

Universidad Mariano Gálvez  
Facultad de Ingeniería en Sistemas de Información  
Plan Diario  
Sede: Antigua Guatemala  
Curso: Programación I  
Ciclo Académico: Primero 2023  
Ing. Augusto Armando Cardona Paiz  
SECCIÓN: "A"



# Actividad 10

Francisco Javier Muñoz Aguilar  
1290-22-13910

LA ANTIGUA GUATEMALA 20 DE ABRIL DEL 2023

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

Es una corriente que nació con la vocación de facilitar la vida de los programadores, sobre todo cuando estos debían abordar fases de mejora posteriores a la creación del programa, y de ordenar la forma en la que se creaba cualquier tipo de programa.

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

Es un paradigma de programación, esto es, un modelo o un estilo de programación que proporciona unas guías acerca de cómo trabajar con él y que está basado en el concepto de clases y objetos.

**3. ¿Qué es la herencia en la POO?**

Es la transmisión del código entre unas clases y otras. Nos permite crear clases que reutilizan, extienden y modifican el comportamiento definido en otras clases.

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

Abstracción, Encapsulamiento, Polimorfismo y Herencia.

**5. ¿Qué es un puntero?**

Es una variable que almacena la dirección de memoria de un objeto.

**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?**

Secuencial. Alternativa. Repetitiva.