## Modificar, añadir y eliminar elementos

La mayoría de las listas que crees serán *dynamic*, lo que significa que construirás una lista y luego añadirás y quitarás elementos de ella a medida que tu programa siga su curso. Por ejemplo, puedes crear un juego en el que un jugador tenga que disparar a unos alienígenas desde el cielo. Podrías almacenar el conjunto inicial de alienígenas en una lista y luego eliminar un alienígena de la lista cada vez que se derribe uno. Cada vez que aparezca un nuevo alienígena en la pantalla, lo añades a la lista. Tu lista de alienígenas aumentará y disminuirá de longitud a lo largo del juego.

[anterior](c03_6.html)[Subtema 7 de 23: (Ver todo)](c03.html)[siguiente](c03_8.html)