**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(); (Ovo je tacno)

b) A y; B\* x = &y; (a value of type A\* cannot be used to initialize an entity of type B)

v) B y; B& x = y; (expression must have pointer type)

g) A\* x = new B(); (Ovo je tacno)

**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); (nije tacno zbog const& y)

b) foo(std::string a = x, const double& b = y); (type name is not allowed – ne moze)

v) foo(x, y); (ovo je tacno)

g) foo(x, \*y); (ovo ne moze, jer y nije pointer)

d) foo(x, &y); (ne moze)

**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)

{

std::list<int>::const\_iterator it;

for (it = x.begin(); it != x.end(); ++it)  
 {  
 cout << \*it;  
 }

}

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?

1. Podrazumevani konstruktor
2. Konstruktor kopije
3. Muv konstruktor
4. Operator dodele

6.) Napisi deklaraciju:

a) **Promenljive** tipa STL mape koja preslikava elemente tipa STL stringa u elemente **int** tipa.  
 std::map<string, int> mapa;

b) **Promenljive** korisnicki definisanog tipa, koji se zove MojTip.  
 MojTip 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**.

class SlozenTip  
 {

private:  
 int Funkcija(stl::vector<int> vektor);

public:  
 float x, y;  
};