

1. La classe *AttaqueMagique* est une classe abstraite, car elle contient la méthode virtuelle pure *appliquerAttaque()*.
2. Dans la classe *Créature*, nous avons déclaré les méthodes *attaquer()* et *obtenirTypeCreature()* comme étant virtuelles, ainsi que le destructeur de créature. La méthode *attaquer()* est virtuelle, car l'attaque varie selon le type de la créature (magique ou non). La méthode *obtenirTypeCreature()* est virtuelle, car la valeur retournée par la fonction dépend du type de la créature courante (magique ou non). Le destructeur de créature est virtuel, car la destruction des pouvoirs dépend encore une fois du type de la créature courante.
3. Il est important que les destructeurs de *Créature* et *CréatureMagique* soient virtuels, car les pouvoirs et les attaques sont différents selon le type de la créature courante. De plus, si on ne précise pas que le destructeur de *CréatureMagique* est virtuel, celui de *Créature* sera appelé, ce qui fera en sorte que l'attaque magique de la créature ne sera pas détruite.