

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

La programación estructurada recibe ese nombre porque se basa en la creación de programas de ordenador organizados mediante estructuras claras y coherentes. En lugar de crear programas largos y complejos que son difíciles de entender y modificar, la programación estructurada se concentra en la construcción de programas más pequeños, divididos en partes lógicas y que realizan tareas específicas.

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

es un paradigma de programación que se enfoca en describir y modelar el mundo real mediante la creación de objetos que tienen atributos y métodos específicos. En este paradigma, los programas se diseñan y estructuran en torno a los objetos, donde los datos y la funcionalidad se encapsulan dentro de estos objetos, y la interacción entre ellos se realiza a través de mensajes que se envían y reciben.

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

La idea de la herencia es que una clase pueda heredar los atributos y métodos de otra clase y además implementar nuevos atributos y métodos propios. La clase que se hereda se llama clase padre o superclase, mientras que la nueva clase creada a partir de ella se llama clase hija o subclase.

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Encapsulamiento, Herencia, Polimorfismo y Abstracción.

1. Encapsulamiento: se refiere a la capacidad de ocultar los detalles internos de un objeto y exponer solo los detalles necesarios para su uso.
2. Herencia: permite que una clase (objeto) herede propiedades y comportamientos de otra clase (objeto) más general.
3. Polimorfismo: se refiere a la capacidad de un objeto de tomar diferentes formas y comportarse de manera diferente en función del contexto.
4. Abstracción: se trata de un proceso de simplificación en el que se identifican las propiedades esenciales de un objeto y se ignoran las que no son relevantes. También se refiere a la capacidad de definir objetos que encapsulan grupos de datos y los comportamientos que los manipulan.

5. ¿Qué es un puntero?

Un puntero es una variable que almacena la dirección de memoria de otra variable en un programa de computadora. Es decir, un puntero apunta o indica el lugar donde se encuentra almacenada la información de una 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?

- Las estructuras de control son:
 - Estructuras de control de selección o condicionales:
 1. if
 2. else
 3. elseif
 4. switch
 - Estructuras de control de iteración o bucles:
 1. for
 2. while
 3. do-while
 4. foreach
 - Estructuras de control de transferencia:
 1. break
 2. continue
 3. return
 4. goto (en algunos lenguajes de programación, aunque su uso no es recomendado)