

演算子の優先順位

演算子	名前と意味	結合規則	C++固有
::	スコープ解決	なし	○
::	グローバル	なし	○
[]	配列の添字付け	左 ⇒ 右	
()	関数の呼び出し	左 ⇒ 右	
()	変換	なし	
.	メンバ選択 (オブジェクト)	左 ⇒ 右	
->	メンバ選択 (ポインタ)	左 ⇒ 右	
++	後置インクリメント	なし	
--	後置デクリメント	なし	
new	動的なメモリ割り当て	なし	○
delete	動的に割り当てたメモリ領域の解放	なし	○
new[]	動的な配列の割り当て	なし	○
delete[]	動的に割り当てた配列領域の解放	なし	○
++	前置インクリメント	なし	
--	前置デクリメント	なし	
*	間接演算子 (参照)	なし	
&	アドレス演算子	なし	
+	正符号	なし	
-	負符号	なし	
!	論理NOT	なし	
~	ビットごとの補数	なし	
sizeof	sizeof演算子	なし	
typeid()	型名	なし	○
(type)	cast演算子 (型キャスト)	左 <= 右	
const_cast	const, volatile属性を変更するキャスト	なし	○
dynamic_cast	ポリモーフィックな型の安全な型キャスト	なし	○
reinterpret_cast	ビット構成の解釈を変更するキャスト	なし	○
static_cast	非ポリモーフィックな型の標準変換を行うキャスト	なし	○
.*	メンバオブジェクトへのポインタ	左 ⇒ 右	○
->*	ポインタオブジェクトへのポインタ	左 ⇒ 右	○
*	乗算	左 ⇒ 右	
/	除算	左 ⇒ 右	
%	剰余	左 ⇒ 右	
+	加算	左 ⇒ 右	
-	減算	左 ⇒ 右	
<<	左シフト	左 ⇒ 右	
>>	右シフト	左 ⇒ 右	
<	小なり	左 ⇒ 右	
>	大なり	左 ⇒ 右	
<=	以下	左 ⇒ 右	
>=	以上	左 ⇒ 右	
==	等価	左 ⇒ 右	
!=	不等価	左 ⇒ 右	
&	ビットごとの AND	左 ⇒ 右	
^	ビットごとの 排他的OR	左 ⇒ 右	
	ビットごとの OR	左 ⇒ 右	
&&	論理 AND	左 ⇒ 右	
	論理 OR	左 ⇒ 右	
e1? e2: e3	条件	左 <= 右	
=	代入演算子	左 <= 右	
*=	乗算代入	左 <= 右	
/=	除算代入	左 <= 右	
%=	剰余代入	左 <= 右	
+=	加算代入	左 <= 右	
-=	減算代入	左 <= 右	
<<=	左シフト代入	左 <= 右	
>>=	右シフト代入	左 <= 右	
&=	ビットごとの AND代入	左 <= 右	
=	ビットごとの OR代入	左 <= 右	
^=	ビットごとの 排他的OR代入	左 <= 右	
,	カンマ (式と式の区切りなど)	左 ⇒ 右	