层 const 对象，但是反过来不行；同时一个普通的引用必须用同类型的对象初始化。

```
int i = 42;
const int *cp = &i; // 正确：但是 cp 不能改变 i（参见 2.4.2 节，第 56 页）
const int &r = i; // 正确：但是 r 不能改变 i（参见 2.4.1 节，第 55 页）
const int &r2 = 42; // 正确：（参见 2.4.1 节，第 55 页）
int *p = cp; // 错误：p 的类型和 cp 的类型不匹配（参见 2.4.2 节，第 56 页）
int &r3 = r; // 错误：r3 的类型和 r 的类型不匹配（参见 2.4.1 节，第 55 页）
int &r4 = 42; // 错误：不能用字面值初始化一个非常量引用（参见 2.3.1 节，第 45 页）
```

将同样的初始化规则应用到参数传递上可得如下形式：

```
int i = 0;
const int ci = i;
string::size_type ctr = 0;
reset(&i); // 调用形参类型是 int* 的 reset 函数
reset(&ci); // 错误：不能用指向 const int 对象的指针初始化 int*
reset(i); // 调用形参类型是 int& 的 reset 函数
reset(ci); // 错误：不能把普通引用绑定到 const 对象 ci 上
reset(42); // 错误：不能把普通应用绑定到字面值上
reset(ctr); // 错误：类型不匹配，ctr 是无符号类型
// 正确：find_char 的第一个形参是对常量的引用
find_char("Hello World!", 'o', ctr);
```

要想调用引用版本的 reset（参见 6.2.2 节，第 189 页），只能使用 int 类型的对象，而不能使用字面值、求值结果为 int 的表达式、需要转换的对象或者 const int 类型的对象。类似的，要想调用指针版本的 reset（参见 6.2.1 节，第 188 页）只能使用 int*。

另一方面，我们能传递一个字符串面值作为 `find_char`（参见 6.2.2 节，第 189 页）的第一个实参，这是因为该函数的引用形参是常量引用，而 C++ 允许我们用面值初始化常量引用。

尽量使用常量引用

214

把函数不会改变的形参定义成（普通的）引用是一种比较常见的错误，这么做带给函数的调用者一种误导，即函数可以修改它的实参的值。此外，使用引用而非常量引用也会极大地限制函数所能接受的实参类型。就像刚刚看到的，我们不能把 `const` 对象、面值或者需要类型转换的对象传递给普通的引用形参。

这种错误绝不像看起来那么简单，它可能造成出人意料的后果。以 6.2.2 节（第 189 页）的 `find_char` 函数为例，那个函数（正确地）将它的 `string` 类型的形参定义成常量引用。假如我们把它定义成普通的 `string&`：

```
//不良设计：第一个形参的类型应该是 const string&
string::size_type find_char(string &s, char c,
                           string::size_type &occurs);
```

则只能将 `find_char` 函数作用于 `string` 对象。类似下面这样的调用

```
find_char("Hello World", 'o', ctr);
```

将在编译时发生错误。

还有一个更难察觉的问题，假如其他函数（正确地）将它们的形参定义成常量引用，那么第二个版本的 `find_char` 无法在此类函数中正常使用。举个例子，我们希望在判断 `string` 对象是否是句子的函数中使用 `find_char`：

```
bool is_sentence(const string &s)
{
    // 如果在 s 的末尾有且只有一个句号，则 s 是一个句子
    string::size_type ctr = 0;
    return find_char(s, '.', ctr) == s.size() - 1 && ctr == 1;
}
```

如果 `find_char` 的第一个形参类型是 `string&`，那么上面这条调用 `find_char` 的语句将在编译时发生错误。原因在于 `s` 是常量引用，但 `find_char` 被（不正确地）定义成只能接受普通引用。

解决该问题的一种思路是修改 `is_sentence` 的形参类型，但是这么做只不过转移了错误而已，结果是 `is_sentence` 函数的调用者只能接受非常量 `string` 对象了。

正确的修改思路是改正 `find_char` 函数的形参。如果实在不能修改 `find_char`，就在 `is_sentence` 内部定义一个 `string` 类型的变量，令其为 `s` 的副本，然后把这个 `string` 对象传递给 `find_char`。

6.2.3 节练习

练习 6.16: 下面的这个函数虽然合法，但是不算特别有用。指出它的局限性并设法改善。

```
bool is_empty(string& s) { return s.empty(); }
```

练习 6.17: 编写一个函数，判断 `string` 对象中是否含有大写字母。编写另一个函数，把 `string` 对象全都改成小写形式。在这两个函数中你使用的形参类型相同吗？为什么？

练习 6.18: 为下面的函数编写函数声明，从给定的名字中推测函数具备的功能。

- (a) 名为 `compare` 的函数，返回布尔值，两个参数都是 `matrix` 类的引用。
- (b) 名为 `change_val` 的函数，返回 `vector<int>` 的迭代器，有两个参数：一个是 `int`，另一个是 `vector<int>` 的迭代器。

练习 6.19: 假定有如下声明，判断哪个调用合法、哪个调用不合法。对于不合法的函数调用，说明原因。

```
double calc(double);
int count(const string &, char);
int sum(vector<int>::iterator, vector<int>::iterator, int);
vector<int> vec(10);
(a) calc(23.4, 55.1);      (b) count("abcda", 'a');
(c) calc(66);             (d) sum(vec.begin(), vec.end(), 3.8);
```

练习 6.20: 引用形参什么时候应该是常量引用？如果形参应该是常量引用，而我们将其设为了普通引用，会发生什么情况？

6.2.4 数组形参

数组的两个特殊性质对我们定义和使用作用在数组上的函数有影响，这两个性质分别是：不允许拷贝数组（参见 3.5.1 节，第 102 页）以及使用数组时（通常）会将其转换成指针（参见 3.5.3 节，第 105 页）。因为不能拷贝数组，所以我们无法以值传递的方式使用数组参数。因为数组会被转换成指针，所以当我们为函数传递一个数组时，实际上传递的是指向数组首元素的指针。

尽管不能以值传递的方式传递数组，但是我们可以把形参写成类似数组的形式：

```
// 尽管形式不同，但这三个 print 函数是等价的
// 每个函数都有一个 const int* 类型的形参
void print(const int*);
void print(const int []); // 可以看出，函数的意图是作用于一个数组
void print(const int [10]); // 这里的维度表示我们期望数组含有多少元素，实际
// 不一定
```

◀ 215

尽管表现形式不同，但上面的三个函数是等价的：每个函数的唯一形参都是 `const int*` 类型的。当编译器处理对 `print` 函数的调用时，只检查传入的参数是否是 `const int*` 类型：

```
int i = 0, j[2] = {0, 1};
print(&i); // 正确: &i 的类型是 int*
print(j); // 正确: j 转换成 int* 并指向 j[0]
```

