

República Bolivariana de Venezuela  
Universidad Rafael Urdaneta  
Profesor: Eli Mora Alumno: Andres Contreras  
CI: 29929755

## Tarea Estructura Dinamica

### ASIGNACIÓN DINÁMICA DE ARREGLOS:

BÁSICAMENTE UN ARREGLO DINÁMICO ES UN ARRAY DE ELEMENTOS QUE CRECE DINÁMICAMENTE CONFORME LOS ELEMENTOS SE AÑADEN O SE ELIMINAN. LA FORMA DE CONSTRUIRLO MAS SENCILLA ES LA ASIGNACIÓN DE ESPACIO DE TAMAÑO FIJO DIVIDIDO EN 2 PARTES: LA PRIMERA OCUPADA POR EL ARRAY Y EL OTRO DE LIBRE CRECIMIENTO. ASÍ ES FÁCIL AÑADIR Y ELIMINAR ELEMENTOS.

Es muy útil PARA LA OPTIMIZACIÓN DEL USO DE MEMORIA. Se tienen 2 OPERADORES:

- New: Este denota una solicitud de ASIGNACIÓN DE MEMORIA EN FREE STORE CON EL TAMAÑO DEL TIPO DE DATO A INGRESAR. PRIMERO SE PIDE MEMORIA Y LUEGO AL CONSTRUCTOR.

SINTAXIS: VARIABLE-APUNTADEOR = new tipo-dato

Ejemplo: `int *p = new int;`



PARA EL CASO DE ARREGLOS:

VARIABLE-PUNTERO = NEW tipo [tamaño];

Ejemplo: `int * p = new int [10];`

- DELETE: BASICAMENTE ES USADO PARA LIBERAR MEMORIA RESERVADA POR EL "NEW". AL LLAMAR el delete, el compilador PRIMERO LLAMA AL DESTRUCTOR Y LUEGO EJECUTA EL DELETE.

SINTAXIS: `delete POINTER-VARIABLE;`  
ó `delete [POINTER-VARIABLE];`

PARA EL CASO DE ARREGLOS (CONJUNTO DE DATOS) SE USA:

`delete [] POINTER-VARIABLE;`

Ejemplo: `delete [] p;`