

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

La programación estructurada recibe su nombre porque se basa en estructuras de control de flujo como bucles y condicionales para organizar y controlar el flujo de ejecución del programa, en lugar de permitir saltos incondicionales como lo hacen algunos lenguajes de programación más antiguos.

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

La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación en el que los datos y el comportamiento están encapsulados juntos en objetos, y los programas se organizan en términos de interacciones entre estos objetos.

3. ¿Qué es la herencia en la POO?

La herencia en POO se refiere a la capacidad de una clase para heredar atributos y métodos de otra clase. Esto permite crear nuevas clases que son variaciones de las clases existentes, lo que facilita la reutilización del código y la organización del programa

4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?

Los pilares de POO son la encapsulación, la herencia y el polimorfismo. La encapsulación se refiere a la capacidad de un objeto para ocultar su estado interno y sólo exponer una interfaz pública. La herencia se discutió en la pregunta anterior, y el polimorfismo se refiere a la capacidad de objetos de diferentes clases para responder de manera diferente a los mismos mensaje

5. ¿Qué es un puntero?

Un puntero es una variable que contiene la dirección de memoria de otra variable. Los punteros son útiles para manejar estructuras de datos dinámicas y para pasar argumentos por referencia

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

1. & b) * c) == d) Ninguno

7. ¿Cuál es el Operador de Indirección?

1. & b) * c) == d) Ninguno

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

Estructuras de control condicionales: if-else, switch.

Estructuras de control de bucles: for, while, do-while.

Estructuras de control de salto: break, continue, goto.