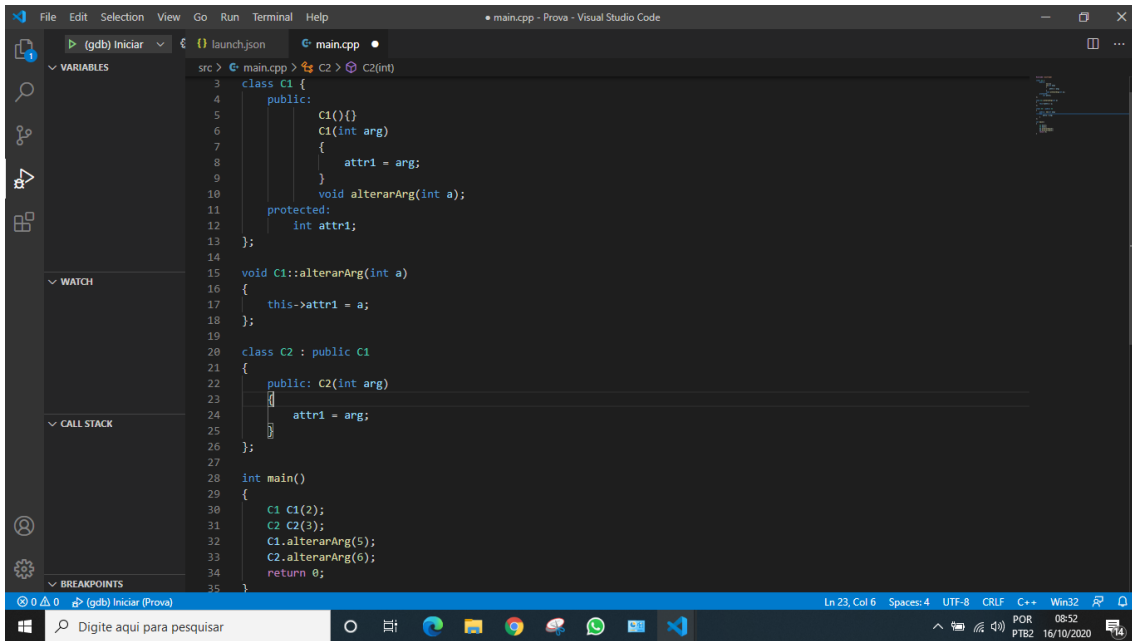


A implementação do programa com as devidas modificações é dada abaixo



```
src > main.cpp > C2 > C2(int)
3  class C1 {
4      public:
5          C1(){}
6          C1(int arg)
7          {
8              attr1 = arg;
9          }
10         void alterarArg(int a);
11     protected:
12         int attr1;
13 };
14
15 void C1::alterarArg(int a)
16 {
17     this->attr1 = a;
18 };
19
20 class C2 : public C1
21 {
22     public: C2(int arg)
23     {
24         attr1 = arg;
25     }
26 };
27
28 int main()
29 {
30     C1 C1(2);
31     C2 C2(3);
32     C1.alterarArg(5);
33     C2.alterarArg(6);
34     return 0;
35 }
```

Para que seja possível alterar o atributo attr1 a partir da main foi preciso criar um método dentro da classe que modifica esse atributo pois o mesmo é protegido. Como a classe C2 é derivada de C1 a mesma possui todos os métodos importados com base na herança e, assim, é possível usar o método criado.