如果我们传给 `print` 函数的是一个数组，则实参自动地转换成指向数组首元素的指针，数组的大小对函数的调用没有影响。



和其他使用数组的代码一样，以数组作为形参的函数也必须确保使用数组时不会越界。

因为数组是以指针的形式传递给函数的，所以一开始函数并不知道数组的确切尺寸，调用者应该为此提供一些额外的信息。管理指针形参有三种常用的技术。

◀ 216

使用标记指定数组长度

管理数组实参的第一种方法是要求数组本身包含一个结束标记，使用这种方法的典型示例是 C 风格字符串（参见 3.5.4 节，第 109 页）。C 风格字符串存储在字符数组中，并且在最后一个字符后面跟着一个空字符。函数在处理 C 风格字符串时遇到空字符停止：

```
void print(const char *cp)
{
    if (cp)                // 若 cp 不是一个空指针
        while (*cp)        // 只要指针所指的字符不是空字符
            cout << *cp++; // 输出当前字符并将指针向前移动一个位置
}
```

这种方法适用于那些有明显结束标记且该标记不会与普通数据混淆的情况，但是对于像 int 这样所有取值都是合法值的数据就不太有效了。

使用标准库规范

管理数组实参的第二种技术是传递指向数组首元素和尾后元素的指针，这种方法受到了标准库技术的启发，关于其细节将在第 II 部分详细介绍。使用该方法，我们可以按照如下形式输出元素内容：

```
void print(const int *beg, const int *end)
{
    // 输出 beg 到 end 之间（不含 end）的所有元素
    while (beg != end)
        cout << *beg++ << endl; // 输出当前元素并将指针向前移动一个位置
}
```

while 循环使用解引用运算符和后置递减运算符（参见 4.5 节，第 131 页）输出当前元素并在数组内将 beg 向前移动一个元素，当 beg 和 end 相等时结束循环。

为了调用这个函数，我们需要传入两个指针：一个指向要输出的首元素，另一个指向尾元素的下一位置：

```
int j[2] = {0, 1};
// j 转换成指向它首元素的指针
// 第二个实参是指向 j 的尾后元素的指针
print(begin(j), end(j)); // begin 和 end 函数，参见第 3.5.3 节（106 页）
```

只要调用者能正确地计算指针所指的位置，那么上述代码就是安全的。在这里，我们使用标准库 begin 和 end 函数（参见 3.5.3 节，第 106 页）提供所需的指针。

217 显式传递一个表示数组大小的形参

第三种管理数组实参的方法是专门定义一个表示数组大小的形参，在 C 程序和过去的 C++ 程序中常常使用这种方法。使用该方法，可以将 print 函数重写成如下形式：

```
// const int ia[] 等价于 const int* ia
// size 表示数组的大小，将它显式地传给函数用于控制对 ia 元素的访问
void print(const int ia[], size_t size)
{
    for (size_t i = 0; i != size; ++i) {
        cout << ia[i] << endl;
    }
}
```


这个版本的程序通过形参 `size` 的值确定要输出多少个元素，调用 `print` 函数时必须传入这个表示数组大小的值：

```
int j[] = { 0, 1 }; // 大小为 2 的整型数组
print(j, end(j) - begin(j));
```

只要传递给函数的 `size` 值不超过数组实际的大小，函数就是安全的。

数组形参和 `const`

我们的三个 `print` 函数都把数组形参定义成了指向 `const` 的指针，6.2.3 节（第 191 页）关于引用的讨论同样适用于指针。当函数不需要对数组元素执行写操作的时候，数组形参应该是指向 `const` 的指针（参见 2.4.2 节，第 56 页）。只有当函数确实要改变元素值的时候，才把形参定义成指向非常量的指针。

数组引用形参

C++ 语言允许将变量定义成数组的引用（参见 3.5.1 节，第 101 页），基于同样的道理，形参也可以是数组的引用。此时，引用形参绑定到对应的实参上，也就是绑定到数组上：

```
// 正确：形参是数组的引用，维度是类型的一部分
void print(int (&arr)[10])
{
    for (auto elem : arr)
        cout << elem << endl;
}
```

`&arr` 两端的括号必不可少（参见 3.5.1 节，第 101 页）：



```
f(int &arr[10]) // 错误：将 arr 声明成了引用的数组
f(int (&arr)[10]) // 正确：arr 是具有 10 个整数的整型数组的引用
```

因为数组的大小是构成数组类型的一部分，所以只要不超过维度，在函数体内就可以放心地使用数组。但是，这一用法也无形中限制了 `print` 函数的可用性，我们只能将函数作用于大小为 10 的数组：

```
int i = 0, j[2] = {0, 1};
int k[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};
print(&i); // 错误：实参不是含有 10 个整数的数组
print(j); // 错误：实参不是含有 10 个整数的数组
print(k); // 正确：实参是含有 10 个整数的数组
```

16.1.1 节（第 578 页）将要介绍我们应该如何编写这个函数，使其可以给引用类型的形参传递任意大小的数组。

传递多维数组

我们曾经介绍过，在 C++ 语言中实际上没有真正的多维数组（参见 3.6 节，第 112 页），所谓多维数组其实是数组的数组。

和所有数组一样，当将多维数组传递给函数时，真正传递的是指向数组首元素的指针（参见 3.6 节，第 115 页）。因为我们处理的是数组的数组，所以首元素本身就是一个数组，指针就是一个指向数组的指针。数组第二维（以及后面所有维度）的大小都是数组类型的一部分，不能省略：

```
// matrix 指向数组的首元素，该数组的元素是由 10 个整数构成的数组
void print(int (*matrix)[10], int rowSize) { /* ... */ }
```

上述语句将 `matrix` 声明成指向含有 10 个整数的数组的指针。



再一次强调，`*matrix` 两端的括号必不可少：

```
int *matrix[10];           // 10 个指针构成的数组
int (*matrix)[10];        // 指向含有 10 个整数的数组的指针
```

我们也可以使用数组的语法定义函数，此时编译器会一如既往地忽略掉第一个维度，所以最好不要把它包括在形参列表内：

```
// 等价定义
void print(int matrix[][10], int rowSize) { /* ... */ }
```

`matrix` 的声明看起来是一个二维数组，实际上形参是指向含有 10 个整数的数组的指针。

6.2.4 节练习

练习 6.21: 编写一个函数，令其接受两个参数：一个是 `int` 型的数，另一个是 `int` 指针。函数比较 `int` 的值和指针所指的值，返回较大的那个。在该函数中指针的类型应该是什么？

练习 6.22: 编写一个函数，令其交换两个 `int` 指针。

练习 6.23: 参考本节介绍的几个 `print` 函数，根据理解编写你自己的版本。依次调用每个函数使其输入下面定义的 `i` 和 `j`：

```
int i = 0, j[2] = {0, 1};
```

练习 6.24: 描述下面这个函数的行为。如果代码中存在问题，请指出并改正。

```
void print(const int ia[10])
{
    for (size_t i = 0; i != 10; ++i)
        cout << ia[i] << endl;
}
```

