

Tarea 4

Renteria Magana Rayni Damian

Los punteros (apuntadores) permiten la creación de estructuras de datos dinámicas: estructuras de datos que tienen capacidad de variar en tamaño y ocupar tanto memoria como necesiten realmente. Las variables que se crean y se destruyen durante la ejecución se llaman variables dinámicas (también anónimas). Así, durante la ejecución asociada con ella.

una variable dinámica y posteriormente puede no existir ninguna posición de memoria de un programa, puede haber una posición de memoria específica asociada con punteros y los procedimientos predefinidos new y dispose.

Las estructuras de datos dinámicas son útiles especialmente para almacenar y procesar conjuntos de datos cuyos tamaños cambian durante la ejecución del programa, por ejemplo, el conjunto de trabajos que se han introducido en una computadora y están esperando su ejecución o el conjunto de nombres de pasajeros y asignación respectiva de asientos de un vuelo de avión determinado.

Con una variable estática, la cantidad de memoria (espacio) ocupada debe ser declarada por anticipado y no puede ser incrementada durante la ejecución del programa si se necesitara más espacio de memoria.

Referencias

Aguilar, L. J., & Martínez, I. Z. (2002). *Estructura de datos: Algoritmos, abstracción y objetos*. McGraw-Hill/interamericana.