

¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?

Porque es un tipo de programación que es orientada a mejorar la calidad y tiempo de desarrollo utilizando únicamente subrutinas o funciones

¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?

Es un tipo de programación la cual se basa en el concepto de clases y objetos. este tipo de programación se utiliza para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizable de planos de código (clases)

¿Qué es la herencia en la POO?

Es la herencia que define una relación jerárquica entre clases de forma de atributos métodos comunes puedan ser reutilizados

¿Cuáles son los pilares de la POO?

En la programación se basa en los 4 pilares fundamentales de la programación orientada a objetos: abstracción, encapsulamiento, polimorfismo y herencia

¿Qué es un puntero?

Un puntero no es mas que una variable que almacena una dirección de memoria, en otras palabras un puntero apunta en donde queremos almacenar un valor , por ejemplo un numero

¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?

& b) * c) == d) Ninguno

¿Cuál es el Operador de Indirección?

& b) * c) == d) Ninguno

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

Secuenciales

Selectivas

Interactivas