**定义结构体的三种方法（C语言）**



[二零二一](https://blog.csdn.net/ddpluspro) 2020-07-23 12:00:23  138  收藏

分类专栏： [C语言](https://blog.csdn.net/ddpluspro/category_10226633.html) 文章标签： [c语言](https://www.csdn.net/tags/MtTaEg0sMzc0NzktYmxvZwO0O0OO0O0O.html)

版权

**C语言中定义结构体有三种办法。一：先定义结构体类型然后再定义变量；  
二：结构体类型和变量同时定义；三：省略定义结构体类型，直接定义变量**

一：先定义结构体类型然后再定义变量

struck book{

char title[MAXTITL];

char author[AXAUTL];

float value;

};

struck book library;

* 1
* 2
* 3
* 4
* 5
* 6

二：结构体类型和变量同时定义

struck book{

char title[MAXTITL];

char author[AXAUTL];

float value;

}library;

* 1
* 2
* 3
* 4
* 5
* 6

三：省略定义结构体类型，直接定义变量

struck {

char title[MAXTITL];

char author[AXAUTL];

float value;

}library;//该定义方法由于无法记录该结构体类型，所以除直接定义外，不能再定义该结构体类型变量,如果打算多次使用结构模板，就要使用带类