

```
1  #include<iostream>
2
3  /* criamos a struct Livro normal nesse bloco
4  struct Livro
5  {
6      int ID;
7      float Preco;
8      std::string Titulo;
9      std::string Editora;
10 };
11
12 //poderíamos criá-la já dando um apelido a ela como abaixo
13 typedef struct Livro1
14 {
15     int ID;
16     float Preco;
17     std::string Titulo;
18     std::string Editora;
19 }RegistroLivro;
20 //Agora esta struct tem o apelido RegistroLivro
21
22 #include <iostream>
23 asdsadasdsajdlkasjdlasjdkalskdjasldkjalskjd laksjdlaskdjalksjdlaksdjal ↗
    ksjdlaksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj ↗
    alksdjalksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj ↗
    djlaskdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj ↗
    skdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj laksdj
24 /*Aqui você criou um alias, um apelido para struct Livro. Este apelido ↗
    se chama RegistroLivro*/
25 //Porém o mais usual é assim
26 typedef struct Livro
27 {
28     int ID;
29     float Preco;
30     std::string Titulo;
31     std::string Editora;
32 } RegistroLivro;
33
34 //Acima é apenas um atalho um forma de fazer o seguinte
35 /*Aqui você criou um alias, um apelido para struct Livro. Este apelido ↗
    se chama RegistroLivro*/
36 //typedef struct Livro RegistroLivro;
37
38 //CUIDADO!!!! isso abaixo criar uma variável!!!
39 //agora RegistroLivro é uma variável!!! criada via forma compactada de ↗
    criação de variáveis do tipo struct
40
41
42
43 std::cout << Aluno01.ID << "    ." << Aluno02.ID << "\n";
44
45 int main()
46 {
```

```
47 Livro Aluno01; // Criamos o objeto com os mebrs de struct Livro
48 RegistroLivro Aluno02; // Criamos o obj com os moldes de struct
    Livro1 pelo apelido de typedef RegistroLivro
49 Aluno01.ID = 8;
50 Aluno02.ID = 10;
51
52 std::cout << Aluno01.ID << "  ." << Aluno02.ID << "\n";
53 //Aqui é criada uma variável do tipo struct Livro mas sem usar o
    alias o apelido criado via typedef
54 //Agora um vetor de Structs
55 struct Livro Aluno01[5];
56
57 //Aqui criamos uma variável do tipo RegistroLivro
58 //Porém RegistroLivro é apenas um apelido uma alias para struct
    Livro
59 //O pré-processador vai trocar este nome por struct Livro antes da
    compilação, simples assim...
60 //Porém muitos usam para simplificar o código e digitar menos
61 RegistroLivro Aluno02;
62 //Criamos um ponteiro capaz de apontar para uma variável do tipo
    RegistroLivro que nada mais é que um alias de struct livro
63 RegistroLivro* Ponteiro;
64 //Agora Ponteiro recebe o endereço do objeto Aluno02;
65 Ponteiro = &Aluno02;
66
67 //Podemos fazer assim com Ponteiros
68 Ponteiro->ID = 0002;
69 Ponteiro->Preco = 99.99;
70 //Agora acima é com a flecha ->
71
72 //Aqui é ponto pois o objeto Aluno02 está na stack
73 Aluno02.ID = 0001;
74 Aluno02.Preco = 33.99;
75 Aluno02.Titulo = "Martrix";
76 Aluno02.Editora = "Abril";
77
78
79
80 system("PAUSE");
81 return 0;
82 }
83
84
85
```