・構造体とは

構造体とはプログラムの規模が大きくなるにつれて、変数が持つ役割が分かり難くなっていく事を解消するためのものである。具体的には、一人の人間に対して複数のデータがあるような場合、それらを別々に管理するのではなく、一つの構造体の要素として扱う。

例：個人の身長や体重を管理するプログラム

int main()

{

struct human

{

int height;

int weight;

int age;  
};

struct human taro;

struct human yuka;

taro.height = 169;

taro.weight = 60;

taro.age = 18

yuka.height = 160

yuka.weight = 50;

yuka.age = 18;

}

・構造体のポインター

構造体にもポインターを用いることが可能である。ポインターを介して構造体の要素へアクセスする場合には、.ではなくアロー演算子->を用いる。

例

int main()

{

struct human

{

int height;

int weight;

int age;  
};

struct human taro;

struct human yuka;

struct human\* p:

p = &taro;

taro->height = 169;

taro->weight = 60;

taro->age = 18

}