1. Explicar pasaje de parámetros por referencia.
2. Para qué se utilizan las funciones y procedimientos. En qué se diferencian.
3. Ejemplos de 3 objetos de programación con propiedades y un evento.
4. Explicar la programación orientada a objetos
5. Explicar herencia.
6. Un V o F
7. Pasaje de parámetros por referencia implica que el nombre de la variable que se utiliza en la función o procedimiento, no necesariamente tiene que ser el mismo que el de la variable que se utiliza para pasar el parámetro, ya que al implementar el procedimiento se reemplazan los valores.
8. Las funciones se utilizan para realizar una operación y devolver un valor como resultado cuando sean llamadas desde un evento. Los procedimientos contienen código que realizaran una determinada acción cuando sean llamados. Ambos pueden recibir o no parámetros de entrada. La diferencia entre una función y un procedimiento es que la función devuelve un valor de la operación, en cambio el procedimiento solo realiza una acción.   
   En Pascal, una función debe devolver solo un resultado. El procedimiento no, solo una o más acciones como por ejemplo ordenar un vector.
9. Objeto 1: TTable

Propiedades: Name, DataBaseName, TableName

Evento: BeforInsert

Objeto 2: TEdit

Propiedades: ReadOnly, Font, Text

Evento: OnKeyPress

Objeto 3: TButton

Propiedades: Enabled, Caption, Visible

Evento: OnClick

1. La programación orientada a objetos surge para reducir la brecha entre los modelos y la realidad. Hace posible el reuso del código, y permite tratar a los atributos y operaciones de los objetos como un todo. También facilita la modificación del código al utilizar herencia.
2. Al crear una nueva clase se puede tomar objetos, con su información y conducta, de otra clase que tenga las instancias que se desean utilizar y poder usarlas como propias. Esto se llama herencia. Solo una clase puede ser heredada.
3. b- Ocultar la estructura interna de un objeto se llama encapsulamiento. La abstracción se utiliza al declarar una clase, en la que esta no podrá tener instancias.

d- Una instancia es la creación de un objeto dentro de una clase, ya sea esta heredada o no. Solos los objetos puede ser instanciados.

e- La herencia permite heredar todas las características de una instancia que pertenece a una clase dentro de otra clase nueva.