Ответ на вопрос из пп.2 про деструктор: он не нужен из-за отсутствия динамических объектов.

Ответ на вопрос 1 из пп.3 про ссылку на поток: чтобы при использовании оператора ( << ) с некоторым объектом нашего класса вызывался поток, который является описанием этого объекта.

Ответ на вопрос 2 из пп.3 про передачу параметра с: чтобы он остался неизменным по мере передачи.

Inline функции позволяют компилятору просто генерировать код встраиваемых функций на месте вызова, вместо вызова самой функции и расхода на это времени. То есть таким образом мы ускоряем работу программы.

Динамические объекты можно создать при помощи оператора new, а удалить при помощи delete.