



# ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN EN LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

---

**SKU:** CT2750

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

1. Enumeración de datos simples: Numéricos (enteros y reales). lógicos. carácter. cadena de caracteres. puntero ó referencia a memoria
2. Datos estructurados: Arrays
  - 2.1. Listas enlazadas. pilas y colas
  - 2.2. Estructuras
  - 2.3. Ficheros
  - 2.4. Otras estructuras complejas: Tablas hash e introducción a los árboles y grafos
3. Mecanismos de gestión de memoria
  - 3.1. Uso de la gestión automática de memoria
  - 3.2. Construcción y destrucción de objetos
  - 3.3. Objetos inalcanzables
  - 3.4. Recolección de «basura»
  - 3.5. Métodos constructores y destructores