Указатель как атрибут структуры (объекта)

Дана структура:

struct ClockFace

{

char min; // минуты

char h; // часы

int \*dayOfmonth; // дни

}

где переменная дни это адрес

этот атрибут будет иметь смысл только если ему

передать адрес существующей переменной для даты

timer1.dayOfmonth = &date;

После чего можно изменять переменную "date"

и вместе с ней измениться значение "\*(timer1.dayOfmonth)"

так как адрес date записан в "dayOfmonth"

Простая передача функции атрибута-объекта (структуры)

Дана структура:

struct Termin

{

unsigned char day; // день месяца

unsigned char month; // месяц года

unsigned int year; // год

}

Также есть функция:

printDate(struct Termin a){

// при вызове функции с параметром, значения всех

// полей копируется в соответствующие поля объекта a

printf("%04u-%02hhu-%02hhu\n", a.year, a.month, a.day);

}

С помощью которой более удобно выводить структуру даты

printDate(dt);

Передача указателя на объект (структуру)

Далее присутствует такая же структура и функция что и в предыдущем примере,

а также функция которая при вызове функции с параметром указателем("getDate(&dt)"),

в переменную-указатель копируется адрес объекта.

Таким образом scanf работает с адресом

scanf("%u%hhu%hhu", &(a->year), &(a->month), &(a->day));