

Atribuição

Return

parametros

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <stdlib.h>
```

```
#include <string.h>
```

```
typedef struct {
```

```
    char nome[50];
```

```
    int notas[3];
```

```
    float media;
```

```
} Aluno;
```

```
float calcula_media(int notas[], int tamanho) {
```

```
    int soma = 0;
```

```
    for (int i = 0; i < tamanho; i++) {
```

```
        soma += notas[i]; // atribuição
```

```
    }
```

```
    float media = soma / (float)tamanho; // atribuição
```

```
    return media; // return
```

```
}
```

```
Aluno cria_aluno(char *nome, int n1, int n2, int n3) {
```

```
    Aluno a;
```

```
    strcpy(a.nome, nome); // atribuição
```

```
    a.notas[0] = n1; // atribuição
```

```
    a.notas[1] = n2; // atribuição
```

```
    a.notas[2] = n3; // atribuição
```

```
    a.media = calcula_media(a.notas, 3); // passagem de parâmetro e atribuição
    return a; // return
}
```

```
void imprime_aluno(Aluno a) {
    printf("Nome: %s\n", a.nome); // parâmetros
    printf("Notas: %d, %d, %d\n", a.notas[0], a.notas[1], a.notas[2]); // parâmetros
    printf("Media: %.2f\n", a.media); // parâmetros
}
```

```
int aprovado(Aluno a) {
    if (a.media >= 6.0) {
        return 1; // return
    } else {
        return 0; // return
    }
}
```

```
int main() {
    Aluno aluno1 = cria_aluno("Joao", 7, 8, 6); // passagem de parâmetros e
    atribuição
    Aluno aluno2 = cria_aluno("Maria", 5, 4, 6); // passagem de parâmetros e
    atribuição

    imprime_aluno(aluno1);
    if (aprovado(aluno1)) {
        printf("%s foi aprovado!\n\n", aluno1.nome); // parâmetros
    } else {
```

```
    printf("%s foi reprovado!\n\n", aluno1.nome); // parâmetros
}

imprime_aluno(aluno2);
if (aprovado(aluno2)) {
    printf("%s foi aprovado!\n", aluno2.nome); // parâmetros
} else {
    printf("%s foi reprovado!\n", aluno2.nome); // parâmetros
}

return 0; //return
}
```