**TEORIA** - Defina brevemente con sus propias palabras los siguientes conceptos:

1. Que son los archivos en programación y cuáles son los tipos de archivos que se manejan.

Un archivo es una secuencia de datos almacenados en un medio persistente que están disponibles para ser utilizados por un programa.

Los archivos se dividen en dos partes:

Archivos ejecutables los cuales están creados para funcionar por sí mismos.

Archivos no ejecutables que almacenan información que tendrá que ser utilizada con la ayuda de algún programa.

Los diferentes tipos de archivos que se manejan son:

* Archivos de texto
* Archivos de imágenes
* Archivos históricos
* Archivos de movimiento
* Archivos de programas
* Archivos de internet
* Archivos de entrada
* Archivos de salida
* Archivos de maniobra

1. Que son los archivos de acceso secuencial y para qué sirven en programación.

Es la forma básica de organizar un conjunto de registros que forman un archivo, los registros quedan guardados consecutivamente cuando el archivo se utiliza como entrada, es decir, que un grupo de elementos es accedido en un predeterminado orden secuencial, sirve como accesos a la memoria de manera aleatoria, nos da la facilidad de leer un registro sin la necesidad de leer los otros.

1. Que son archivos de acceso directo, para que sirven en programación, cuáles son las operaciones básicas sobre estos archivos y explique cómo se complementan cada una en C#.

Los archivos de acceso directo son archivos cuyo contenido está dado por instrucciones que redirigen a otro fichero del sistema o a un lugar de la red, sirven para navegar o acceder más rápido entre los programas.

Las operaciones básicas son:

* Abrir un archivo.
* Guardar un archivo.
* Crear un archivo
* Cerrar un archivo

1. Que son los archivos DLL en C#, para que sirven y diga los pasos para crear un archivo DLL en C#.

Un archivo DLL es una biblioteca de clases que contiene código ejecuta para ser utilizados desde otros programas.

1. Abrir visual studio
2. Nuevo proyecto
3. Biblioteca de clases
4. Asignar nombre al proyecto
5. Hacer la estructura de la clase
6. Generar la DLL de nuestro proyecto
7. Listo ya podrá ser referenciada y utilizada desde otro proyecto
8. Que es el manejo persistente de la información.

Es la capacidad de guardar la información de un objeto para volverla a utilizar en otro momento.