

```
struct Gioco {  
    char Nome[30];  
    char Casa[30];  
    char Tipo[30];  
};
```



```
typedef struct {  
    char ....  
    char ....  
    char ....  
} Gioco;
```

```

int main() {
    Gioco g1; → MEM
                  | char.NOME
                  | char...
                  | char...
    scanf("%s", g1.NOME);
    scanf("%s", g1.casa);
    printf("%s\n", g1.NOME);
}

```

```

int main() {
    Gioco g;
    inputGioco(&g);
}

```



```

void inputGioco(Gioco *G) {
}

```

```

scanf("%s", G->NAME);

```

```

}

```

MEM. input Gioco

G | 0x5A1

```
int main() {
```

```
    Gioco *G1;
```

```
    G1 = malloc (sizeof (Gioco));
```

```
    input Gioco (G1);
```

