

1. ¿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.

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 cuando pasamos todos los atributos y métodos de una clase base a una clase derivada

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Abstracción, encapsulación, polimorfismo, herencia.

5. ¿Qué es un puntero?

es una variable que almacena la dirección de memoria de otra variable o elemento de datos.

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?

Estructuras de secuencia, de repetición y de selección.