**Глоссарий: Контейнеры STL**

**Контейнер:** Способ организации и хранения данных, например, списки или векторы, которые позволяют легко добавлять, удалять и обрабатывать элементы.

**Вектор:** Динамический массив, который может изменять свой размер и хранить элементы в последовательном порядке.

**Стек:** Структура данных, которая работает по принципу "последний пришел - первый обслужен" и позволяет добавлять и удалять элементы только с одного конца.

**Очередь**: Структура данных, которая работает по принципу "первый пришел - первый обслужен" и позволяет добавлять элементы в конец и удалять их из начала.

**Двусторонняя очередь (deque):** Структура данных, которая позволяет добавлять и удалять элементы как в начало, так и в конец, похожа на комбинацию стека и очереди.

**Итератор:** Объект, который позволяет перебирать элементы контейнера, подобно указателю, который указывает на текущий элемент.

**Алгоритм:** Функция или процедура, предоставляемая STL, которая выполняет определенное действие на контейнере или его элементах, например, сортировка или поиск.

**Индекс**: Число, которое указывает на позицию элемента в контейнере. Нумерация начинается с 0, то есть первый элемент имеет индекс 0, второй - 1 и так далее.

**Размер (size):** Количество элементов в контейнере, то есть сколько элементов содержится в контейнере.

**Пустой (empty):** Проверка, содержит ли контейнер элементы или нет. Если контейнер пустой, значит в нем нет ни одного элемента.

**Итерация**: Повторение цикла или процесса, при котором проходятся по элементам контейнера один за другим.

**Поиск:** Процесс нахождения элемента в контейнере по определенному условию или значению.

**Сортировка:** Процесс упорядочивания элементов в контейнере по возрастанию или убыванию значений.