6.2.5 main: 处理命令行选项

`main` 函数是演示 C++ 程序如何向函数传递数组的好例子。到目前为止，我们定义的 `main` 函数都只有空形参列表：

```
int main() { ... }
```

然而，有时我们确实需要给 `main` 传递实参，一种常见的情况是用户通过设置一组选项来确定函数所要执行的操作。例如，假定 `main` 函数位于可执行文件 `prog` 之内，我们可以向程序传递下面的选项：

219

```
prog -d -o ofile data0
```

这些命令行选项通过两个（可选的）形参传递给 `main` 函数：

```
int main(int argc, char *argv[]) { ... }
```

第二个形参 `argv` 是一个数组，它的元素是指向 C 风格字符串的指针；第一个形参 `argc` 表示数组中字符串的数量。因为第二个形参是数组，所以 `main` 函数也可以定义成：

```
int main(int argc, char **argv) { ... }
```

其中 `argv` 指向 `char*`。

当实参传给 `main` 函数之后，`argv` 的第一个元素指向程序的名字或者一个空字符串，接下来的元素依次传递命令行提供的实参。最后一个指针之后的元素值保证为 0。

以上面提供的命令行为例，`argc` 应该等于 5，`argv` 应该包含如下的 C 风格字符串：

```
argv[0] = "prog";    // 或者 argv[0]也可以指向一个空字符串
argv[1] = "-d";
argv[2] = "-o";
argv[3] = "ofile";
argv[4] = "data0";
argv[5] = 0;
```



当使用 `argv` 中的实参时，一定要记得可选的实参从 `argv[1]` 开始；`argv[0]` 保存程序的名字，而非用户输入。

6.2.5 节练习

练习 6.25: 编写一个 `main` 函数，令其接受两个实参。把实参的内容连接成一个 `string` 对象并输出出来。

练习 6.26: 编写一个程序，使其接受本节所示的选项；输出传递给 `main` 函数的实参的内容。

◀ 220

6.2.6 含有可变形参的函数

有时我们无法提前预知应该向函数传递几个实参。例如，我们想要编写代码输出程序产生的错误信息，此时最好用同一个函数实现该项功能，以便对所有错误的处理能够整齐划一。然而，错误信息的种类不同，所以调用错误输出函数时传递的实参也各不相同。

为了编写能处理不同数量实参的函数，C++11 新标准提供了两种主要的方法：如果所有的实参类型相同，可以传递一个名为 `initializer_list` 的标准库类型；如果实参的类型不同，我们可以编写一种特殊的函数，也就是所谓的可变参数模板，关于它的细节将在 16.4 节（第 618 页）介绍。

C++ 还有一种特殊的形参类型（即省略符），可以用它传递可变数量的实参。本节将简要介绍省略符形参，不过需要注意的是，这种功能一般只用于与 C 函数交互的接口程序。

`initializer_list` 形参

如果函数的实参数量未知但是全部实参的类型都相同，我们可以使用 `initializer_list` 类型的形参。`initializer_list` 是一种标准库类型，用于表示某种特定类型的值的数组（参见 3.5 节，第 101 页）。`initializer_list` 类型定义在同名的头文件中，它提供的操作如表 6.1 所示。

C++
11

表 6.1: initializer_list 提供的操作

<code>initializer_list<T> lst;</code>	默认初始化: T 类型元素的空列表
<code>initializer_list<T> lst{a,b,c...};</code>	lst 的元素数量和初始值一样多; lst 的元素是对应初始值的副本; 列表中的元素是 const
<code>lst2(lst)</code> <code>lst2 = lst</code>	拷贝或赋值一个 <code>initializer_list</code> 对象不会拷贝列表中的元素; 拷贝后, 原始列表和副本共享元素
<code>lst.size()</code>	列表中的元素数量
<code>lst.begin()</code>	返回指向 lst 中首元素的指针
<code>lst.end()</code>	返回指向 lst 中尾元素下一位置的指针

221

和 `vector` 一样, `initializer_list` 也是一种模板类型 (参见 3.3 节, 第 86 页)。定义 `initializer_list` 对象时, 必须说明列表中所含元素的类型:

```
initializer_list<string> ls; // initializer_list 的元素类型是 string
initializer_list<int> li;   // initializer_list 的元素类型是 int
```

和 `vector` 不一样的是, `initializer_list` 对象中的元素永远是常量值, 我们无法改变 `initializer_list` 对象中元素的值。

我们使用如下的形式编写输出错误信息的函数, 使其可以作用于可变数量的实参:

```
void error_msg(initializer_list<string> il)
{
    for (auto beg = il.begin(); beg != il.end(); ++beg)
        cout << *beg << " ";
    cout << endl;
}
```

作用于 `initializer_list` 对象的 `begin` 和 `end` 操作类似于 `vector` 对应的成员 (参见 3.4.1 节, 第 195 页)。`begin()` 成员提供一个指向列表首元素的指针, `end()` 成员提供一个指向列表尾后元素的指针。我们的函数首先初始化 `beg` 令其表示首元素, 然后依次遍历列表中的每个元素。在循环体中, 解引用 `beg` 以访问当前元素并输出它的值。

如果想向 `initializer_list` 形参中传递一个值的序列, 则必须把序列放在一对花括号内:

```
// expected 和 actual 是 string 对象
if (expected != actual)
    error_msg({"functionX", expected, actual});
else
    error_msg({"functionX", "okay"});
```

在上面的代码中我们调用了同一个函数 `error_msg`, 但是两次调用传递的参数数量不同: 第一次调用传入了三个值, 第二次调用只传入了两个。

含有 `initializer_list` 形参的函数也可以同时拥有其他形参。例如, 调试系统可能有个名为 `ErrCode` 的类用来表示不同类型的错误, 因此我们可以改写之前的程序, 使其包含一个 `initializer_list` 形参和一个 `ErrCode` 形参:

```
void error_msg(ErrCode e, initializer_list<string> il)
{
```

```

    cout << e.msg() << ": ";
    for (const auto &elem : il)
        cout << elem << " ";
    cout << endl;
}

```

因为 `initializer_list` 包含 `begin` 和 `end` 成员,所以我们可以使用范围 `for` 循环(参见 5.4.3 节,第 167 页)处理其中的元素。和之前的版本类似,这段程序遍历传给 `il` 形参的列表值,每次迭代时访问一个元素。

为了调用这个版本的 `error_msg` 函数,需要额外传递一个 `ErrCode` 实参:

◀ 222

```

if (expected != actual)
    error_msg(ErrCode(42), {"functionX", expected, actual});
else
    error_msg(ErrCode(0), {"functionX", "okay"});

```

省略形参



省略形参是为了便于 C++ 程序访问某些特殊的 C 代码而设置的,这些代码使用了名为 `varargs` 的 C 标准库功能。通常,省略形参不应用于其他目的。你的 C 编译器文档会描述如何使用 `varargs`。



省略形参应该仅仅用于 C 和 C++ 通用的类型。特别应该注意的是,大多数类类型的对象在传递给省略形参时都无法正确拷贝。

省略形参只能出现在形参列表的最后一个位置,它的形式无外乎以下两种:

```

void foo(parm_list, ...);
void foo(...);

```

第一种形式指定了 `foo` 函数的部分形参的类型,对应于这些形参的实参将会执行正常的类型检查。省略形参所对应的实参无须类型检查。在第一种形式中,形参声明后面的逗号是可选的。

6.2.6 节练习

练习 6.27: 编写一个函数,它的参数是 `initializer_list<int>` 类型的对象,函数的功能是计算列表中所有元素的和。

练习 6.28: 在 `error_msg` 函数的第二个版本中包含 `ErrCode` 类型的参数,其中循环内的 `elem` 是什么类型?

