

C++四种强制类型转换

在C++中一共有四种强制类型转换：`dynamic_cast`、`const_cast`、`static_cast`、`reinterpret_cast`。除了`dynamic_cast`是在运行的时候进行类型转换的，其它三种都是在编译期间实现转换的。四种类型的转换介绍如下：

1. `dynamic_cast`_____
2. `const_cast`
：这个类型转换函数用于去除指针变量的常量属性，将它转换为一个对应指针类型的普通变量，反之也可。
3. `static_cast`
：这个主要用于基本类型之间和具有继承关系的类型之间的转换，这种转换一般会改变变量的内部表示方式，因此它用于指针类型转换，没有太大意义。即使允许指针类型转换，也不及`reinterpret_cast`解释效率高。
4. `reinterpret_cast`
：这种类型转换函数将一个类型的指针转换为另一种类型的指针，这种转换不用修改指针变量值数据存放格式，只需在编译时重新解释指针的类型就可以做到，它可以将一个指针值转换为一个整数型，反之不可。

本博客文章除特别声明，全部都是原创！
原创文章版权归过往记忆大数据（[过往记忆](#)）所有，未经许可不得转载。
本文链接: [【】（）](#)