

# STRUTTURE

## Persona

```
Char nome[20];  
int eta;  
float altezza;
```

In totale 28 byte

Creazione di una struttura Persona che ha il nome, l'età e l'altezza come paramentri

**Definizione** di una struttura di tipo Persona

```
struct Persona {  
    char nome[20];  
    int eta;  
    float altezza;  
};
```

```
int main() {
```

```
    // Dichiarazione o creazione di una struttura di tipo Persona  
    struct Persona p1;
```

```
    // Utilizzo di una variabile struttura NON PUNTATA
```

```
    p1.nome = "Mario";  
    p1.eta = 23;  
    p1.altezza = 1.70; // Altezza in metri
```

```
}
```

## Persona p1

```
nome[20];  
eta;  
altezza;
```

```
nome = "Mario";  
eta = 23;  
altezza = 1.70;
```

## File: Strutture0.c

### persona1

```
char nome[50];  
int eta;  
float altezza;
```

### persona2

```
char nome[50];  
int eta;  
float altezza;
```

```
Struct Persona persona1; →
```

Struttura di tipo Persona chiamata persona1

```
Struct Persona persona2; →
```

Struttura di tipo Persona chiamata persona2

## File: Strutture1.c

### s1

```
char cognome[50];  
int eta;  
float media;
```

```
Studente s1; →
```

### sp

```
Studente *sp; →
```

"spazio per indirizzo di memoria"

```
sp = &s1;
```

### sp

0ex5A1

0ex5A1

### s1

```
char cognome[50];  
int eta;  
float media;
```

### sp

0ex5A1

0ex5A1

### s1

```
cognome = "Rossi";  
int eta;
```

```
scanf("%s", (sp->cognome));
```

Ipotizzando che l'utente inserisca il congome "Rossi"