

## 23.09.23-Аминев-Эссе-STL

Для моделирования поверхности из библиотеки шаблонов STL нам понадобится контейнер **vector**. Это динамический массив, то есть его размер может меняться во время исполнения программы, вы можете добавлять элементы в конец и так далее. Объявляется следующим образом:

```
vector<type of elements> vector_name;
```

Чтобы добавить элемент в конец вектора, необходимо воспользоваться функцией `push_back`. С помощью команды `size` можно узнать количество элементов в векторе.

**Итератор** – это объект, указывающий на элемент контейнера. Чтобы получить элемент, на который указывает итератор `it`, необходимо воспользоваться оператором разыменования: `*it`. Также если вам нужно перейти к следующему элементу надо использовать инкремент: `++it`.