练习 6.29: 在范围 `for` 循环中使用 `initializer_list` 对象时,应该将循环控制变量声明成引用类型吗?为什么?

6.3 返回类型和 return 语句

`return` 语句终止当前正在执行的函数并将控制权返回到调用该函数的地方。`return` 语句有两种形式:

```

return;
return expression;

```



6.3.1 无返回值函数

223

没有返回值的 `return` 语句只能用在返回类型是 `void` 的函数中。返回 `void` 的函数不要求非得有 `return` 语句，因为在这类函数的最后一句后面会隐式地执行 `return`。

通常情况下，`void` 函数如果想在它的中间位置提前退出，可以使用 `return` 语句。`return` 的这种用法有点类似于我们用 `break` 语句（参见 5.5.1 节，第 170 页）退出循环。例如，可以编写一个 `swap` 函数，使其在参与交换的值相等时什么也不做直接退出：

```
void swap(int &v1, int &v2)
{
    // 如果两个值是相等的，则不需要交换，直接退出
    if (v1 == v2)
        return;
    // 如果程序执行到了这里，说明还需要继续完成某些功能
    int tmp = v2;
    v2 = v1;
    v1 = tmp;
    // 此处无须显式的 return 语句
}
```

这个函数首先检查值是否相等，如果相等直接退出函数；如果不相等才交换它们的值。在最后一句赋值语句后面隐式地执行 `return`。

一个返回类型是 `void` 的函数也能使用 `return` 语句的第二种形式，不过此时 `return` 语句的 *expression* 必须是另一个返回 `void` 的函数。强行令 `void` 函数返回其他类型的表达式将产生编译错误。



6.3.2 有返回值函数

`return` 语句的第二种形式提供了函数的结果。只要函数的返回类型不是 `void`，则该函数内的每条 `return` 语句必须返回一个值。`return` 语句返回值的类型必须与函数的返回类型相同，或者能隐式地转换成（参见 4.11 节，第 141 页）函数的返回类型。

尽管 C++ 无法确保结果的正确性，但是可以保证每个 `return` 语句的结果类型正确。也许无法顾及所有情况，但是编译器仍然尽量确保具有返回值的函数只能通过一条有效的 `return` 语句退出。例如：

```
// 因为含有不正确的返回值，所以这段代码无法通过编译
bool str_subrange(const string &str1, const string &str2)
{
    // 大小相同：此时用普通的相等性判断结果作为返回值
    if (str1.size() == str2.size())
        return str1 == str2; // 正确：==运算符返回布尔值
    // 得到较短 string 对象的大小，条件运算符参见第 4.7 节（134 页）
    auto size = (str1.size() < str2.size())
        ? str1.size() : str2.size();
    // 检查两个 string 对象的对应字符是否相等，以较短的字符串长度为限
    for (decltype(size) i = 0; i != size; ++i) {
        if (str1[i] != str2[i])
            return; // 错误 #1：没有返回值，编译器将报告这一错误
    }
}
```

224

```

// 错误 #2: 控制流可能尚未返回任何值就结束了函数的执行
// 编译器可能检查不出这一错误
}

```

for 循环内的 return 语句是错误的，因为它没有返回值，编译器能检测到这个错误。

第二个错误是函数在 for 循环之后没有提供 return 语句。在上面的程序中，如果一个 string 对象是另一个的子集，则函数在执行完 for 循环后还将继续其执行过程，显然应该有一条 return 语句专门处理这种情况。编译器也许能检测到这个错误，也许不能；如果编译器没有发现这个错误，则运行时的行为将是未定义的。



在含有 return 语句的循环后面应该也有一条 return 语句，如果没有的话该程序就是错误的。很多编译器都无法发现此类错误。

值是如何被返回的

返回一个值的方式和初始化一个变量或形参的方式完全一样：返回的值用于初始化调用点的一个临时量，该临时量就是函数调用的结果。

必须注意当函数返回局部变量时的初始化规则。例如我们书写一个函数，给定计数值、单词和结束符之后，判断计数值是否大于 1：如果是，返回单词的复数形式；如果不是，返回单词原形：

```

// 如果 ctr 的值大于 1，返回 word 的复数形式
string make_plural(size_t ctr, const string &word,
                  const string &ending)
{
    return (ctr > 1) ? word + ending : word;
}

```

该函数的返回类型是 string，意味着返回值将被拷贝到调用点。因此，该函数将返回 word 的副本或者一个未命名的临时 string 对象，该对象的内容是 word 和 ending 的和。

同其他引用类型一样，如果函数返回引用，则该引用仅是它所引对象的一个别名。举个例子来说明，假定某函数挑出两个 string 形参中较短的那个并返回其引用：

```

// 挑出两个 string 对象中较短的那个，返回其引用
const string &shorterString(const string &s1, const string &s2)
{
    return s1.size() <= s2.size() ? s1 : s2;
}

```

其中形参和返回类型都是 const string 的引用，不管是调用函数还是返回结果都不会真正拷贝 string 对象。

◀ 225

不要返回局部对象的引用或指针

函数完成后，它所占用的存储空间也随之被释放掉（参见 6.1.1 节，第 184 页）。因此，函数终止意味着局部变量的引用将指向不再有效的内存区域：

```

// 严重错误：这个函数试图返回局部对象的引用
const string &manip()
{
    string ret;
}

```

```

// 以某种方式改变一下 ret
if (!ret.empty())
    return ret;    // 错误: 返回局部对象的引用!
else
    return "Empty"; // 错误: "Empty"是一个局部临时量
}

```

上面的两条 `return` 语句都将返回未定义的值, 也就是说, 试图使用 `manip` 函数的返回值将引发未定义的行为。对于第一条 `return` 语句来说, 显然它返回的是局部对象的引用。在第二条 `return` 语句中, 字符串字面值转换成一个局部临时 `string` 对象, 对于 `manip` 来说, 该对象和 `ret` 一样都是局部的。当函数结束时临时对象占用的空间也就随之释放掉了, 所以两条 `return` 语句都指向了不再可用的内存空间。



要想确保返回值安全, 我们不妨提问: 引用所引的是在函数之前已经存在的哪个对象?

