

Actividad 10

Responda las siguientes preguntas

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

La programación estructurada es un paradigma de programación con el fin de lograr alcanzar mejorar la claridad, calidad y tiempo de desarrollo de un programa de computadora, utilizando únicamente subrutinas y tres estructuras: Secuencial, Selección e Iteración.

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

Es un paradigma de programación que utiliza objetos para la resolución de problemas mediante el modelo de objetos.

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

Cuando todos los atributos y métodos de una clase son “heredados” a una clase derivada. Los datos se transfieren de una clase a otra.

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Los 4 pilares de la POO son: abstracción, encapsulación, polimorfismo y herencia.

5. ¿Qué es un puntero?

Un puntero básicamente es una variable que puede almacenar la dirección de memoria de otra variable y no su valor como tal lo haría una variable ordinaria.

6. ¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?

- i. **&** b) * c) == d) Ninguno

7. ¿Cuál es el Operador de Indirección?

- i. & **b) *** c) == d) Ninguno

8. Las estructuras de control permiten modificar el flujo de ejecución de las instrucciones de un programa. ¿Cuáles son?

Están las estructuras de secuencia, de repetición y de selección.

Realice el siguiente programa

Crear un programa que le solicite al usuario ingresar N cantidad de estudiantes (id, nombres, apellidos, nota1, nota2, nota3, nota4) y que calcule automáticamente el promedio y si la nota es superior a 60 que indique que el estudiante aprobó caso contrario que indique que reprobó, todo esto por medio de punteros o arreglos, utilice estructuras y cuando el usuario confirme que ya no desea ingresar más registros el programa deberá de almacenar (id, nombres, apellidos, nota1, nota2,

nota3, nota4,promedio,resultado) en un archivo binario llamado notas.dat todas las notas que el usuario asignó. Se debe de crear el CRUD.