

1. Заповніть пропущене ключове слово, щоб публічно успадкувати клас "D" від класу "Base".

```
class D : _____ Base
{
};
```

2. Яке ключове слово робить елементи класу доступними лише його похідним членам класу?

```
_____
```

3. Виберіть твердження, яке виражає загальне правило для деструкторів у наслідуванні.

- Деструктор базового класу викликається перед похідним деструктором класу
- Деструктор похідного класу викликається перед деструктором базового класу

4. Заповніть пробіли, щоб оголосити об'єкти "Dog" та "Cat" та два вказівники "Pet ", що вказують відповідно на об'єкт "Dog" та "Cat".

```
Dog dogObj; Cat catObj;
Pet _ pet1 = _ dogObj;
Pet* pet2 = _ catObj;
```

5. Заповніть пробіли, щоб оголосити клас "Person", віртуальну функцію "hello ()", а потім оголосити клас "Student", який успадковується від класу "Person" і перезаписує його віртуальну функцію "hello ()".

```
class Person {
public:
    _____ void hello() {
        cout << "Person says hello"; }
};
_____ Student : _____ Person {
public:
    void hello() {
        cout << "Student says hello"; }
};
```

6. Зробіть "foo" чистою віртуальною функцією:

```
_____ void foo() _ 0;
```