Вопросы:

Какие случаи неявного копирования объектов существуют в C++? (их 2)

Передача по значению, присваивание

В каком порядке создаются составные объекты (потомки или агрегаты в C++)?

Сначала создаются родители и свойства класса, затем уже сам составной класс.

Свойства создаются по очереди, в зависимости от порядка объявления в составном

объекте

Для чего предназначен интерфейс IDisposable в C#?

Интерфейс IDisposable в C# объявляет один единственный метод Dispose, в котором

должно происходить освобождение неуправляемых ресурсов (в основном это

различные сетевые подключения, работа с файлами)

Будет ли вызван Dispose по завершению блока using, если на объект, указанный в

using имеется еще одна ссылка?

Dispose будет вызван, но объект не будет уничтожен

Как вызвать конструктор предка с параметром в C++?

Для этого нужно явно указать наследование.

Пример: Child(int n):Test(n)

Как вызвать конструктор предка с параметром в C#?

Для этого после конструктора нужно написать “: base(args[])”.

Пример:

public Child(int n) : base(n)

Как вызвать конструктор члена класса с параметром?

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.

Опишите различие в понятии ссылка в смысле C++ и в смысле .Net.

В .Net не можем создать ссылку для какую-либо ячейку памяти, поэтому ссылка

указывает только на конкретный объект, а в C++ - на любую ячейку памяти.

Как объявить и использовать шаблон класса?

Для этого перед объявлением нужно прописать

«template <typename T>». Далее тип T можно будет использовать в контексте

класса. В качестве T можно передать любой класс.