2. Прямой наследник System.Object, запрещено создавать экземпляры статического класса, запрещено от него наследовать, все элементы должны быть объявлены с ключевым словом static, может иметь статический конструктор, компилятор не создаёт конструктор по умолчанию
3. Способ объявления новых операций для типа
4. По-всякому
5. [] (но есть индексатор), () (можно определить новые операторы преобразования), +=, -=, \*=, /=, %=, &=, |=, ^=, <<=, >>= (но получаем автоматически в случае перегрузки бинарной операции), &&, ||, =, ., ?:, ??, ->, =>, f(x), as, checked, unchecked, default, delegate, is, new, sizeof, typeof
6. Нельзя
7. Да
8. Один
9. Нет, но есть индексатор
10. Нет
11. public static explicit operator Point2D(Point1D p1d)

{Point2D p2d = new Point2D(); p2d.x = p1d.x; p2d.y = 0; return p2d;}