

Was wird ausgegeben?

```
#include<iostream>
class Point {
    Point() {
        std::cout
            << "Constructor called";
    }
};

int main()
{
    Point t1;
    return 0;
}
```

- 1 Compiler Fehler
- 2 Laufzeit Fehler
- 3 "Constructor called"



Was wird ausgegeben?

```
#include<iostream>
class Point {
    Point() {
        std::cout
            << "Constructor called";
    }
};

int main()
{
    Point t1;
    return 0;
}
```

- 1 Compiler Fehler
- 2 Laufzeit Fehler
- 3 "Constructor called"



Was wird ausgegeben?

```
#include<iostream>
class Point {
    Point() {
        std::cout
            << "Constructor called";
    }
};

int main()
{
    Point t1;
    return 0;
}
```

- 1 Compiler Fehler ●
- 2 Laufzeit Fehler
- 3 "Constructor called"



Was wird ausgegeben?

```
#include<iostream>
class Point {
public:
    Point() {
        std::cout << "Constructor called";
    }
};

int main()
{
    Point t1;

    return 0;
}
```

Was wird nun ausgegeben?

```
#include<iostream>
class Point {
public:
    Point() {
        std::cout << "Constructor called";
    }
};

int main()
{
    Point t1;
    Point* t2;
    return 0;
}
```

- 1 Compiler Fehler
- 2 Laufzeit Fehler
- 3 "Constructor called"
- 4 "Constructor called  
Constructor called"



Was wird nun ausgegeben?

```
#include<iostream>
class Point {
public:
    Point() {
        std::cout << "Constructor called";
    }
};

int main()
{
    Point t1;
    Point* t2;
    return 0;
}
```

- 1 Compiler Fehler
- 2 Laufzeit Fehler
- 3 "Constructor called" ●
- 4 "Constructor called  
Constructor called"