



Basic.td_Разработка на C++ для школьников_РС++ш-ЦПД-242211-9МОо-11МОо

- 1 Что такое класс в программировании?
- 2 Что такое поле класса?
- 3 Что такое метод класса?
- 4 Члены класса с модификатором private -
- 5 Члены класса с модификатором public -
- 6 Что такое объект?
- 7 Что такое сеттер?
- 8 Что такое геттер?
- 9 Что такое конструктор?
- 10 Что такое this внутри описания функции класса?
- 11 Что такое конструктор по умолчанию?
- 12 Когда нужно вручную прописывать конструктор копирования?
- 13 Что такое статическая переменная?
- 14 Что такое контейнер?
- 15 Что такое DRY?
- 16 Что такое наследование?
- 17 В каких случаях наследуются конструкторы?
- 18 Когда нужно вручную прописывать деструктор?





- 19 Зачем перегружать операторы для классов?
- 20 Что такое шаблонный класс?
- 21 Что такое итератор?
- 22 Что такое исключение?
- 23 Что такое r-value?
- 24 Что такое l-value?
- 25 Можно ли сохранить данные в r-value с помощью оператора присвоения?
- 26 Когда нужно прописывать ключевое слово `virtual` перед методом класса? Когда метод переопределяется в производном классе, и при этом может произойти обращение к этому переопределённому методу через:
- 27 Когда нужно использовать виртуальные деструкторы?
- 28 Можно ли в C++ наследовать класс от нескольких родительских классов?
- 29 Что такое абстрактный класс?
- 30 Зачем данные хранятся в отсортированном виде?

