

Actividad 10

¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?

modo de representar información en una computadora, aunque, además, cuentan con un comportamiento interno. ¿Qué significa? Que se rige por determinadas reglas/restricciones que han sido dadas por la forma en que está construida internamente.

¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?

La programación orientada a objetos es un modelo de programación en el que el diseño de software se organiza alrededor de datos u objetos, en vez de usar funciones y lógica. Se enfoca en los objetos que los programadores necesitan manipular, en lugar de centrarse en la lógica necesaria para esa manipulación.

¿Qué es la herencia en la POO?

Se trata de uno de los pilares fundamentales de la programación orientada a objetos. Es el mecanismo por el cual una clase permite heredar las características (atributos y métodos) de otra clase.

¿Cuáles son los pilares de la POO?

Pilares de la POO. La programación orientada a objetos como paradigma, se basa en cuatro pilares fundamentales: abstracción, encapsulamiento, polimorfismo y herencia.

¿Qué es un puntero?

Un puntero es una variable que almacena la dirección de memoria de un objeto. para asignar nuevos objetos en el montón, para pasar funciones a otras funciones.

¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?

☒ a) & b) * c) == d) Ninguno

¿Cuál es el Operador de Indirección?

☐ a) & ☒ b) * c) == d) Ninguno

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

En lenguajes de programación, las estructuras de control permiten modificar el flujo de ejecución de las instrucciones de un programa. Con las estructuras de control se puede: De acuerdo con una condición, ejecutar un grupo u otro de sentencias (If-Then-Else)