BIT-7-结构体

- 结构体类型的声明
- 结构体初始化
- 结构体成员访问
- 结构体传参

正文开始@比特就业课

1. 结构体的声明

1.1 结构的基础知识

结构是一些值的集合,这些值称为成员变量。结构的每个成员可以是不同类型的变量。

1.2 结构的声明

```
struct tag
{
   member-list;
}variable-list;
```

例如描述一个学生:

```
typedef struct Stu
{
    char name[20];//名字
    int age;//年龄
    char sex[5];//性别
    char id[20];//学号
}Stu: //分号不能丢
```

1.3 结构成员的类型

结构的成员可以是标量、数组、指针,甚至是其他结构体。

1.4 结构体变量的定义和初始化

有了结构体类型, 那如何定义变量, 其实很简单。

```
struct Point {
    int x;
    int y;
}p1;    //声明类型的同时定义变量p1
struct Point p2;    //定义结构体变量p2

//初始化: 定义变量的同时赋初值。
    比特主页:https://m.cctalk.com/inst/s9yewhfr
```

2. 结构体成员的访问

结构体变量访问成员结构变量的成员是通过点操作符(.)访问的。点操作符接受两个操作数。例如:

```
struct Stu
{
   char name[20];
   int age;
};
struct Stu s;

age
s
```

我们可以看到 s 有成员 name 和 age;那我们如何访问s的成员?

```
struct S s;
strcpy(s.name, "zhangsan");//使用.访问name成员
s.age = 20;//使用.访问age成员
```

 结构体指针访问指向变量的成员 有时候我们得到的不是一个结构体变量,而是指向一个结构体的指针。
 那该如何访问成员。
 如下:

```
struct Stu {
    char name[20];
    int age;
};

比特主页:https://m.cctalk.com/inst/s9yewhfr
```

3. 结构体传参

直接上代码:

```
struct S
   int data[1000];
   int num;
};
struct S S = \{\{1,2,3,4\}, 1000\};
//结构体传参
void print1(struct S s)
{
    printf("%d\n", s.num);
}
//结构体地址传参
void print2(struct S* ps)
{
    printf("%d\n", ps->num);
}
int main()
{
   print1(s); //传结构体
   print2(&s); //传地址
    return 0;
}
```

上面的 print1 和 print2 函数哪个好些?

答案是: 首选print2函数。

原因:

函数传参的时候,参数是需要压栈的。如果传递一个结构体对象的时候,结构体过大,参数压栈的的系统开销比较大,所以会导致性能的下降。

结论:

结构体传参的时候, 要传结构体的地址。



