Cuando queremos guardar un dato usamos una variable y representa un dato en memoria y lleva un nombre de identificador,

Cuando nuestra necesidad va más allá de aguardar un solo dato usamos podemos utilizar un arreglos en donde podemos almacenar una colección de datos y la variable pasa de ser una memoria de un solo dato a una memoria de varios datos

Arreglo: estructura de datos y tiene varias características, y una de ellas es el tamaño fijo, e cual no se puede cambiar dicho tamaño después, y cada cacillas tiene un índice y todos comienzan en cero y terminan en n-1, podemos acceder a cualquier valor por medio del índice, celdas de memoria consecutivas la información va a hacer fácil de acceder, otra de las características es que en homogéneo = significa que son del mismo tipo o del mismo genero, en un arreglo no puede guardar en una casilla un número y en la otra letras lo que significa que debo de guardar los datos del mismo tipo,

Arreglo unidimensionales se representa horizontal o vertical y crece de un solo lado

Arreglo multidimensionales crece de los dos lados

Los leguajes de programación permiten formar arreglos de matrices y crea páginas

Solo se puede crear un arreglo de más de 2 dimensiones hay que mantenernos siempre Kiss o sea simple

Como definimos un arreglo

Puede ser int[] edades= new int[5] indica que vamos a guardar 5 datos

, long [] pesos=new long[3]

, string[] nombres= new string[4]

, person[]personas =new person[5]

, animal[] animales= new animal[6] y le agregamos corchetes

Otra manera es

Int[] nums= new int[] {1,2,3}

Int [] nums={1,2,3

Queremos inicializar un arrego y constructor esta vacio

Animal[] animales= new Animal[]{new Animal(), new Animal}

Length indica el tamaño del arreglo

Las varaibles de control se nombran como i ya que se accede al índice del arreglo

Cuando son bidimensionales se separan con comas y [,]indica que son de dos dimensiones filas y columnas