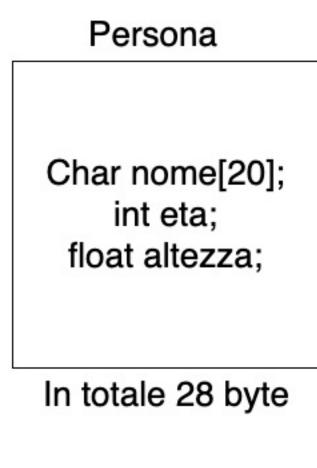
STRUTTURE



int main() {

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; };

// 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

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

Persona p1

nome[20];

FIle: Strutture0.c

Struct Persona persona1; Struttura di tipo Persona chiamata persona1

Struct Persona persona2; Struttura di tipo Persona chiamata persona2

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

persona1

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

0ex5A1

0ex5A1

s1

s1

persona2

File: Strutture1.c

sp "spazio per indirizzo Studente *sp; di memoria"

sp

s1

scanf("%s", (sp->cognome)); Ipotizzando che l'utente inserisca il congome "Rossi"

0ex5A1 cognome = "Rossi"; int eta;