**מבנים- Structers וקבצים בינאריים**

תחילה יש להגדיר **תבנית** של משתנה-מבנה: **Struct <name>** לפתוח סוגריים מסולסלות בתוכם להגדיר משתנים רגילים (מאיזה טיפוס שנרצה) שמאפיינים את המשתנה. לסגור סוגריים ונקודה פסיק.

לאחר מכן יש להגדיר **משתנים** מסוג אותו תבנית: **Struct <name> <nameOfVariable>**

**לדוגמא:** Struct Items item1;

**התייחסות ופעולות על מאפייני המשתנה** יבוצעו בעזרת נקודה כך: <nameOfVariable>.<nameOfSpecify>

**לדוגמא:** items1.price=10;

ניתן להגדיר גם **מערך** מאותו סוג תבנית: בדיוק כמו בטיפוסים רגילים יש להוסיף סוגריים מרובעות.

**כתיבת משתנה לקובץ וקריאת משתנה מקובץ:**

* בדרך כלל ייעשה בקבצים בינאריים.
* הפקודות הבאות מחזירות גם מספר חבילות שהם קראו/כתבו בנוסף לפעולת קריאה/כתיבה.
* Fwrite(&<nameOfVariable>, sizeof(Struct <name>), 1, <fileVaribleName>) ----> כתיבת ערכי המשתנה-תבנית לקובץ.
* Fread(&<nameOfVariable>, sizeof(Struct <name>), 1, <fileVaribleName>) ----> קריאת ערכים מהקובץ והשמתו במאפייני משתנה תבנית.
* כשמדובר במשתנים מטיפוסים אחרים הפקודה מקבלת אותם פרמטרים רק בשינוי לפי סוג טיפוס בsizeof.
* אך במערכים יש שני שינויים: לא צריך לעשות & מספיק שם מערך בלבד, בנוסף במקום 1 יש לרשום את גודל המערך. בsizeof יש למלא לפי הטיפוס שעליו נבנה המערך.
* **קבצים בינאריים יסתיימו בסיומת .bin או .dat**
* **פקודה חדשה ושימושית---> sprint() ---> שרשור מספרים וסטרינג.**