

Vectores

También pueden llamarse arreglos de una dimensión.

Un vector es un conjunto de variables del mismo tipo de dato que se guardan de forma contigua en la memoria.

Podemos acceder a un elemento a través del índice que tenga en el vector.

Solo permiten almacenar variables que tengan el mismo tipo de dato.

Tienen un tamaño fijo, y se le asigna cuando se declara el vector

las variables se guardan de manera contigua en la memoria

Para definirlos se debe definir el tipo de datos que el vector va a almacenar y además debemos definir la capacidad máxima. `int vector[10];`

Los vectores no siempre van a estar llenos. En los espacios vacíos del vector hay basura.

Debemos tener una variable que nos indique hasta qué parte el vector tiene números y dónde empieza la basura. A esa variable se la llama tope

El máximo es la cantidad de números que pueden almacenarse en el vector

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	8	4	9	7	?	?	?	?	?
Tope = 5					Max = 10				

Para inicializar valores dentro del vector vamos a usar el tope, ya que es la primer posición donde hay basura dentro del vector

Ejemplo

```
int vector[10];
int tope = 0;
for (int i = 0; i < 6; i++){
    vector[i] = i;
    tope++;
}

for (int i = 0; i < tope; i++){
    printf("%i\n", vector[i]);
}
```

Como estamos
inicializando valores,
actualizamos el tope.