如前所述, 返回局部对象的引用是错误的; 同样, 返回局部对象的指针也是错误的。一旦函数完成, 局部对象被释放, 指针将指向一个不存在的对象。

返回类类型的函数和调用运算符

和其他运算符一样, 调用运算符也有优先级和结合律 (参见 4.1.2 节, 第 121 页)。调用运算符的优先级与点运算符和箭头运算符 (参见 4.6 节, 第 133 页) 相同, 并且也符合左结合律。因此, 如果函数返回指针、引用或类的对象, 我们就能使用函数调用的结果访问结果对象的成员。

例如, 我们可以通过如下形式得到较短 `string` 对象的长度:

```

// 调用 string 对象的 size 成员, 该 string 对象是由 shorterString 函数返回的
auto sz = shorterString(s1, s2).size();

```

因为上面提到的运算符都满足左结合律, 所以 `shorterString` 的结果是点运算符的左侧运算对象, 点运算符可以得到该 `string` 对象的 `size` 成员, `size` 又是第二个调用运算符的左侧运算对象。

226

引用返回左值

函数的返回类型决定函数调用是否是左值 (参见 4.1.1 节, 第 121 页)。调用一个返回引用的函数得到左值, 其他返回类型得到右值。可以像使用其他左值那样来使用返回引用的函数的调用, 特别是, 我们能为返回类型是非常量引用的函数的结果赋值:

```

char &get_val(string &str, string::size_type ix)
{
    return str[ix];    // get_val 假定索引值是有效的
}
int main()
{
    string s("a value");
    cout << s << endl;    // 输出 a value
    get_val(s, 0) = 'A';    // 将 s[0] 的值改为 A
    cout << s << endl;    // 输出 A value
}

```



```
    return 0;
}
```

把函数调用放在赋值语句的左侧可能看起来有点奇怪，但其实这没什么特别的。返回值是引用，因此调用是个左值，和其他左值一样它也能出现在赋值运算符的左侧。

如果返回类型是常量引用，我们不能给调用的结果赋值，这一点和我们熟悉的情况是一样的：

```
shorterString("hi", "bye") = "X"; // 错误：返回值是个常量
```

列表初始化返回值

C++11 新标准规定，函数可以返回花括号包围的值的列表。类似于其他返回结果，此处的列表也用来对表示函数返回的临时量进行初始化。如果列表为空，临时量执行值初始化（参见 3.3.1 节，第 88 页）；否则，返回的值由函数的返回类型决定。

C++
11

举个例子，回忆 6.2.6 节（第 198 页）的 `error_msg` 函数，该函数的输入是一组可变量量的 `string` 实参，输出由这些 `string` 对象组成的错误信息。在下面的函数中，我们返回一个 `vector` 对象，用它存放表示错误信息的 `string` 对象：

```
vector<string> process()
{
    // ...
    // expected 和 actual 是 string 对象
    if (expected.empty())
        return {}; // 返回一个空 vector 对象
    else if (expected == actual)
        return {"functionX", "okay"}; // 返回列表初始化的 vector 对象
    else
        return {"functionX", expected, actual};
}
```

第一条 `return` 语句返回一个空列表，此时，`process` 函数返回的 `vector` 对象是空的。如果 `expected` 不为空，根据 `expected` 和 `actual` 是否相等，函数返回的 `vector` 对象分别用两个或三个元素初始化。

227

如果函数返回的是内置类型，则花括号包围的列表最多包含一个值，而且该值所占空间不应该大于目标类型的空间（参见 2.2.1 节，第 39 页）。如果函数返回的是类类型，由类本身定义初始值如何使用（参见 3.3.1 节，第 89 页）。

主函数 main 的返回值

之前介绍过，如果函数的返回类型不是 `void`，那么它必须返回一个值。但是这条规则有个例外：我们允许 `main` 函数没有 `return` 语句直接结束。如果控制到达了 `main` 函数的结尾处而且没有 `return` 语句，编译器将隐式地插入一条返回 0 的 `return` 语句。

如 1.1 节（第 2 页）介绍的，`main` 函数的返回值可以看做是状态指示器。返回 0 表示执行成功，返回其他值表示执行失败，其中非 0 值的具体含义依机器而定。为了使返回值与机器无关，`cstdlib` 头文件定义了两个预处理变量（参见 2.3.2 节，第 49 页），我们可以使用这两个变量分别表示成功与失败：

```
int main()
{
    if (some_failure)
```

```

        return EXIT_FAILURE;    // 定义在 cstdlib 头文件中
    else
        return EXIT_SUCCESS;    // 定义在 cstdlib 头文件中
}

```

因为它们是预处理变量，所以既不能在前面加上 `std::`，也不能在 `using` 声明中出现。

递归

如果一个函数调用了它自身，不管这种调用是直接的还是间接的，都称该函数为递归函数 (recursive function)。举个例子，我们可以使用递归函数重新实现求阶乘的功能：

```

// 计算 val 的阶乘，即 1 * 2 * 3 ... * val
int factorial(int val)
{
    if (val > 1)
        return factorial(val-1) * val;
    return 1;
}

```

在上面的代码中，我们递归地调用 `factorial` 函数以求得从 `val` 中减去 1 后新数字的阶乘。当 `val` 递减到 1 时，递归终止，返回 1。

在递归函数中，一定有某条路径是不包含递归调用的；否则，函数将“永远”递归下去，换句话说，函数将不断地调用它自身直到程序栈空间耗尽为止。我们有时候会说这种函数含有递归循环 (recursion loop)。在 `factorial` 函数中，递归终止的条件是 `val` 等于 1。

228

下面的表格显示了当给 `factorial` 函数传入参数 5 时，函数的执行轨迹。

factorial(5) 的执行轨迹		
调用	返回	值
factorial(5)	factorial(4) * 5	120
factorial(4)	factorial(3) * 4	24
factorial(3)	factorial(2) * 3	6
factorial(2)	factorial(1) * 2	2
factorial(1)	1	1



main 函数不能调用它自己。

6.3.2 节练习

练习 6.30: 编译第 200 页的 `str_subrange` 函数，看看你的编译器是如何处理函数中的错误的。

练习 6.31: 什么情况下返回的引用无效？什么情况下返回常量的引用无效？

练习 6.32: 下面的函数合法吗？如果合法，说明其功能；如果不合法，修改其中的错误并解释原因。

```

int &get(int *array, int index) { return array[index]; }
int main() {

```

```
int ia[10];
for (int i = 0; i != 10; ++i)
    get(ia, i) = i;
}
```

练习 6.33: 编写一个递归函数, 输出 vector 对象的内容。

练习 6.34: 如果 factorial 函数的停止条件如下所示, 将发生什么情况?

```
if (val != 0)
```

练习 6.35: 在调用 factorial 函数时, 为什么我们传入的值是 val-1 而非 val--?

