

א. (6 נקודות) מלא את הטבלאות הוירטואליות של המחלקות הנ"ל. חובה לרשום לפני כל מתודה לאיזו מחלקה היא שייכת ע"י הוספת הקידומת `ClassName::` לפני כל מתודה.

Base class VTABLE	Aba class VTABLE	Ben class VTABLE
<code>Base::~Base()</code>	<code>Aba::~Aba()</code>	<code>Ben::~Ben()</code>
<code>Base::f1()</code>	<code>Aba::f1()</code>	<code>Ben::f1()</code>
<code>Base::f3()</code>	<code>Aba::f4()</code>	<code>Aba::f4()</code>
	<code>Base::f3()</code>	<code>Ben::f3()</code>

ב. (6 נקודות) תאר בפירוט מה קורה כאשר מריצים את הפונקציה הראשית. מה הפלט? או פונקציות מופעלות?

```

26. int main() {
27.     Base* p = new Aba()
28.     delete p;
29.     return 0;
30. }
```

נוצר מצביע ראשון שמחיל שימוש במנא' של כרך של ג"ס
לא ים שימוש במנא' ה"ך של אבא לאחר מכן משמ"מ מחיקה של
p, קודם כל מחקים זה הבטנים, אבא באבא, ורק לאחר מכן
אבא ג"ס.

ג. (3 נקודות) מה יקרה אם הפונקציות ההורסות לא יהיו וירטואליות?

הקונפליקט יגיש וק יתוורם של ה"סום שנוצר ואז הבטנים לא יתוורם.

ד. (3 נקודות) מחלקה מופשטת (אבסטרקטית) היא מחלקה שלא ניתן ליצור ממנה אובייקטים. מדוע אנו זקוקים למחלקה כזאת?

לפעמים אנחנו לא סקזקים לעלוה"ק מ"סום מחלקה לבסוף אלה רק
לפנתן פ"ו א"ו למשנים שלם והש"ל כ" ק"מ מחלקה כ"א