T\* = Puntero a tipo T

&variable = Devuelve un puntero apuntando a esa variable

\*puntero = Devuelve la variable almacenada en la dirección de memoria de “puntero”

Para hacer que un puntero no apunte a ningún lado se usa NULL (dirección de memoria 0) o nullptr (más elegante)

La pila: La memoria de la pila se administra automáticamente. Se administra el scope (variables y parámetros locales)

New: guarda memoria en el heap para almacenar una variable

Delete: libera un espacio de memoria

New T[n] = reserva n espacios contiguos de tipo T. Devuelve un puntero que apunta a la primera posición del arreglo

Delete[] variable: libera toda la memoria asignada al arreglo

Destructores: Nunca se debe llamar explicitamente

Referencias: Tipo T&, una referencia es un puntero pero debe ser inicializado apuntando a algún lugar y no puede cambiar el lugar al que hacen referencia.