



Ingeniería en Sistemas de Información
y Ciencias de la Computación
Programación I
Actividad 10

María Valeria Recinos González No. Carné: 1290-22-4236

1. ¿Por qué la programación estructura recibe ese nombre?
 - La programación estructurada recibe ese nombre ya que utiliza 3 estructuras: secuencial, selección y repetición, para mejorar la claridad, calidad y tiempo de un programa de computadora.
2. ¿Qué es Programación Orientada a Objetos (POO)?
 - Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones para el desarrollo de aplicaciones.
3. ¿Qué es la 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 base y del código nuevo que se agregara en la clase derivada.
4. ¿Cuáles son los pilares de la POO?
 - Abstracción, encapsulación, polimorfismo y herencia
5. ¿Qué es un puntero?
 - Es una variable que contiene la dirección de 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
 - a
7. ¿Cuál es el Operador de Indirección?
 - a) & b) * c) == d) Ninguno
 - b
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, estructura de repetición.