6.3.3 返回数组指针

因为数组不能被拷贝, 所以函数不能返回数组。不过, 函数可以返回数组的指针或引用 (参见 3.5.1 节, 第 102 页)。虽然从语法上来说, 要想定义一个返回数组的指针或引用的函数比较烦琐, 但是有一些方法可以简化这一任务, 其中最直接的方法是 使用类型别名 (参见 2.5.1 节, 第 60 页):

```
typedef int arrT[10]; // arrT 是一个类型别名, 它表示的类型是含有 10 个
// 整数的数组
using arrT = int[10]; // arrT 的等价声明, 参见 2.5.1 节 (第 60 页)
arrT* func(int i); // func 返回一个指向含有 10 个整数的数组的指针
```

其中 arrT 是含有 10 个整数的数组的别名。因为我们无法返回数组, 所以将返回类型定义成数组的指针。因此, func 函数接受一个 int 实参, 返回一个指向包含 10 个整数的数组的指针。

声明一个返回数组指针的函数

要想在声明 func 时不使用类型别名, 我们必须牢记被定义的名字后面数组的维度:

```
int arr[10]; // arr 是一个含有 10 个整数的数组
int *p1[10]; // p1 是一个含有 10 个指针的数组
int (*p2)[10] = &arr; // p2 是一个指针, 它指向含有 10 个整数的数组
```

和这些声明一样, 如果我们想定义一个返回数组指针的函数, 则数组的维度必须跟在函数名字之后。然而, 函数的形参列表也跟在函数名字后面且形参列表应该先于数组的维度。因此, 返回数组指针的函数形式如下所示:

```
Type (*function(parameter_list)) [dimension]
```

类似于其他数组的声明, Type 表示元素的类型, dimension 表示数组的大小。(*function(parameter_list))两端的括号必须存在, 就像我们定义 p2 时两端必须有括号一样。如果没有这对括号, 函数的返回类型将是指针的数组。

举个具体点的例子, 下面这个 func 函数的声明没有使用类型别名:

```
int (*func(int i))[10];
```

可以按照以下的顺序来逐层理解该声明的含义:

- func(int i) 表示调用 func 函数时需要一个 int 类型的实参。
- (*func(int i)) 意味着我们可以对函数调用的结果执行解引用操作。
- (*func(int i))[10] 表示解引用 func 的调用将得到一个大小是 10 的数组。

- `int (*func(int i))[10]` 表示数组中的元素是 `int` 类型。

使用尾置返回类型

C++
11

在 C++11 新标准中还有一种可以简化上述 `func` 声明的方法，就是使用尾置返回类型 (trailing return type)。任何函数的定义都能使用尾置返回，但是这种形式对于返回类型比较复杂的函数最有效，比如返回类型是数组的指针或者数组的引用。尾置返回类型跟在形参列表后面并以一个 `->` 符号开头。为了表示函数真正的返回类型跟在形参列表之后，我们在本应该出现返回类型的地方放置一个 `auto`：

230

```
// func 接受一个 int 类型的实参，返回一个指针，该指针指向含有 10 个整数的数组
auto func(int i) -> int(*)[10];
```

因为我们把函数的返回类型放在了形参列表之后，所以可以清楚地看到 `func` 函数返回的是一个指针，并且该指针指向了含有 10 个整数的数组。

使用 decltype

还有一种情况，如果我们知道函数返回的指针将指向哪个数组，就可以使用 `decltype` 关键字声明返回类型。例如，下面的函数返回一个指针，该指针根据参数 `i` 的不同指向两个已知数组中的某一个：

```
int odd[] = {1,3,5,7,9};
int even[] = {0,2,4,6,8};
// 返回一个指针，该指针指向含有 5 个整数的数组
decltype(odd) *arrPtr(int i)
{
    return (i % 2) ? &odd : &even; // 返回一个指向数组的指针
}
```

C++
11

`arrPtr` 使用关键字 `decltype` 表示它的返回类型是个指针，并且该指针所指的对象与 `odd` 的类型一致。因为 `odd` 是数组，所以 `arrPtr` 返回一个指向含有 5 个整数的数组的指针。有一个地方需要注意：`decltype` 并不负责把数组类型转换成对应的指针，所以 `decltype` 的结果是个数组，要想表示 `arrPtr` 返回指针还必须在函数声明时加一个 `*` 符号。

6.3.3 节练习

练习 6.36: 编写一个函数的声明，使其返回数组的引用并且该数组包含 10 个 `string` 对象。不要使用尾置返回类型、`decltype` 或者类型别名。

练习 6.37: 为上一题的函数再写三个声明，一个使用类型别名，另一个使用尾置返回类型，最后一个使用 `decltype` 关键字。你觉得哪种形式最好？为什么？

练习 6.38: 修改 `arrPtr` 函数，使其返回数组的引用。



6.4 函数重载

如果同一作用域内的几个函数名字相同但形参列表不同，我们称之为重载 (overloaded) 函数。例如，在 6.2.4 节 (第 193 页) 中我们定义了几个名为 `print` 的函数：

```
void print(const char *cp);
```

```
void print(const int *beg, const int *end);
void print(const int ia[], size_t size);
```

这些函数接受的形参类型不一样，但是执行的操作非常类似。当调用这些函数时，编译器会根据传递的实参类型推断想要的是哪个函数： ◀ 231

```
int j[2] = {0,1};
print("Hello World");           // 调用 print(const char*)
print(j, end(j) - begin(j));    // 调用 print(const int*, size_t)
print(begin(j), end(j));       // 调用 print(const int*, const int*)
```

函数的名字仅仅是让编译器知道它调用的是哪个函数，而函数重载可以在一定程度上减轻程序员起名字、记名字负担。



main 函数不能重载。

定义重载函数

有一种典型的数据库应用，需要创建几个不同的函数分别根据名字、电话、账户号码等信息查找记录。函数重载使得我们可以定义一组函数，它们的名字都是 lookup，但是查找的依据不同。我们能通过以下形式中的任意一种调用 lookup 函数：

```
Record lookup(const Account&);           // 根据 Account 查找记录
Record lookup(const Phone&);            // 根据 Phone 查找记录
Record lookup(const Name&);             // 根据 Name 查找记录
Account acct;
Phone phone;
Record r1 = lookup(acct);               // 调用接受 Account 的版本
Record r2 = lookup(phone);              // 调用接受 Phone 的版本
```

其中，虽然我们定义的三个函数各不相同，但它们都有同一个名字。编译器根据实参的类型确定应该调用哪一个函数。

对于重载的函数来说，它们应该在形参数量或形参类型上有所不同。在上面的代码中，虽然每个函数都只接受一个参数，但是参数的类型不同。

不允许两个函数除了返回类型外其他所有的要素都相同。假设有两个函数，它们的形参列表一样但是返回类型不同，则第二个函数的声明是错误的：

```
Record lookup(const Account&);
bool lookup(const Account&); // 错误：与上一个函数相比只有返回类型不同
```

