

# **Universidad Mariano Gálvez de Guatemala**



## **Programación 1**

### **Actividad 10**

- Pablo Daniel Reyes López
- 20 de abril del 2023
- Sede antigua Guatemala

1290-22-13279

sección A

1- ¿Por qué la programación modular recibe ese nombre?

La programación modular recibe ese nombre por su característica de trabajar con módulos que es la representación en C++ de las funciones, que buscan dividir el código de un grupo diferente, reduciendo la complejidad y aumenta la capacidad de modificación.

2- ¿Qué es la programación orientada a objetos?

Es un paradigma de la programación que consiste en usar objetos para resolver los problemas, con el fin de realizar aplicaciones mediante los objetos que existen en el mundo real.

3- ¿Qué es la herencia en POO?

La herencia consiste en el traspaso de los métodos y atributos de una clase madre a una clase hijo, para dar un mejor ejemplo, en el cual la clase hijo tendrá todo el código de los atributos y métodos de la clase madre.

4- ¿Cuáles son los pilares de POO?

Abstracción

Encapsulación

Polimorfismo

Herencia

5- ¿Qué es un puntero?

Un puntero esta representado por el símbolo \*, es una variable que sirve para representar el espacio de memoria de otra variable.

6- ¿cuál es el putero de dirección de un puntero?

A) &

B) \*

C) ==

D) Ninguno

7- ¿Cuál es el operador de Indirección?

A) &

**B) \***

C) ==

C) ninguno

8- Las estructuras de control permiten modificar el flujo de ejecución de las instrucciones del programa, ¿Cuáles son?

- If
- If else
- Switch
- While
- Do while
- For