1. Trabajando en la pila

* Es estatica (no puede modificarse el espacio de memoria durante la ejecucion)

1. Trabajando en el moton:

* Ventajas
  + Es dinámica(con malloc y realloc lo modifico).
  + Disponemos de mas memoria(incluso se puede usar mejor ya que a través de punteros podemos solamente gastar la memoria que ocupe el puntero )
* Desventajas
  + Si se modifica el espacio y no se consigue un lugar consecutivo del moton, los datos se van a mover a donde entren de manera consecutiva, modificando su dirección de memoria.

1. Asd

* Ventajas
  + Los datos están en el monton pero no requieren de espacio consecutivo
* Desventajas
  + La lista de los punteros que direccionan a los datos del moton siguen siendo estáticos (tampoco se puede modificiar el espacio en tiempo de ejecuccion)

1. Utilizando doble punter:

* En vez de usar corchetes para indicar un array, ponemos un puntero. Un puntero apunta a otro puntero
* Ventajas:
  + Todos los datos van en el moton, por lo que es completamente dinamico.
  + Los datos no se van a mover y pueden estar desordenados en la memoria. Si quisiéramos ordenarlo (por ejemplo), podemos trabajar solamente con la lista de los punteros que van a los punteros y listo, el resto el