判断两个形参的类型是否相异

有时候两个形参列表看起来不一样，但实际上是相同的：

```
// 每对声明的是同一个函数
Record lookup(const Account &acct);
Record lookup(const Account&); // 省略了形参的名字

typedef Phone Telno;
Record lookup(const Phone&);
Record lookup(const Telno&); // Telno 和 Phone 的类型相同
```

在第一对声明中，第一个函数给它的形参起了名字，第二个函数没有。形参的名字仅仅起 ◀ 232

到帮助记忆的作用，有没有它并不影响形参列表的内容。

第二对声明看起来类型不同，但事实上 `Telno` 不是一种新类型，它只是 `Phone` 的别名而已。类型别名（参见 2.5.1 节，第 60 页）为已存在的类型提供另外一个名字，它并不是创建新类型。因此，第二对中两个形参的区别仅在于一个使用类型原来的名字，另一个使用它的别名，从本质上来说它们没什么不同。



重载和 `const` 形参

如 6.2.3 节（第 190 页）介绍的，顶层 `const`（参见 2.4.3 节，第 57 页）不影响传入函数的对象。一个拥有顶层 `const` 的形参无法和另一个没有顶层 `const` 的形参区分开来：

```
Record lookup(Phone);
Record lookup(const Phone); // 重复声明了 Record lookup(Phone)

Record lookup(Phone*);
Record lookup(Phone* const); // 重复声明了 Record lookup(Phone*)
```

在这两组函数声明中，每一组的第二个声明和第一个声明是等价的。

另一方面，如果形参是某种类型的指针或引用，则通过区分其指向的是常量对象还是非常量对象可以实现函数重载，此时的 `const` 是底层的：

```
// 对于接受引用或指针的函数来说，对象是常量还是非常量对应的形参不同
// 定义了 4 个独立的重载函数
Record lookup(Account&); // 函数作用于 Account 的引用
Record lookup(const Account&); // 新函数，作用于常量引用

Record lookup(Account*); // 新函数，作用于指向 Account 的指针
Record lookup(const Account*); // 新函数，作用于指向常量的指针
```

在上面的例子中，编译器可以通过实参是否是常量来推断应该调用哪个函数。因为 `const` 不能转换成其他类型（参见 4.11.2 节，第 144 页），所以我们只能把 `const` 对象（或指向 `const` 的指针）传递给 `const` 形参。相反的，因为非常量可以转换成 `const`，所以上面的 4 个函数都能作用于非常量对象或者指向非常量对象的指针。不过，如 6.6.1 节（第 220 页）将要介绍的，当我们传递一个非常量对象或者指向非常量对象的指针时，编译器会优先选用非常量版本的函数。

233

建议：何时不应该重载函数

尽管函数重载能在一定程度上减轻我们为函数起名字、记名字的负担，但是最好只重载那些确实非常相似的操作。有些情况下，给函数起不同的名字能使得程序更易理解。举个例子，下面是几个负责移动屏幕光标的函数：

```
Screen& moveHome();
Screen& moveAbs(int, int);
Screen& moveRel(int, int, string direction);
```

乍看上去，似乎可以把这组函数统一命名为 `move`，从而实现函数的重载：

```
Screen& move();
Screen& move(int, int);
Screen& move(int, int, string direction);
```

其实不然，重载之后这些函数失去了名字中本来拥有的信息。尽管这些函数确实都是在

移动光标，但是具体移动的方式却各不相同。以 `moveHome` 为例，它表示的是移动光标的一种特殊实例。一般来说，是否重载函数要看哪个更容易理解：

```
// 哪种形式更容易理解呢？
myScreen.moveHome(); // 我们认为应该是这一个！
myScreen.move();
```

`const_cast` 和重载

在 4.11.3 节（第 145 页）中我们说过，`const_cast` 在重载函数的情景中最有用。举个例子，回忆 6.3.2 节（第 201 页）的 `shorterString` 函数：

```
// 比较两个 string 对象的长度，返回较短的那个引用
const string &shorterString(const string &s1, const string &s2)
{
    return s1.size() <= s2.size() ? s1 : s2;
}
```

这个函数的参数和返回类型都是 `const string` 的引用。我们可以对两个非常量的 `string` 实参调用这个函数，但返回的结果仍然是 `const string` 的引用。因此我们需要一种新的 `shorterString` 函数，当它的实参不是常量时，得到的结果是一个普通的引用，使用 `const_cast` 可以做到这一点：

```
string &shorterString(string &s1, string &s2)
{
    auto &r = shorterString(const_cast<const string&>(s1),
                           const_cast<const string&>(s2));
    return const_cast<string&>(r);
}
```

在这个版本的函数中，首先将它的实参强制转换成对 `const` 的引用，然后调用了 `shorterString` 函数的 `const` 版本。`const` 版本返回对 `const string` 的引用，这个引用事实上绑定在了某个初始的非常量实参上。因此，我们可以再将其转换回一个普通的 `string&`，这显然是安全的。

调用重载的函数

定义了一组重载函数后，我们需要以合理的实参调用它们。函数匹配（function matching）是指一个过程，在这个过程中我们把函数调用与一组重载函数中的某一个关联起来，函数匹配也叫做重载确定（overload resolution）。编译器首先将调用的实参与重载集合中每一个函数的形参进行比较，然后根据比较的结果决定到底调用哪个函数。

◀ 234

在很多（可能是大多数）情况下，程序员很容易判断某次调用是否合法，以及当调用合法时应该调用哪个函数。通常，重载集中的函数区别明显，它们要不然是参数的数量不同，要不就是参数类型毫无关系。此时，确定调用哪个函数比较容易。但是在另外一些情况下要想选择函数就比较困难了，比如当两个重载函数参数数量相同且参数类型可以相互转换时（第 4.11 节，141 页）。我们将在 6.6 节（第 217 页）介绍当函数调用存在类型转换时编译器处理的方法。

现在我们需要掌握的是，当调用重载函数时有三种可能的结果：

- 编译器找到一个与实参最佳匹配（best match）的函数，并生成调用该函数的代码。
- 找不到任何一个函数与调用的实参匹配，此时编译器发出无匹配（no match）的错

误信息。

- 有多于一个函数可以匹配,但是每一个都不是明显的最佳选择。此时也将发生错误,称为二义性调用 (ambiguous call)。

6.4 节练习

练习 6.39: 说明在下面的每组声明中第二条声明语句是何含义。如果有非法的声明,请指出来。

- (a) `int calc(int, int);`
`int calc(const int, const int);`
- (b) `int get();`
`double get();`
- (c) `int *reset(int *);`
`double *reset(double *);`



