


# Creación y uso de arreglos en C++.

JOSÉ LUIS ENRÍQUEZ FLORES

- 
- Un arreglo se encarga de almacenar un determinado número de datos llamados elementos del mismo tipo, dicho número no puede ser modificado durante la ejecución del programa. Para utilizar arreglos en un programa no es necesario incluir alguna librería.

# Declaración de un arreglo


- ▶ Primero, escribimos qué tipo de datos almacenará nuestro arreglo. Enteros, flotantes, caracteres, etc...
- ▶ Después, escribimos el nombre de nuestro arreglo.
- ▶ Por último, escribimos dentro de un corchete [] la cantidad de valores que nuestro arreglo podrá almacenar.
- ▶ Ejemplos:  
int numeros[10]; → arreglo que almacena 10 valores enteros  
float decimal[5]; → arreglo que almacena 5 valores flotantes  
string nombre[3]; → arreglo que almacena tres palabras

# Almacenamiento de elementos en un arreglo

- ▶ Existen dos formas de hacerlo, una en el programa y otra es en el ejecutable.

```
1. int arreglo[5]={1,2,3,4,5};
```

En este modo, declaramos los valores de todos los elementos antes de iniciar el ejecutable.



```
2. for (int i=0; i<5;i++)  
    {  
        cout<<"Introduzca valor del  
elemento "<<i+1<<endl;  
        cin>>arreglo[i];  
    }
```

En este modo, asignamos los valores en el programa ejecutable usando for.