

## LIBRERIA K

```
#include "Vector.h" para proyectos en c++
#include "Vector.cpp"
```

- Como funciona esta libreria??  
Sencillo, lo primero que debes de saber es que si realizas el llamado de la función `fill_Vector ();` en el main, se creara un vector Dinámico
- Qué pasa si quiero realizar varios arreglos dinámicos??

Sencillo, lo que debes de realizar es la creación de un puntero de esta forma `int * vectorOne` y respetivamente abajo en la otra línea, Colocar `vectorOne = new int[sizeArray];` y llamar la función `create_Other_Vector` (variable donde se guardara el tamaño del vector, nombre del puntero sin el `*`) en el main debajo de la función `fill_Vector`

- Como mostrar un vector dinámico creado en el main ?  
Sencillo, solo tiene que llamar la función `show_create_vector(nombreDelPunteroSin*)`

EJEMPLO:

```
int main () {
    fill_Vector()
    int * vectorOne , *vectorTwo
    int x , y
    vectorOne = new int[sizeArray]
    create_Other_Vector (x , vectorOne)
    show_create_vector(vectorOne)

    fill_Vector()
    vectorTwo = new int[sizeArray]
    create_Other_Vector (y , vectorTwo)
    show_create_vector(vectorTwo)

    //delete[] vectorOne;
    //delete[] vectorTwo;
```

```
Return 0;  
}
```

- Tambien cabe aclarar que puedes llamar por separado alguna funcionalidad de la libreria que aparecen al final de crear el vector por defecto
- NO OLVIDAR QUE SI ESTAS TRABAJANDO EN UN EDITOR DE TEXTO DEBES DE LLAMAR LA FUNCION `#include "Vector.cpp"`, PERO SI ESTAS TRABAJANDO EN IDE Y TIENES EL ARCHIVO GUARDADO EN UN PROYECTO C++ LA INCLUYES ASI `#include "Vector.h"`