**¿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 tráves 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.