

**Universidad Mariano Gálvez de Guatemala**

**Sede Antigua Guatemala**

**Curso:** Programación I.

**Nombres:** Karen Marleny Tejaxún Puc.

**Carnet:** 1290-22-13292.

**Sección:** “A”.

**Actividad 10.**

**1. ¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?**

Recibe este nombre ya que realiza las instrucciones una después de otro en el orden que están escritas es decir que realiza los procedimientos de forma ordenada.

**2. ¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?**

Es un modelo de programación que usa objetos e interacciones para el desarrollo de aplicaciones.

**3. ¿Qué es la herencia en la POO?**

Es cuando se heredan los atributos y métodos de una clase base a una clase derivada.

**4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?**

Los pilares de programación orientada a objetos Herencia, polimorfismo, encapsulamiento, abstracción.

**5. ¿Qué es un puntero?**

Un puntero es aquel que contiene la dirección en memoria de un dato o de otra variable.

**6. ¿Cuál es el Operador de dirección en un Puntero?**

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

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

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

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

- ❖ Estructura de Secuencial
- ❖ Estructura de Selección
- ❖ Estructura de Repetición