

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

Porque facilita al programador en la comprensión y corrección de errores.

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

Es un paradigma de programación que usa objetos para la creación de aplicaciones

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

Es cuando se pasa todos los atributos y métodos de una clase base a una clase derivada

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Atracción

Herencia

Encapsulamiento

polimorfismo

5. ¿Qué es un puntero?

Es una variable que almacena la dirección de memoria.

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?

Secuenciales

Selectivas

repetición