6.4.1 重载与作用域



一般来说,将函数声明置于局部作用域内不是一个明智的选择。但是为了说明作用域和重载的相互关系,我们将暂时违反这一原则而使用局部函数声明。

对于刚接触 C++ 的程序员来说,不太容易理清作用域和重载的关系。其实,重载对作用域的一般性质并没有什么改变:如果我们在内层作用域中声明名字,它将隐藏外层作用域中声明的同名实体。在不同的作用域中无法重载函数名:

235

```
string read();
void print(const string &);
void print(double); // 重载 print 函数
void fooBar(int ival)
{
    bool read = false; // 新作用域: 隐藏了外层的 read
    string s = read(); // 错误: read 是一个布尔值, 而非函数
    // 不好的习惯: 通常来说, 在局部作用域中声明函数不是一个好的选择
    void print(int); // 新作用域: 隐藏了之前的 print
    print("Value: "); // 错误: print(const string &) 被隐藏掉了
    print(ival); // 正确: 当前 print(int) 可见
    print(3.14); // 正确: 调用 print(int); print(double) 被隐藏掉了
}
```

大多数读者都能理解调用 `read` 函数会引发错误。因为当编译器处理调用 `read` 的请求时,找到的是定义在局部作用域中的 `read`。这个名字是个布尔变量,而我们显然无法调用一个布尔值,因此该语句非法。

调用 `print` 函数的过程非常相似。在 `fooBar` 内声明的 `print(int)` 隐藏了之前两个 `print` 函数,因此只有一个 `print` 函数是可用的:该函数以 `int` 值作为参数。

当我们调用 `print` 函数时,编译器首先寻找对该函数名的声明,找到的是接受 `int` 值的那个局部声明。一旦在当前作用域中找到了所需的名称,编译器就会忽略掉外层作用域中的同名实体。剩下的工作就是检查函数调用是否有效了。



在 C++ 语言中，名字查找发生在类型检查之前。

第一个调用传入一个字符串面值，但是当前作用域内 `print` 函数唯一的声明要求参数是 `int` 类型。字符串面值无法转换成 `int` 类型，所以这个调用是错误的。在外层作用域中的 `print(const string&)` 函数虽然与本次调用匹配，但是它已经被隐藏掉了，根本不会被考虑。

当我们为 `print` 函数传入一个 `double` 类型的值时，重复上述过程。编译器在当前作用域内发现了 `print(int)` 函数，`double` 类型的实参转换成 `int` 类型，因此调用是合法的。

假设我们把 `print(int)` 和其他 `print` 函数声明放在同一个作用域中，则它将成为另一种重载形式。此时，因为编译器能看到所有三个函数，上述调用的处理结果将完全不同：

```
void print(const string &);
void print(double);           // print 函数的重载形式
void print(int);             // print 函数的另一种重载形式
void fooBar2(int ival)
{
    print("Value: ");        // 调用 print(const string &)
    print(ival);            // 调用 print(int)
    print(3.14);            // 调用 print(double)
}
```

6.5 特殊用途语言特性

◀ 236

本节我们介绍三种函数相关的语言特性，这些特性对大多数程序都有用，它们分别是：默认实参、内联函数和 `constexpr` 函数，以及在程序调试过程中常用的一些功能。

6.5.1 默认实参

某些函数有这样一种形参，在函数的很多次调用中它们都被赋予一个相同的值，此时，我们把这个反复出现的值称为函数的**默认实参**（`default argument`）。调用含有默认实参的函数时，可以包含该实参，也可以省略该实参。

例如，我们使用 `string` 对象表示窗口的内容。一般情况下，我们希望该窗口的高、宽和背景字符都使用默认值。但是同时我们也应该允许用户为这几个参数自由指定与默认值不同的数值。为了使得窗口函数既能接纳默认值，也能接受用户指定的值，我们把它定义成如下的形式：

```
typedef string::size_type sz; // 关于 typedef 参见 2.5.1 节（第 60 页）
string screen(sz ht = 24, sz wid = 80, char backgrnd = ' ');
```

其中我们为每一个形参都提供了默认实参，默认实参作为形参的初始值出现在形参列表中。我们可以为一个或多个形参定义默认值，不过需要注意的是，一旦某个形参被赋予了默认值，它后面的所有形参都必须有默认值。

使用默认实参调用函数

如果我们想使用默认实参，只要在调用函数的时候省略该实参就可以了。例如，

screen 函数为它的所有形参都提供了默认实参，所以我们可以使用 0、1、2 或 3 个实参调用该函数：

```
string window;
window = screen(); // 等价于 screen(24, 80, ' ')
window = screen(66); // 等价于 screen(66, 80, ' ')
window = screen(66, 256); // screen(66, 256, ' ')
window = screen(66, 256, '#'); // screen(66, 256, '#')
```

函数调用时实参按其位置解析，默认实参负责填补函数调用缺少的尾部实参（靠右侧位置）。例如，要想覆盖 backgrnd 的默认值，必须为 ht 和 wid 提供实参：

```
window = screen(, , '?'); // 错误：只能省略尾部的实参
window = screen('?'); // 调用 screen('?', 80, '')
```

需要注意，第二个调用传递一个字符值，是合法的调用。然而尽管如此，它的实际效果却与书写的意图不符。该调用之所以合法是因为 '?' 是个 char，而函数最左侧形参的类型 string::size_type 是一种无符号整数类型，所以 char 类型可以转换成（参见 4.11 节，第 141 页）函数最左侧形参的类型。当该调用发生时，char 类型的实参隐式地转换成 string::size_type，然后作为 height 的值传递给函数。在我们的机器上， '?' 对应的十六进制数是 0x3F，也就是十进制数的 63，所以该调用把值 63 传给了形参 height。

当设计含有默认实参的函数时，其中一项任务是合理设置形参的顺序，尽量让不怎么使用默认值的形参出现在前面，而让那些经常使用默认值的形参出现在后面。

默认实参声明

对于函数的声明来说，通常的习惯是将其放在头文件中，并且一个函数只声明一次，但是多次声明同一个函数也是合法的。不过有一点需要注意，在给定的作用域中一个形参只能被赋予一次默认实参。换句话说，函数的后续声明只能为之前那些没有默认值的形参添加默认实参，而且该形参右侧的所有形参必须都有默认值。假如给定

```
// 表示高度和宽度的形参没有默认值
string screen(sz, sz, char = '');
```

我们不能修改一个已经存在的默认值：

```
string screen(sz, sz, char = '*'); // 错误：重复声明
```

但是可以按照如下形式添加默认实参：

```
string screen(sz = 24, sz = 80, char); // 正确：添加默认实参
```



通常，应该在函数声明中指定默认实参，并将该声明放在合适的头文件中。

默认实参初始化

局部变量不能作为默认实参。除此之外，只要表达式的类型能转换成形参所需的类型，该表达式就能作为默认实参：

```
// wd、def 和 ht 的声明必须出现在函数之外
sz wd = 80;
char def = ' ';
sz ht();
string screen(sz = ht(), sz = wd, char = def);
```