**1. Как объявить глобальную переменную?**

Чтобы объявить глобальную переменную, необходимо объявить переменную вне любой функции или класса — в глобальной области видимости.

**2. Как объявить статическую переменную в классе?**

Необходимо объявить переменную с ключевым словом *static*.

**3. Какие случаи неявного копирования объектов существуют в C++? (их 2)**

• Копирование инициализации. Когда объект инициализируется объектом того же типа, например, *MyClass obj1 = obj2*. При этом неявно вызывается конструктор копирования класса.

• Вызов функции: Когда объект передается по значению в функцию или возвращается по значению из функции, например, *void myFunction(MyClass obj)*. При этом неявно вызывается конструктор копий класса.

**4. В каком порядке создаются составные объекты (потомки или агрегаты в C++)?**

1) Объекты базового класса (в порядке наследования);

2) Объекты-члены класса (в порядке, в котором они объявлены в классе);

3) Тело конструктора класса (выполняется последним).

**5. Как вызвать конструктор предка с параметром в C++?**

*class Child : public Base {*

*public:*

*Child(int n): Base(n) { } }*

**6. Как вызвать конструктор члена класса с параметром в C++?**

*class MyClass {*

*public:*

*MyClass(int n): myOther(n) { }*

*private:*

*OtherClass myOther; };*

**7. Время жизни объектов в C++:**

Глобальные объекты создаются до начала работы программы, а «разрушаются» после завершения программы. Локальные объекты «разрушаются» при завершении блока кода, в котором они были объявлены( { … } ).