

1. Введіть відсутні ключове слово, щоб зробити функцію "foo" дружньою для класу MyClass.

```
class MyClass {  
public:  
    _____ void foo();  
};
```

2. Дружня функція ...

- ☐ може змінювати всіх членів класу, включаючи приватних членів
- ☐ може змінювати лише публічних членів
- ☐ не може змінювати приватного члена в класі

3. Необхідно оголосити клас "Hannah" з конструктором, що приймає один параметр типу int, функцію printCrap () та прихованим елементом типу int.

```
class Hannah {  
    _____:  
    Hannah(int);  
    void printCrap();  
private:  
    _____ h;  
};
```

4. Для члена з ім'ям "mem" виберіть два правильних способи роздрукувати члена класу.

- ☐ cout << this->mem;
- ☐ cout << mem;
- ☐ cout << this>>mem;
- ☐ cout ** mem;

5. Для класу " MyClass " з одним приватним членом на ім'я "mem" заповніть пробіли, щоб роздрукувати його значення у функції printValue(), використовуючи ключове слово this.

```
void MyClass :: printValue () {  
    cout << ____ -> ____ ;  
}
```

6. Оголосіть клас "Sally", у його загальнодоступному розділі є лише конструктор.

```
_____ Sally
{
    _____:
    _____ 0;
};
```

7. Оголосіть клас Sally з двома конструкторами, одним конструктором за замовчуванням (без параметрів) та конструктором з одним параметром типу int.

```
_____ Sally
{
    _____:
    Sally();
    Sally(____);
};
```

8. Яке ключове слово використовується для перевантаження операторів в C++

- ☐ operator
- ☐ this
- ☐ overload_it
- ☐ friend

9. Необхідно визначити перевантажений оператор+ для класу "Test".

```
Test Test:: _____ (Test obj) {
    _____ newObj;
    newObj.mem =
    mem _____ obj.mem;
    return newObj;
}
```