

Zagadnienia na egzamin z „Języków programowania 2”

1. Na czym polega przeciążanie funkcji?
2. Co to jest klasa w sensie C++? Czym się różni od struktury? Co to jest obiekt? Dostęp do składników klasy (etykiety **public:**, **protected:**, **private:**). Wskaznik **this**.
3. Funkcje i klasy zaprzyjaźnione (**friend**).
4. Co to jest konstruktor? Jak działa konstruktor domyślny i kiedy jest generowany automatycznie? Co to są parametry domyślne? Jak działa lista inicjalizująca?
5. Co to jest destruktor? Kiedy jest wywoływany?
6. Jak zachowują się stałe globalne i w klasach? Co to znaczy, że obiekt jest stały? Co to znaczy, że funkcja jest stała (**const**)? Co oznacza słowo kluczowe **mutable**? Co to są obiekty typu **volatile**?
7. Zmienne i stałe statyczne (**static**) globalne i w klasach.
8. Czym różnią się referencje od wskaźników?
9. Konstruktor kopiujący. Kiedy generowany jest automatycznie, a kiedy należy utworzyć go samodzielnie?
10. Przeciążanie operatorów.
11. Statyczne (na stosie) i dynamiczne (operatory **new** i **delete**) tworzenie obiektów. Tworzenie tablic obiektów.
12. Dziedziczenie. Kolejność wywołania konstruktorów i destruktorów.
13. Czym różnią się metody wirtualne od zwykłych?
14. Co to jest klasa abstrakcyjna?
15. Obsługa błędów za pomocą wyjątków.