

1. **¿Por qué la programación estructurada recibe ese nombre?**  
Porque sigue una línea de pasos en orden, uno detrás del otro.
2. **¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?**  
Es un paradigma (modelo o patrón) de programación que usa objetos y sus interacciones para el desarrollo de aplicación.
3. **¿Qué es herencia en la POO?**  
Es cuando pasamos todos los atributos y métodos de una clase base a una clase derivada. La cual dispondrá de todo el código de la clase y del código nuevo que se agregara en la clase derivada.
4. **¿Cuáles son los pilares de la POO?**  
Abstracción, Encapsulamiento, Polimorfismo, Herencia.
5. **¿Qué es un puntero?**  
Es una variable que contiene la dirección de la memoria, de un dato o de otra variable que contiene al dato.
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 secuencia, estructura de selección y estructura de repetición.