

1. ¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?
Permiten modificar el flujo de ejecución de las instrucciones de un programa
2. ¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?
Se basa en una idea natural de un mundo lleno de objetos y que la resolución de problemas se realiza mediante el modelo de objetos
3. ¿Qué es la herencia en la POO?
Es cuando pasamos todos los atributos y métodos de una clase base a una clase derivada
4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?
Abstracción
Encapsulamiento
Polimorfismo
Herencia
5. ¿Qué es un puntero?
Es una variable que contiene la dirección de memoria de un dato o de otra variable
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?
Estructura de Secuencia
Estructura de Selección
Estructura de Repetición