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

PORQUE ES UN PARADIGMA DE PROGRAMACION ORIENTADO A MEJORAR LA CLARIDAD, CALIDAD Y TIEMPO DE DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE COMPUTADORA

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

ES UN PARADIGMAN DE PROGRAMACION QUE USA OBJETOS Y SUS INTERACCIONES PARA EL DEDSARROLLO DE APLICACIONES

1. **¿Qué es la herencia en la POO?**

ES CUANDO PASAMOS TODOS LOS ATRIBUTOS Y METODOS DE UNA CLASE BASE A UNA CLASE DERIVADA.

1. **¿Cuáles son los pilares de la POO?**

ABSTRACCION, ENCAPSULACION, POLIMORFISMO, HERENCIA

1. **¿Qué es un puntero?**

ES UNA VARIABLE QUE CONTIENE LA DIRECCION DE MEMORIA, DE UN DATO O DE OTRA VARIABLE QUE CONTIENE AL DATO

1. **¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?**
   1. &          b) \*        c ) ==     d) Ninguno
2. **¿Cuál es el Operador de Indirección?**
   1. &          b) \*        c ) ==     d) Ninguno
3. **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 REPETICION