



## Объектно-ориентированное программирование\_С++ - начальный\_С++н-КБ-242309/28\_28-6

- 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 Какую из этих двух функций можно считать безопасной с точки зрения выполнения операций? `double divide(int a, int b) { return a / b; }` `int sum(int a, int b) { return a + b; }`
- 9 Что такое enum?
- 10 Можно ли использовать enum в switch case?
- 11 Что произойдет если создать объект класса, у которого нет конструктора?
- 12 Сколько классов можно создать в одной программе?
- 13 Что такое метод в ООП?
- 14 Что такое поле класса?
- 15 Что такое объект класса?
- 16 Что такое атрибут в объектно-ориентированном программировании?



- 17) Что такое инкапсуляция в объектно-ориентированном программировании?
- 18) Что такое константный метод класса в C++?
- 19) Какой модификатор доступа обозначает, что свойство можно использовать только внутри класса и в производных классах?
- 20) Что такое множественное наследование классов в C++?
- 21) Что такое ключевое слово `this` в C++?
- 22) Что такое абстрактный класс в C++?
- 23) Каким образом можно реализовать оператор вычитания `std::string`?
- 24) Что такое пространство имен в C++?
- 25) Каким образом в C++ реализуется защита от множественного включения файлов и библиотек?

