Екзамінаційний білет № 29  
  
1 Концепція наслідування та її реалізація на С++. Поясніть на прикладі, що таке раннє та пізнє зв’язування. Що таке віртуальний метод? Що таке віртуальний деструктор, та чому він потрібний? Що таке чисто віртуальний клас та чисто віртуальний метод? Коли вони потрібні? Створіть клас Фігура та його наслідники Коло та Прямокутник. Ведіть з консолі 5 фігур серед яких 4 кола та 1 прямокутник та підрахуйте їх сумарну площу використовуючи віртуальний метод підрахунку площі.  
  
2 Задача: Перевірити, чи правильно в заданому рядку розставлені круглі дужки (тобто, чи знаходиться справа від кожної відкриваючої дужки відповідна їй закриваюча дужка, а зліва від кожної закриваючої - відповідна їй відкриваюча).Відповідь – слово "так" або "ні".