ESTRUCTURAS:

Una estructura es un tipo de variable que nosotros creamos , contiene diferentes tipos de datos

//FUERA DEL MAIN//

struct persona {

char apellido[30];

char nombre[20];

int edad;

};

Main>

struct persona per;

Struct persona , es el tipo de dato. Como si fuera un int persona.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

typedef struct {

char apellido [30];

char nombre [30];

int edad;

int isEmpty;

}persona;

Main>

persona per \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

persona , es el tipo de dato. Como si fuera un int persona.

Per , es la variable

Struct persona , es el tipo de dato. Como si fuera un int persona.

Struct algo variable;

Variable.dato == dato [1]