***Punteros***

*Un puntero es una variable que en vez de tener un valor como los usados anteriormente, esta variable tiene una dirección de memoria a ese objeto.*

* *Ocupa menos espacio que copiar el objeto.*
* *Es más rápido acceder al objeto.*

*Una dirección de memoria* ***es un número natural****. Es* ***la ubicación en memoria de un objeto.***

***El tipo de dato puntero ocupa un unsigned***

***Operaciones con punteros:***

1. *Comparar.*
2. *Mayor, menor, mayor o igual, menor o igual.*
3. *Adicionar o restar un natural.*
4. *Sustraer dos punteros (nos da la distancia entre ellos)*
5. *Desreferencia:  
   Es pasar de una dirección de un puntero e ir directamente al objeto “apuntado”.*
   * *Si* ***p*** *apunta al aula,* ***\*p*** *es “estar” en el aula.*

*Cada puntero es del tipo de dato del objeto al que apunta. O sea, todos los punteros ocupan lo mismo y todos tienen tipos de datos diferentes.*

***Ejercicio: Clasificador de círculos***

***Templates***

*Hacemos el tipo de dato Lista<T>:*

*Lista<double> ld;  
Lista<Circulo> lc;  
Lista <Circulo \*> lpc;*