1. В чем разница между ссылкой и указателем?

2. Объясните разницу между int x; int x (); и int x {};

3. утверждать (sizeof (int)! = Sizeof (long)); Всегда ли это утверждение верно?

4. Что напечатает следующая строка кода и почему? без знака int x = -1; std :: cout << x;

5. Можете ли вы объяснить разницу между новым и новым []? Можно ли удалить память, используя delete [], выделенную в новом операторе?

6. В чем разница между new / malloc или delete / free?

7. В чем разница между выделением стека и кучи?

8. Каков порядок оценки параметров функции в C ++?

9. Каков порядок построения глобальных переменных?

10. Что такое предварительное объявление классов? Для чего его используют?

11. Что означает ключевое слово const и как его можно использовать?

12. Что означает статическое ключевое слово и как его можно использовать?

13. Каковы преимущества использования классов друзей?

14. Что такое абстрактный класс? Что такое чисто виртуальная функция?

15. Как создать виртуальный конструктор и виртуальный деструктор для класса? Зачем ты это делаешь?

16. Что такое vtable и как он работает?

17. Порядок инициализации Основ и Участников.

18. Можно ли вызвать виртуальную функцию внутри конструктора / деструктора?

19. Что такое шаблон и как он используется?

20. Что такое специализация? Как это может помочь повысить эффективность?

21. struct Vector {int \* data; размер int; }; Напишите конструктор копирования, оператор = и деструктор для структуры Vector.

22. Что такое итератор? Какие типы итераторов вы знаете?

23. Что такое RAII?

24. Когда вы должны использовать std :: unique\_ptr против std :: shared\_ptr?

25. Как следует обрабатывать ошибки во время выполнения в C ++? Какие общие подходы вы знаете?

26. Что произойдет, если исключение будет сгенерировано в конструкторе?

27. C ++ поддерживает множественное наследование. Какова «проблема алмаза», которая может возникнуть при множественном наследовании? Приведите пример.