

# Hardwarenahe Softwareentwicklung Tutorium

---

Structs  
SS 16

Tobias Trabelsi

22. Mai 2016

Hochschule Bochum  
Bochum University  
of Applied Sciences



# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Übung</b>	<b>3</b>
1.1	Erstellen eines Structs . . . . .	3
1.2	Structs Befüllen . . . . .	3
1.3	Ausgabe . . . . .	3
1.4	Interaktives Befüllen . . . . .	4

# 1 Übung

## 1.1 Erstellen eines Structs

Erstellen Sie ein Programm, in dem Sie am Anfang ein Struct definieren. Dieses Struct soll 4 Felder enthalten.

- *author char[40]*
- *title char[20]*
- *release\_data char[20]*
- *pages int*

Erzeugen Sie als nächstes ein Array von Ihrem Struct mit der Größe 15.

## 1.2 Structs Befüllen

Befüllen Sie nun in einer for Schleife Ihr Array mit Werten (uns reichen an diese Stelle der Einfachheit halber immer die gleichen Werte).

## 1.3 Ausgabe

Erstellen Sie eine Funktion, welche den Inhalt eines Structs formatiert ausgibt. Verwenden Sie dafür die Funktion printf.

### 1.4 Interaktives Befüllen

Entwickeln Sie mit `printf` und `scanf` einen simplen Dialog, mit dem ein Nutzer interaktiv folgende Parameter bestimmen kann:

- Anzahl der Bücher die ein zu tragen sind
- Name des Authors pro Buch
- Titel des Buches (pro Buch)
- Erscheinungsdatum pro Buch
- Anzahl der Seiten pro Buch