В с++ объект живет до того момента, пока не будет вызван деструктор, в то время как в с# удаление объекта напрямую не контролируется.

Вопросы:

1. при создании объекта нет конструктора, присваивание.
2. Сначала создаются объекты, которые имеют определенное значение.
3. Предоставляет механизм для освобождения неуправляемых ресурсов
4. Нет
5. С помощью using
6. C помощью base
7. После названия класса добавить <Название параметра>
8. В C# ссылки могут быть null, а в С++ ссылки могут инициализироваться только существующими переменными
9. При создании класса использовать template структуру