



Объектно-ориентированное программирование_С++ - начальный_С++н-КБ-демо

- 1 Перегрузка функций в С++ - это:
- 2 Класс - это:
- 3 Что называется конструктором?
- 4 Что называется деструктором?
- 5 Как правильно явно создать пустой деструктор для класса Animal?
- 6 Для чего используются файлы .h?
- 7 Для чего используются файлы .cpp?
- 8 Что станет результатом работы программы?
- 9 Какая из этих двух функций написана безопасно?
- 10 Что такое enum?
- 11 Можно ли использовать enum в switch case?
- 12 Что произойдет если создать объект класса, у которого нет конструктора?
- 13 Что выведет следующий код на экран?
- 14 Какая ошибка допущена при вынесении реализации метода из объявления класса?
- 15 Сколько классов можно создать в одной программе?
- 16 Что выведет следующий код на экран?
- 17 Что выведет следующий код на экран?



- 18) Что такое метод в ООП?
- 19) Что такое поле класса?
- 20) Что такое объект класса?
- 21) Что такое атрибут в объектно-ориентированном программировании?
- 22) Что такое инкапсуляция в объектно-ориентированном программировании?
- 23) Что такое константный метод класса в C++?
- 24) Какой модификатор доступа обозначает, что свойство можно использовать как внутри класса, так и в производных классах?
- 25) Что такое множественное наследование классов в C++?

