

1.) Neka je dat tip **A** koji definiše virtuelnu metodu **foo** i tip **B** koji nasleđuje tip **A** i definiše istu tu metodu **foo**.

Ako imamo sledeći kod

x->foo();

kako treba da bude definisana promenljiva **x** da bi taj kod bio ispravan i da bi se pozvala **metoda foo iz B**?

a) **B* x = new B();**

b) **A y; B* x = &y;**

v) **B y; B& x = y;**

g) **A* x = new B();**

2.) Ako su date sledeće promenljive i deklaracija funkcije, koji su ispravni pozivi te funkcije?

std::string x;

double y;

void foo(std::string a, const double& b);

a) **foo(x, const&y);**

b) **foo(std::string a = x, const double& b = y);**

v) **foo(x, y);**

g) **foo(x, *y);**

d) **foo(x, &y);**

3.) Napisi telo funkcije **ispis**, tako da ispisuje na standardan izlaz vrednosti elemenata liste **x**.

```
#include <iostream>
```

```
#include <list>
```

```
void ispis(const std::list<int>& x)
```

```
{
```

```
}
```

4.) Koje su tvrdnje tacne, a koje ne?

- a) C++ je u potpunosti staticki tipski bezbedan jezik.
- b) C++ je u potpunosti dinamicki tipski bezbedan jezik.
- v) C++ podrzava iskljucivo paradigmu objektno orijentisanog programiranja.
- g) Tip `std::string` je ugradjeni tip u C++-u.

5.) Neka je **A** slozeni tip i **y** promenljiva tog tipa. Ako imamo ovakav ispravan kod

```
A x(y);
```

Kako se zove funkcija koja ce na tom mestu biti pozvana?

- a) Podrazumevani konstruktor
- b) Konstruktor kopije
- c) Muv konstruktor
- d) Operator dodele

6.) Napisi deklaraciju:

- a) **Promenljive** tipa STL mape koja preslikava elemente tipa STL stringa u elemente **int** tipa.
- b) **Promenljive** korisnicki definisanog tipa, koji se zove MojTip.
- v) Slozenog tipa kojeg cine dva javna polja tipa **float** i jedna privatna funkcija koja prima STL **vector int-ova** i vraca vrednost tipa **int**.