Structures sebagai Argument

Structures sebagai Function Argument adalah salah satu pemanfaatan dari dua fitur c++. Mendeklarasikan structures sebagai parameter dan memungkinkan kita untuk memberikan structures sebagai argument untuk function yang mempunyai parameter bertipe structures.

Strutures berfungsi untuk membuat kelompok dari deklarasi variabel dengan tipe data yang berfariasi dan menjadikanya sebagai anggota struct, dan identifier struct yang kita buat dapat kita gunakan sebagai tipe data dari deklarasi object. Dan parameter adalah tempat seperti variabel sebagai pengantar sebuah data dari isi variabel yang biasanya berasal dari function yang memanggil function tersebut. dalam pembuatan parameter tersebut kita boleh mendirikan parameter dengan menggunakan tipe data dengan identifier struct / membuat object sebagai parameter.

Fungsi utama dari Pembuatan function adalah untuk mempermudakan kita dalam pengelompokan program berdasarkan tugas atau hal lainya. dengan structures sebagai function argument dimungkinkan kita untuk mengoperasi data atau nilai yang terseimpan pada struct di dalam function yang berbeda, sehingga memudahkan programmer untuk memahami program yang kita buat.

Bentuk penulisan umum Structures sebagai Argument

//Function parameter

ReturnType namaFunction(struct namaStruct namaObject){

…

}

//Function Argument

namaFunction(arguments);

Contoh penulisan Structures sebagai Argument

//Function parameter

void printThisStruct(struct siswa anak){

…

}

//Function Argument

printThisStruct(budi);

Contoh program Structures sebagai Argument

#include <iostream>

using namespace std;

struct siswa{

int nomerInduk;

char nama[30];

float nilaiUjian;

};

void printThisStruct(struct siswa cetak\_anak){

cout<<"Nomer Induk \t = "<<cetak\_anak.nomerInduk<<endl;

cout<<"Nama \t\t = "<<cetak\_anak.nama<<endl;

cout<<"Nilai Ujian \t = "<<cetak\_anak.nilaiUjian<<endl<<endl;

}

int main() {

//Inisialisasi

struct siswa budi = {1, "Budi Kanjeng Berbudi", 7.85};

struct siswa tono { 2, "Tono Ono Opo", 8.76};

//Output

printThisStruct(budi);

printThisStruct(tono);

return 0;

}

Structures dengan Return

Structures dengan return adalah pemanfaatan dari dua fitur bahasa pemrograman C, mendeklarasikan function dan memungkinkan kita untuk mengembalikan sebuah nilai ber-return tipe struct tersebut. struct bukan hanya bisa menjadi sebuah argument tetapi juga bisa kita jadikan sebuah return type. Dengan ini kita dimungkinkan mendapatkan nilai untuk mengisi object setelah pemanggilan function tersebut.

Contoh program

#include <iostream>

using namespace std;

struct siswa{

int nomerInduk;

char nama[30];

float nilaiUjian;

};

struct siswa kosongkan(){

struct siswa kosong {0,"",0};

return kosong;

}

int main() {

//Inisialisasi

struct siswa budi = kosongkan();

//Output

cout<<"Nomer Induk \t = "<<budi.nomerInduk<<endl;

cout<<"Nama \t\t = "<<budi.nama<<endl;

cout<<"Nilai Ujian \t = "<<budi.nilaiUjian<<endl<<endl;

return 0;

}