- 1) Une modification à vec1 influence vec2: **vec1[0] = 4;** Ça ne devrait puisque c'est des objets différents.
- 2) Voir code. Il y a une erreur fatale, car le destructeur tente de libérer deux fois le même espace mémoire (les deux objets pointent au même endroit).
- 3) Voir code.