1. Передача в функцию по значению, оператор присваивания
2. Сначала родительский объект, потом дочерний и в конце агрегат
3. Добавляет классам деструктор для освобождения неуправляемых ресурсов
4. Да
5. Для этого нужно явно указать наследование класса  
   Пример: Child(int n):Test(n)
6. Для этого после конструктора нужно написать “: base(args[])”.

Пример:  
public Child(int n) : base(n)

1. Для этого нужно явно указать вызов необходимого конструктора.

Пример:

Test m\_objTest;

AggregateT() : m\_objTest(9)

{

cout << "Created AggregateT" << endl;

}

Здесь мы явно вызываем конструктор члена класса с параметром.

1. В .Net, как и в C++, ссылка указывает на какой-либо объект, хранящийся в памяти. Но в .Net (в том числе unsafe) мы не можем создать ссылку на ячейку памяти (только указатель) (т.е. мы не можем сделать следующее: int a = 8; int& re = a). Таким образом, в .Net ссылка может указывать только на конкретный объект, в C++ - на любую ячейку памяти.
2. Для этого перед объявлением нужно прописать «template <typename T>». Далее тип T можно будет использовать в контексте класса. В качестве T можно передать любой тип данных.