**PRESENTADO POR:**

**JUAN PABLO MORALES TAMES**

**AL DOCENTE:**

**JHON JAMES CANO**

**ESTRUCTURA DE DATOS II**

**PARCIAL I**

**CORPORACION DE ESTUDIOS TECNOLOGICOS DEL NORTE DEL VALLE**

**CARTAGO**

**2018**

1. Un puntero es un apuntador que se enlaza a otra variable por medio de su dirección en memoria nos sirve para poder trabajar con una determinada variable desde su raíz que vendría a ser el lugar donde se encuentra almacenada permitiéndonos modificarla, imprimirla, liberar y ahorrar espacio en memoria es muy útil.

Diferencia:

La diferencia que tiene respecto a una variable convencional es que con el puntero estamos accediendo a la posición de dicha variable en todo momento de forma dinámica sacándole un mejor provecho a esta, mientras que con una variable normal no.

1. Int = Será una variable de tipo entero (4 Bytes)

Int \* = Estamos declarando un puntero de tipo entero – Su variable de referencia debe ser del mismo tipo.

Int \*\* = Declaración de un puntero que apunta a puntero

1. Declaración de un puntero: int numero = 9, \*pnumero = &numero;

\*: Apunta a la variable que se le asigne

&: Dirección en memoria

New (Tipo\_dato): La función que tiene el New es que nos permite usar el espacio de memoria necesario en el momento de crear un vector o una matriz ejemplo:

Usualmente nosotros creamos un vector[100] cuando realmente solo utilizaremos 10 en el código gracias al New nosotros podemos utilizar los elementos exactos con los que vamos a trabajar reservando espacio en memoria

Delete (puntero): Con el delete nostros liberamos y dejamos la memoria vacía por así decirlo.