**Registros**

Um registro é uma estrutura que fornece um formato especializado para armazenar informações em memória.

Enquanto Arrays nos permitem armazenar vários dados de um único tipo de dados, o recurso de Registro nos permite armazenar mais de um tipo de dado.

Um registro é composto por campos que especificam cada uma das informações que o compõem. Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Toda a estrutura de registro tem um nome (ex: livro), e seus campos podem ser acessados por meio do uso do operador ponto (.). Por exemplo, para acessar o preço do livro, poderiamos utilizar a seguinte declaração:

Livro.preco

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente