

## 1. PRUEBA TEÓRICA

1.1 Explique que es un puntero y cómo funciona.

Acortado de puntero de memoria, señala a una parte específica de la memoria RAM donde está almacenada información contenida por una variable o puntero.

1.2 ¿Cuál es la diferencia entre un lenguaje interpretado y uno compilado?

Pueden

ser igual de rápidos en cuanto a su ejecución?

No, los lenguajes compilados normalmente son más rápidos, mientras que los lenguajes interpretados suelen ser más dinámicos y portables.

1.3. Dada una lista de números enteros, imprima cuál es el menor de los números de la lista.

1.4. Dada una lista de números enteros, imprima cuál es la suma de los números al cuadrado.

1.5. Dada una lista de números enteros, ordene e imprima la lista de menor a mayor.

1.6. Dada una lista de números enteros, imprima un diccionario con el número de repeticiones para cada número en la lista.

1.7. Dada una palabra, imprima el conjunto de de anagramas, que se pueden realizar con la palabra.

1.8. Usando javascript o typescript, codifique y explique (con comentarios) 3 patrones

de diseño de Software (1 creacional, 1 estructural y 1 comportamental).