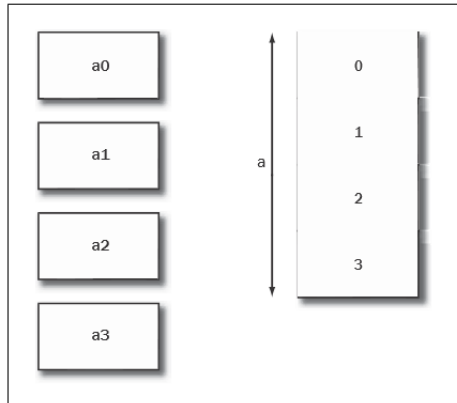


LOS ARREGLOS

Los arreglos son grupos de variables y estas variables serán referenciadas por el mismo nombre. Para poder acceder a una variable del arreglo usaremos un número de índice, ya que todas las variables adentro de un arreglo serán de un mismo tipo. Un punto muy importante que no debemos olvidar cuando trabajemos con los arreglos es que éstos están basados en **índice cero**, esto quiere decir que el primer elemento del arreglo se encuentra en la posición **0**, no en la posición **1** como podríamos pensar. No olvidar este punto nos evitará muchos problemas de lógica en el futuro.



```
tipo[] nombre = new tipo[tamaño];
```

```
float[] calificaciones= new float[10];
```

En C# los arreglos son **objetos**, y deberemos usar **new** al declararlos. El arreglo será de tipo flotante, y usaremos **[]** para indicar su declaración. Luego debemos colocar el nombre con el que lo identificaremos. En nuestro ejemplo se llama: **calificaciones**. Del lado derecho de la sentencia tenemos la **instanciación** del arreglo. Indicaremos entre **[]** la cantidad de elementos que deseamos tener. La cantidad puede ser colocada de forma explícita, tal como está en el ejemplo, o por medio del contenido de una variable. Podemos ejemplificar esto de la siguiente forma:

```
int n = 10;
```

```
float[] calificaciones = new float[n];
```

ó

```
float[] valores = { 1.5f, 3.78f, 2.1f };
```

Asignación y uso de valores

```
calificaciones[2] = 8.5f;
```

```
calificaciones[indice] = 8.5f;
```

Operaciones

```
impuesto = costo[n] * 01.5f;
```