

1. 将以下结构体类型变量，以二进制的形式存放到文件中，并且可以实现读的接口，打印读出来信息。

```
typedef struct Student
{
    char *name;    //名字
    int id;
    int name_len;  //名字长度
}Stu;

Stu s; //定义结构体变量
//结构体成员赋值
s.id = 1;
s.name_len = strlen("mike"); //名字长度
s.name = (char *)malloc(s.name_len + 1);
strcpy(s.name, "mike");
```