



# Estructura de la información en la programación orientada a objetos

**Sku:** CT2750

**Horas:** 9

**Formato:** HTML

## CONTENIDOS

- 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