Struct employee {

Int name;

} employee1, employee2, \*employeePtr; <- ชื่อตัวแปร

Struct employee employees[100];

Storage memory

Struct example {

Char c;

Int I;

}sample1;

Char int

Struct fraction {

Int num; int I = 1; (กำหนแบบนี้ไม่ได้)

}

สามารถ struct fraction half = {1,2}; ได้

Struct fraction another = half; จะเป็นการ copy ค่าไม่ใช่การชี้

Another = half; แบบนี้ก็ได้

Typedef struct{

Int a;

Char b;

Float c;

}simple1;

Struct INIT\_EX{

Int a;

Short b[10];

Simple1 c;

} x = {1,{0},{1,’c’,1.0}};

Abstraction แปล คือการกำหนดสารถสำคัญ

Struct เหมือนการสร้างตัวแปรของตัวเองขึ้นมา