

1. Il y a parfois une incohérence dans l’affichage des données deux appels à cout sur le même objet semblent produire des résultats différents. Pouvez-vous l’expliquer ? (Pokachu premier combat).

Effectivement, car l’appel de cout sur le même objet se fait par des surcharges différentes de l’opérateur <<. Dans le premier cas, on peut afficher l’état de Pokachu en utilisant l’opérateur << surchargé de la classe EtatCreature. Dans le deuxième cas, on doit d’abord trouver l’état de l’objet en question et, ensuite, utiliser l’opérateur << surchargé de la classe de l’état trouvé. Dans le cas de Pokachu, on utilise l’opérateur << de la classe EtatEmpoisonne pour afficher des données.

2. Quel est l’ordre d’appel des différents constructeurs lors d’un appel au constructeur par paramètres de Professeur ?

Le constructeur par paramètres de la classe mère (Dresseur) est d’abord appelé. Ensuite, le constructeur de la classe dérivé (Professeur) est appelé.

3. Remplissez le tableau suivant :

Considérons les déclarations suivantes :

Class Mere;

Class fille : public Mere;

fonctionSurMere(Mere& mere);

fonctionSurFille(Fille& fille);

Mere m;

Fille f; 13

Mere* mPointeur;

Fille* fPointeur;

Situation	Est valide?
m = f;	oui
f = m;	non
mPointeur = &f;	oui
fPointeur = &m;	non
fonctionSurMere(f);	oui
fonctionSurFille(m);	non