

Universidad Rafael Urdaneta

Facultad de Ingeniería

Estructuras dinámicas de datos

Sección: A

Profesor: Eli Mora

Alumna: Jesús Ortega

CI: 29891702

Punteros

Asignación dinámica de
arreglos

- Uso del operador new:

Reserva un número de bytes solicitado por la declaración.

Este operador permite crear un objeto de cualquier tipo y devuelve un puntero del tipo adecuado al objeto creado.

Si la reserva de memoria no tuvo éxito, new devuelve un puntero nulo, NULL

- Uso del operador delete

Libera un bloque de bytes reservado con anterioridad, es decir, se usa para liberar la memoria dinámica reservada con new. Este operador evita posibles pérdidas de memoria.

A continuación se muestra un código con los operadores new y delete para la asignación dinámica de arreglos.

De modo, que el usuario introduce la cantidad de memoria que se reserva para el arreglo, al que se le asignará valores, los mostrará en la pantalla y finalmente liberará la memoria reservada


```

#include <iostream>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>

int *array, cantidad_numero;

int main () {
    //creación del arreglo dinámico
    printf("Escriba la cantidad de
    numeros que desea introducir:\n");
    scanf("%d", &cantidad_numero);
    array = new int [cantidad_numero]
    //Ciclo para recibir valores
    printf("Introduzca los valores del
    arreglo:\n");
    for (int i=0; i<cantidad_numero; i++) {
        printf("\n array[%d]= ", i);
        scanf("%d", &array[i]);
    }
    //ciclo para mostrar valores
    printf("\n El arreglo se muestra a
    continuación:\n");
    for (int i=0; i<cantidad_numero; i++) {
        printf("\n array[%d]= %d", i, array[i]);
    }
    //liberar memoria del arreglo
    delete [] array;
    //Fin del código
    return 0;
}

```