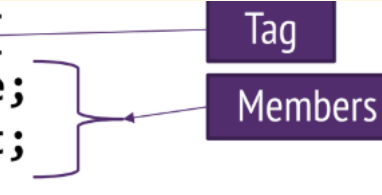


STRUCTURE

คือ การกำหนดขั้นตอนให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานโดยมีโครงสร้าง การควบคุมพื้นฐาน 3 หลักการ ได้แก่ การทำงานแบบตาม ลำดับ(SEQUENCE) การเลือกกระทำตามเงื่อนไข(DECISION) และ การทำซ้ำ(LOOP)

โครงสร้าง:

```
struct card {  
    char *face;  
    char *suit;  
};
```



การอ้างอิงตัวแปรไม่มีชื่อ

- ถ้าตัวแปรไม่มีชื่อจะอ้างอิงไม่ได้
- สามารถใช้งานได้แค่ครั้งเดียว
- ถ้าโครงสร้างในการเข้าถึงข้อมูลเหมือนกันแต่เนื้อหาต่างกัน
- จะมองเป็นคนละ STRUCT กัน

STRUCT & SELF REFERENCE:

- ชื่อตรงหลังชื่อเล่นของ STRUCT ไม่จำเป็นต้องมีก็ได้
- ถ้าไม่ประกาศชื่อตัวแปรก่อนการเรียกใช้จะไม่สามารถประกาศแยกได้

SELF REFERENCE:

- ในกรณีเป็น SELF REFERENCE จะสามารถอ้างอิงมายัง STRUCT เดิมได้
- ต้องประกาศค่าเป็นแบบ POINTER ถึงสามารถใช้ค่าได้ ไม่เช่นนั้นจะมองว่าเป็นค่า ADDRESS

การส่งข้อมูลผ่าน STRUCT:

- สามารถส่งผ่าน ฟังก์ชันได้
- การกำหนดสิ่งของว่ามีจำนวนเท่าไร ราคาหรือคำนวณหาผลรวมของทั้งหมดได้ เช่น ใบเสร็จรับเงินของ 7-11 จะมีการบอกว่า จำนวนสินค้า สิ้นค้ามีกี่ชิ้น ราคาเท่าไร และราคา รวมเท่าไร

การเก็บข้อมูล

จะมีการเก็บข้อมูลขนาด 4 BIT หรือ BIT ที่ 4 หารลงตัว 3 ช่องเป็นช่องว่าง

ข้อดี - ข้อเสีย

ข้อดีของpointer:

เป็นการส่งผ่านข้อมูลแบบส่งที่อยู่ของaddress

ข้อเสีย: ข้อมูลถูกแก้ไขได้ง่าย

ข้อดีของ struct: สามารถส่งข้อมูลทั้ง struct เลย

ข้อเสีย: เปลืองพื้นที่ในการเก็บข้อมูล

การเข้าถึงข้อมูลใน STRUCT อาจจะใช้ . หรือ -> ในการเข้าถึงข้อมูลได้