**1) ¿Qué es Estructura de Datos?**

Es la forma o manera en que se pueden organizar los datos a la hora de programar y también dependiendo de los tipos y cantidad de datos que sean sirve para que pueda ser más fácil el poder acceder a ellos.

**2) ¿Explique qué es un tipo de dato primitivo y no primitivo?**

Los datos primitivos son aquellos que únicamente almacenan datos y que se podría decir que son aquellos que ya traer consigo el lenguaje de programación o el programa para el almacenamiento de datos.

Mientras que los datos no primitivos son aquellos que no son definidos o en otras palabras se podría decir que son creables y pueden ser modificados y usados de varias maneras.

**3) ¿Explique qué es un tipo de dato compuesto y agregados?**

Los datos compuestos pueden llegar a ser todos aquellas agrupaciones de datos como lo pueden ser las listar y los arreglos.

Por otro lado, los datos agregados son aquellos datos que están unidos o anidados de tal manera que componen un nuevo elemento.

**4) ¿Cuáles son los tipos de datos de estructuras estáticas?**

Las estructuras de datos estáticas son todos aquellos a los cuales se les define un rango, tamaño o dato que no puede ser modificado durante la ejecución del programa.

**5) ¿Cuáles son los tipos de datos de estructuras dinámicas?**

Las estructuras de datos dinámicas a diferencia de las estáticas si es posible modificar su tamaño ocupado.

**6) ¿Qué es un TAD y de un ejemplo de ello?**

Es un tipo de dato abstracto y son todos aquellos datos que no están definidos, sino que durante la ejecución del programa pueden llegar a ser solicitados y recopilados para una posible intervención.

Un ejemplo muy simple podría ser el sumar dos números que ingrese el usuario en el cual esos números al no saber cuáles serán también almacenaremos una respuesta que no conocemos, pero que si llegarán a ser operados.

**7) ¿Qué es modularidad?**

Es modular como dice la palabra o viéndolo de otra manera el poder dividir en partes el código en grupos o partes pequeñas para que sea mucho más entendible y organizado al programar.

**8) ¿Qué es Abstracción?**

Es una forma de interpretar y conceptualizar lo que puede resultar más importante y de esta manera hacer énfasis en lo más importante del código a la vez que funciona para que se pueda tener una idea más clara y no complicarse tanto en la redacción del código.

**9) ¿cuáles son las ventajas de los tipos de datos abstractos?**

Ventajas hay muchas, pero las más resaltables es que nuestro código no va a ser fijo, sino que va a poder ser cambiante, reutilizable y mucho más sencillo sin tener que estar estableciendo cada dato que estemos creando.

**10) ¿Describa qué es un nodo y que es un puntero?**

El nodo se podría decir que es como una conexión que permite unir varios elementos.

Un puntero es una variable o algo que nos permite el poder darle una dirección al almacenamiento de una memoria o el que ayuda a definir donde o cuál estructura queremos mandar a almacenar un dato.