

Ary Daniel Recinos Ibañes

1290-22-1052

Programacion I

Preguntas Actividad 10

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

R// Viene del hecho de que esta metodología de programación se basa en la estructura lógica y organizada del código.

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

R// Es un paradigma de programación que se especializa y enfoca en la creación de objetos que interactúan entre el uno y el otro para realizar diferentes tareas y resolver problemas

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

R// es un concepto fundamental de la POO que se usa para heredar las propiedades y los comportamientos de otra clase

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

R// Abstracción, Encapsulamiento, Herencia, Polimorfismo

5. ¿Qué es un puntero?

R// Es una variable que almacena la dirección de memoria de otra variable en el programa.

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

a)& b) * c) == d) Ninguno

R// La opción correcta es la a.

7. ¿Cuál es el Operador de Indirección?

- a. & **b) *** c) == d) Ninguno

R// La opción correcta es la b.

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

R// Estructuras de control de selección o condicionales, Estructuras de control de iteración o bucles, Estructuras de control de salto o transferencia de control.