

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

Debido a que se basa en hacer estructuras para la optimización del tiempo y tener una mejor organización en el programa

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

Es un sistema que se basa en clases y objetos dentro del código, con lo que intentamos centrarnos en la lógica pura de los programas

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

Cuando una clase da sus propiedades y lo que tiene dentro a otra clase

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Abstracción, encapsulamiento, polimorfismo y herencia.

5. ¿Qué es un puntero?

Es una variable que almacena la dirección de memoria de un objeto.

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?

Selección, repetición y secuencial.