

## Lista 02 – Orientação a Objeto

Ryan Marques de Castro – 7572

1)

a) ponteiros

b) virtual

c) abstrata

d) polimorfismo

e) abstratas

f) básica abstrata, ou mais virtuais puras, básica concreta.

g) herança múltipla

h) templates, tipos de dados diferentes.

i) template

j) template <class nome da variavel>

k) templates

l) try,catch e throw

m) try

n) throw

o) catch

p)exception, rethrow (relançamento)