

Responda las siguientes preguntas

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

Porque permite modificar el flujo de ejecución de las instrucciones de un programa

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

Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones para el desarrollo de aplicaciones

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

Es una relación entre clases en la cual una clase comparte la estructura y comportamientos definido en otra clase

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Abstracción, Encapsulación, Polimorfismo, Herencia

5. ¿Qué es un puntero?

Es una variable que contiene la dirección de memoria, de un dato o de otra variable que contiene al dato

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?

1. Estructura de Secuencia
2. Estructura de Selección
3. Estructura de repetición