Universidad Mariano Gálvez de Guatemala

Facultad de Ingeniería en Ciencias y Sistemas

Sede Antigua Guatemala

Ing. Augusto Armando Cardona Paiz

Curso: Programación 1



Actividad 10 Repaso Parcial II

Víctor Fernando Minas Salazar

Carné: 1290-22-12396

Jueves 20 de abril de 2023

Cuestionario

Responda las siguientes preguntas:

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

R/ Porque la programación estructurada, como dice su nombre, utiliza estructuras para ordenar y mejorar la claridad y legibilidad al momento de programar y desarrollar programas para computadora. La Programación Estructurada es un tipo de paradigma de programación.

2. ¿Qué es la Programación Orientada a Objetos?

R/ La Programación Orientada a Objetos es un paradigma de programación que consiste en la utilización de objetos y distintos procesos tales como clases y métodos para el desarrollo de aplicaciones. Esta se basa en la idea natural de un mundo de objetos y que para resolverlo debe realizar un modelado de ello.

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

R/ La Herencia en POO es el proceso que consiste en pasar todos los atributos de una clase base a una clase derivada. Dicha clase derivada, poseerá todo el código de la clase base y el código que se generará en esta. También es comúnmente llamada como "Pasar de una clase padre a una clase hija".

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

R/En el mundo de la POO, existen cuatro pilares, los cuales son:

- Abstracción: permite identificar a un objeto a través de sus características.
- Encapsulamiento: permite ocultar o separar las funcionalidades de un objeto.
- Polimorfismo: permite que el mismo nombre de un método realice diferentes acciones según el objeto que sea aplicado.
- Herencia: permite que los atributos y métodos de una clase base, pasen a una clase derivada.

5. ¿Qué es un puntero?

a) &

R/ Un puntero es un tipo de variable que hace referencia a la dirección de memoria donde se encuentra contenido un dato, o, dicho de otra manera, apunta al espacio físico donde se encuentra almacenado el dato de la variable.

 $\mathbf{c}) ==$

d) Ninguno

6.	¿Cuál es el Operador de Dirección en un puntero?	
----	--	--

7.	¿Cuál es el	Operador	de Indirección?	
----	-------------	----------	-----------------	--

b) *

a) & b) * c) == d) Ninguno

8.	Las estructuras de control permiten modificar el flujo de ejecución de la instrucciones de un programa. ¿Cuáles son?				
	R/ Las estructuras de control se dividen en tres:				
	 Estructura de secuencia Estructura de selección Estructura de repetición 				