

### Question 1:

Comme la fonction `Bar->DoStuff()` est appelé à toutes les frames dans la fonction `Tick()`, la fonction doit servir à faire des mises à jour régulières sur l'objet `Bar`. Par exemple si c'est une barre de vie, la fonction servirait à mettre à jour la barre de vie selon les points de vie restant de l'`AActor`.

### Question 2:

```
int32 Foo = 42;

UBar *bar;

auto SomeLambda = [&Foo](int Baz)
{
    ...

    Foo = Bar->ComputeStuff(Foo, Baz);

    ...
};

SomeLambda(47);
```

### Question 3:

```
template<double T>
class Truc
{
    ...

    void SomeFunction(T foo)
    {
        ...

    }
};
```

### Question 4:

```
class A
{
```

```
        public:
            virtual void PolymorphicMethod();
};
class B : private A
{
    public:
        virtual void PolymorphicMethod();
}
void truc(A& UnA)
{
    UnA.PolymorphicMethod();
}
int main(int argc, char **argv)
{
    B UnB;
    truc(UnB);
}
```