

1. ¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?

Por la manera en el cual se puede encontrar, y la característica principal es que si alguna parte del código este mal ingresado la parte que le sigue no correrá correctamente.

2. ¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?

Es un paradigma que se basa mas en los objetos y clases, es el mas guiado a la naturaleza de los objetos.

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

Es cuando se heredan todos los atributos y características de la clase principal a una derivada.

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Abstracción, polimorfismo, herencia, encapsulación

5. ¿Qué es un puntero?

Es una parte del código que su función principal es el almacenar espacio en la memoria que no varia.

6. ¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?

1. **&** b) * c) == d) Ninguno

7. ¿Cuál es el Operador de Indirección?

1. & b) ***** c) == d) Ninguno

8. Las estructuras de control permiten modificar el flujo de ejecución de las instrucciones de un programa. ¿Cuáles son?

Estructuras de Secuencial

Estructuras de Selección

Estructuras de Repetición