```
#include <iostream>
using namespace std;

//.....................
class ........ {
.........:
    v........ ........ speak() = 0; // pvf → A
    v....... ~.......() {}      // V.......... d.......
};

//..........
class .......... :  {   // ............. → I
p........:
    s...... n.....;              // D..........: ...........

p........:
    ........(s......... ....) {
        n.... = n;
    }

    ...... .......() o....... {   // ..................... → P
        c.... << ...... << " ...........!" << ........;
    }
};

......... ........ : .......... ........ {   // .......... → I
p........:
    ....... .......;              // ..... ........

p........:
    .....(........ ...) {
        ....... = n;
    }

    ...... .....() o....... {   // ..........
        c...... << ...... << " .........." << endl;
    }
};

//..................
v...... ...........(A.........* a) {
    a->speak();  // ............: o..... r....... ... "s...." m....
}

// .....................
int main() {
    // Object Initialization
    Cat ......("........");
    Dog myDog(".........");

    // ............. & ............
    m............(&.......);  // Calls Cat's speak()
    m............(&.......);  // Calls Dog's speak()

    return 0;
}
........ ...... Meow!
........ ...... Woof!
```

```
//.....................
#include <iostream>            // For input/output
#define PI ........             // Macro definition

#define .........              // Conditional compilation

using namespace std;           // Namespace usage

//.......................
void ..............();

//.................
class ............. {
public:
    void ..........() {
        cout << "Circle's area: "
    }
};

//.........................
class Circle : .......... ............. {
p........:
    float radius;

p........:
    Circle(..........) {
        radius = r;
    }

#..........
    float area() {
        return PI * radius * radius;
    }
#.......
};

//.............
int main() {
    // Variable Declaration
    float rad;
    cout << "Enter radius: ";
    cin >> rad;

    // Object initialization
    .......... c(...);

    // Control Structure (if-else)
    if (rad > 0) {
        ...........();                 //.................
#................
        cout << ......... << endl;  // ............
#.............
    } else {
        cout << "Invalid radius!" << endl;
    }

    .................. // Function call
    return 0;
}

//Function Definition
void displayInfo() {
    cout << "Program demonstrating multiple C++ features." << endl;
}
```