



Corrigé type :

1. `std::cout << "Hello" << std::endl`
2. Les noms de variables acceptés par le compilateur sont :
 

2eme_element	main1	<del>include</del>	DELETE	<del>var_1</del>
--------------	-------	--------------------	--------	------------------
3. La différence entre les deux expressions est que l'opérateur & dans la première (Int x = &a) renvoi l'adresse de a vers x, par contre la deuxième (int &x = a) définit une référence x sur a.
4. Passage par variable                      passage par référence                      passage par pointeur
5. `delete[] ptr;`
6. Les quatre principes fondamentaux du concept de la programmation orienté objet.
  - a. Classe et objet
  - b. Encapsulation
  - c. Héritage
  - d. Polymorphisme
7. Les caractéristiques d'un constructeur de classe en C++ sont :
  - a. Le constructeur d'une classe est une fonction membre spéciale,
  - b. Il l'a le même nom que la classe,
  - c. N'indique pas de type de retour (même pas un void),
  - d. Ne contient pas d'instruction return.
8. Public, protected, private
9. Une classe abstraite est une classe qu'on peut pas instancié, et qui contient une méthode virtuelle pure.
10. Les expressions qui permettent de créer un objet de type Point sont :
 

~~Point (a);~~

~~Point = a;~~

Point \*a ;

Point a ;
11. `a, 23`
12. `0 1 1 1 2 2 3 2`
13. `2+4 = 5`
14. `2 3 4`
15. Vrai
16. Faux
17. Vrai
18. Vrai
19. Faux