

¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?

La programación estructurada es un paradigma de programación orientado a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo de un programa de computadora, utilizando únicamente subrutinas y tres estructuras.

¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?

paradigma de programación que usa objetos para representar elementos de la vida real, con sus atributos y métodos

La POO busca hacer el desarrollo de software más entendible y escalable, acercando la programación a la forma de expresar las cosas en el mundo real

¿Qué es la herencia en la POO?

La herencia es aquella que es posible derivar una nueva, que heredará todos sus miembros, teniendo posibilidad de sobrecargarlos, crear unos nuevos o utilizarlos

¿Cuáles son los pilares de la POO?

La POO consta de 4 pilares fundamentales estos son:

abstracción, el encapsulamiento, la herencia y el polimorfismo

¿Qué es un puntero?

Un puntero es aquel que pueda accesar el espacio en memoria de un objeto, a través de este ya se puede modificar o usar el valor.

¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?

& b) * c) == d) Ninguno

La respuesta es &

¿Cuál es el Operador de Indirección?

& b) * c) == d) Ninguno

La respuesta es b

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

For, Switch, else, if, do while, while son unas de las estructuras de control ya existentes.