

Dennis Gabriel Paz Rodríguez 1290-22-15777

Facultad de Ingeniería - A

Programación



Ciclo: Tercer Semestre

Sede Antigua Guatemala, plan sábado

Fecha 20/04/2023

## **¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?**

Recibe dicho nombre ya que es una programación estructurada es una teoría orientada a mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo utilizando únicamente subrutinas o funciones, permite desarrollar un software más fácil de comprensión. La programación estructurada es una corriente que nació con la vocación de facilitar la vida de los programadores, sobre todo cuando estos debían abordar fases de mejora posteriores a la creación del programa, y de ordenar la forma en la que se creaba cualquier tipo de programa.

## **¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?**

La Programación Orientada a Objetos, que en sus siglas se puede llamar (poo), es un paradigma de programación, es decir, un modelo o un estilo de programación que nos da unas guías sobre cómo trabajar con él. Se basa en el concepto de clases y objetos. Este tipo de programación se utiliza para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de código (clases) para crear instancias individuales de objetos. Lo que buscamos es dejar de centrarnos en la lógica pura de los programas, para empezar a pensar en objetos, lo que constituye la base de este paradigma. Esto nos ayuda muchísimo en sistemas grandes, ya que en vez de pensar en funciones, pensamos en las relaciones o interacciones de los diferentes componentes del sistema.

## **¿Qué es la herencia en la POO?**

La herencia define relaciones jerárquicas entre clases, de forma que atributos y métodos comunes puedan ser reutilizados. Las clases principales extienden atributos y comportamientos a las clases secundarias. A través de la definición en una clase de los atributos y comportamientos básicos, se pueden crear clases secundarias, ampliando así la funcionalidad de la clase principal y agregando atributos y comportamientos adicionales.

## **¿Cuáles son los pilares de la POO?**

Abstracción, Encapsulamiento, Polimorfismo y Herencia.

## **¿Qué es un puntero?**

Un puntero es una variable que almacena la dirección de memoria de un objeto. Los punteros se usan ampliamente en C y C++ para tres propósitos principales: para asignar nuevos objetos en el montón, para pasar funciones a otras funciones.

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

\*

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

Secuencial, Alternativa, Repetitiva.

