STRUCTS

As structs, ou registros é uma estrutura que serva para organizar informações.

Uma struct é um tipo de dado composto definido pelo usuário.

Criamos uma structs, da seguinte forma:

Struct nome{

// campos

};

A struct então passa a existir como um novo tipo de dado, e assim podemos declarar variáveis do tipo da struct.

Os campos da struct são variáveis que possamm a ser parte de toda variável do tpo da struct.

EX:

|  |  |
| --- | --- |
| Struct data{  Int dia;  Int mes;  Int ano;  };  Struct data aniversario; | // Cada struct cahamada data, com os campos dia, mes e ano. Cada variável do tipo struct data, possuirá cada um destes campos.  Declaramos a variável aniversario do tipo struct data. |

Acessamos os campos da struct através do operador . (PONTO)

Aniversario.dia=6;

Aniversario.mes=9;

Aniversario.ano=1986;

Ex: cadastro de pessoas

Struct pessoa{

Char nome[50]

Int idade;

Char genero;

};

Main(){

Struct pessoa alunos[15];

Int i;

For(i=0 ; i<15 ; i++){

Gets(alunos[i].nome);

Scanf(“%i”,&alunos[i].idade);

Fflush(stoin); // linha buffer do teclado

Alunos[i].genero=getche();

}