1. Что такое шаблон функции?

(определение функции, в которой типу обрабатываемых данных присвоено условное обозначение)

1. Что такое полиморфизм?

(средство, позволяющее использовать одно имя для обозначения действий, общих для родственных классов)

1. Через какие механизмы реализован полиморфизм?

(перегрузки функций, виртуальных функций, шаблонов)

1. Какие функции называются виртуальными?

(функции базового класса, которые могут быть переопределены в производном классе)

1. Каким способом реализуется полиморфизм в ООП?

(через механизмы перегрузки (функций и операций), виртуальные функции и шаблоны)

1. Что такое класс?

(тип данных, определяемый пользователем и сочетающий в себе данные и функции их обработки)

1. Что такое конструктор?

(метод, имя которого совпадает с именем класса и которой вызывается автоматически при создании объекта класса)

1. Что такое деструктор?

(метод, который освобождает память, занимаемую объектом)

1. Что такое наследование?

(механизм, посредством которого производный класс получает элементы родительского класса и может дополнять либо изменять их свойства и методы)

1. Для чего предназначен оператор namespace?

(для заключения в группу объявлений классов, переменных и функций в отдельный контекст со своим именем)

1. Какой из компонентов может входить в интегрированную среду программирования?

(в отладчик, текстовый редактор, в компилятор)

1. В чем различие использованных следующих выражений #include <…> и #include <<…>>?

(различие заключается в методе поиска препроцессором включаемого файла)

1. Если после выражения стоит точка с запятой, то

(это оператор-выражение, действие которого заключается в вычислении выражения)

1. Что из себя представляет динамическое выделение памяти?

(память под объект (переменную) может выделяться не сразу, а в процессе работы программы, освобождение памяти производится вручную)

1. Какие операции поддаются перегрузке?

(унарные и бинарные)