

**Langage C**

**Pointeurs de structures**

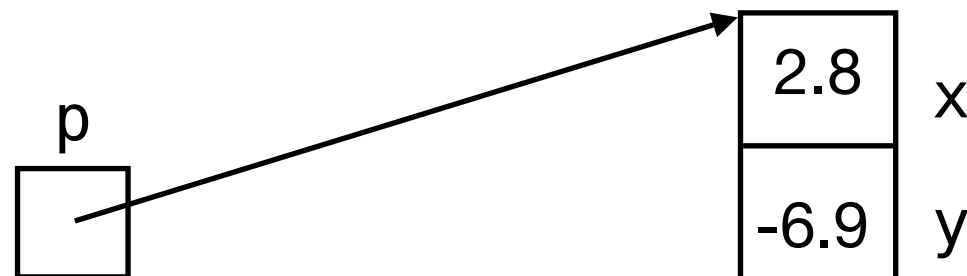
**Wieslaw Zielonka**

**[zielonka@irif.fr](mailto:zielonka@irif.fr)**

## pointeurs de structure : opérateur ->

```
struct point{  
    double x;  
    double y;  
};  
typedef struct point point;  
  
point *p;  /* variable de type pointeurs de structure point */  
  
p = malloc( sizeof(point) );  
  
/*      p contient l'adresse de la structure      *  
*      *p  c'est la structure référencée par p  */  
  
(*p).x = 2.8;    (*p).y = -6.9 ;  
/* la même chose avec une notation allégée avec l'opérateur ->  */
```

**p->x = 2.8; p->y = -6.9;**



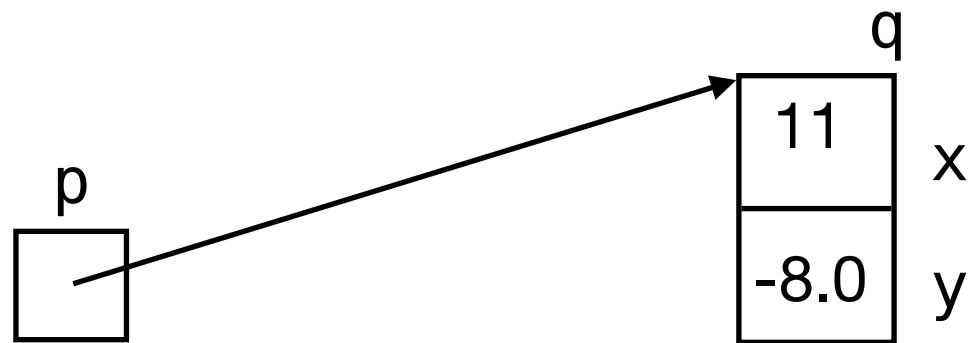
## pointeurs de structure : opérateur ->

```
struct point{  
    double x;  
    double y;  
};  
typedef struct point point;
```

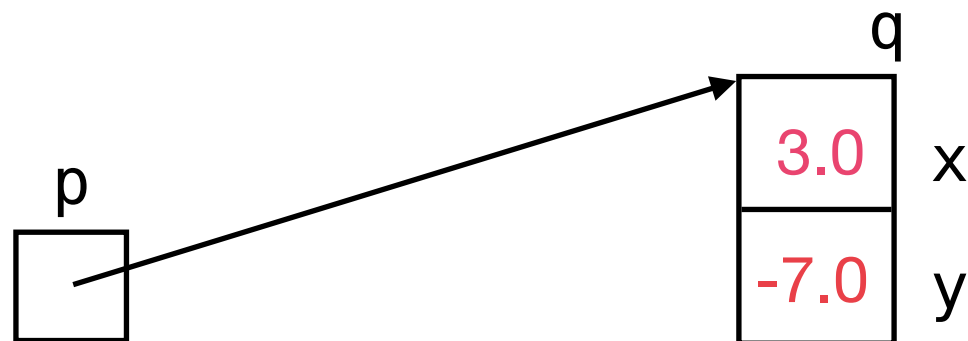
```
point q = { .y = -8.0, .x = 11.0 } ;
```

```
point *p; /* variable de type pointeurs de structure point */
```

```
p = &q ; /* p reçoit l'adresse de q */
```



```
p->x = p->x + p->y;    p->y = -7.0 ;
```



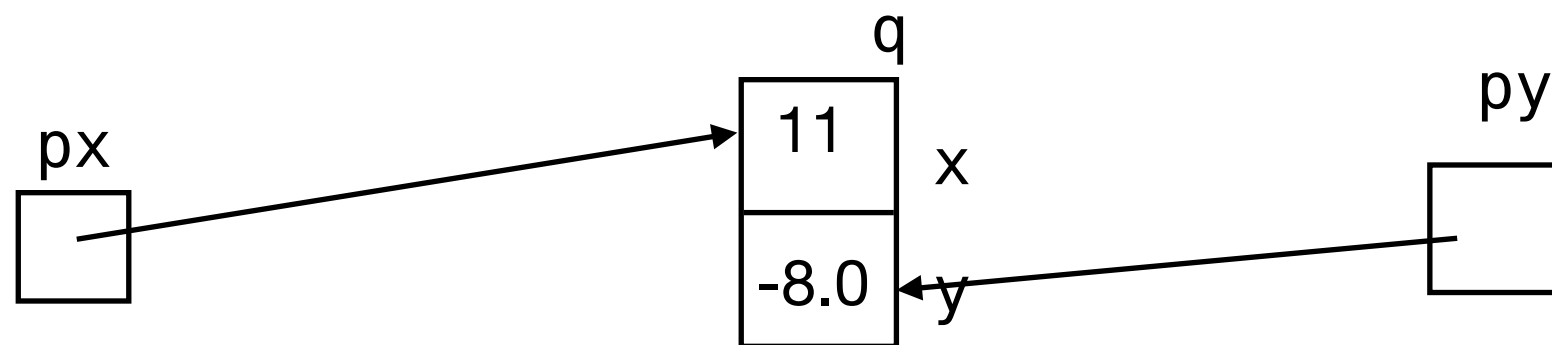
## pointeurs sur les champs de structure

```
struct point{  
    double x;  
    double y;  
};  
typedef struct point point;
```

```
point q = { .y = -8.0, .x = 11.0 } ;
```

```
int *px = &q.x ;
```

```
int *py = &q.y;
```



```
*py = (*px )+ (*py);
```

