**1)**

**A)** *Utilizando el modificador “const”. Tanto en la declaración como en la implementación de la función a través de la cual estamos pasando el parametro, cuando se pone el tipo de dato del dato pasado, se le agrega un const adelante.*

**B)** *Una unión y una estructura, son iguales salvo que los campos de la unión comparten la memoria. El tamaño de una unión es igual al campo de mayor tamaño, en cambio el struct ocupa la suma de lo que ocupa cada campo.*

***C)*** *El nombre de un arreglo es un puntero CONSTANTE a un conjunto de bytes en memoria. En cambio, un puntero puede cambiar el lugar al que apunta. En ambos casos, el acceso a esos elementos es similar, pueden usarse índices.*

***D)*** *Un puntero a función es una variable que almacena la dirección de una función. Esta función puede ser llamada más tarde, a través del puntero. Los punteros a funciones proveen una increíble capacidad: la habilidad de llamar a una función desde otra. Este tipo de funciones comúnmente se conoce como*callback*.*

***E)*** *Cuando se inicia la ejecución del programa, el sistema operativo carga el código ejecutable en una zona de memoria que esté libre (code), y además, reserva al menos dos espacios más de memoria para que el programa pueda ejecutarse, y almacene allí los datos que necesite: son el stack (pila) y el heap (montículo).*

*-En el stack se almacenan los parámetros de las funciones (de entrada y retorno) y las variables locales utilizadas por cada una.*

*-El heap es utilizado por las funciones que realizan reserva dinámica de memoria.*

*-En aquellos lenguajes que permiten la creación de variables globales o constantes, (C, Pascal), se reserva además una tercera zona de longitud predeterminada llamada data (zona de datos estáticos).*

***2)***

***A) VERDADERA.***

***B) FALSA.***

*Una estructura puede ser pasada por valor como por referencia, al igual que un dato simple.*

*La diferencia de pasar un dato por valor o por referencia, es que por valor se hace una copia haciendo imposible que puedas modificar la estructura original. Todo cambio que les haga adentro de la función tendrá ocurrencia en la original.*

*En cambio, al pasar una estructura por referencia, lo que se pasa es un puntero a la estructura, y todo cambio que hagas dentro de tu función se harán sobre la estructura original.*

***C) VERDADERA.***

***D) VERDADERA.***