typedef struct Person\* Position;

typedef struct Person {

char name[50];

char lastname[50];

int year;

Position next;

} Person;

int main() {

Person Head = {.name = "", .lastname = "", .year = 0, .next = NULL};

}

**-ALOKACIJE MEMORIJE**

Position newPerson = (Position) malloc(sizeof(Person)); // Alociranje memorije

**-UNOSIMO VRIJEDNOSTI U PODATKE ODNOSNO POSTAVLJAMO IH NA NULU, KORISTITI STYCPY:**

strcpy(newPerson->name, "");

strcpy(newPerson->lastname, "");

newPerson->year = 0;

newPerson->next = NULL;

**-POSAVLJENJE NOVOG ELEMENTA NA POCETAK LISTE**

Head.next = newPerson;

**-ISPIS LISTE**

Position q;

for (q = Head.next; q != NULL; q = q->next) {

printf("%s %s %d\n", q->name, q->lastname, q->year);

}

**-ALOCIRATI NOVI ELEMENT**

Position newPerson = (Position) malloc(sizeof(Person));

**-UPISATI PODATKE (KORISTEĆI STRCPY ZA STRINGOVE):**

strcpy(newPerson->name, "Ime"); ----radimo isto i za prezime

newPerson->year = godina;

newPerson->next = NULL;

**-PRONACI ZADNJI ELEMENT U LISTI**

Position q = &Head;

while (q->next != NULL) {

q = q->next;

}

**-DODAT NOVI ELEMENT NA KRAJ LISTE**

q->next = newPerson;

**-PRONACI PO PREZIMENU**

Position q = &Head;

Position temp = q->next;

while (temp != NULL) {

if (strcmp(temp->lastname, "PrezimeZaPronalazak") == 0) {

return temp; -----pronasli po prezimenu

}

temp = temp->next;

}

return NULL; -----nije uspjesno pronađeno po prezimenu

**-BRISANJE ELEMENTA SA LISTE**

Position q = &Head;

Position temp = q->next;

while (temp != NULL && strcmp(temp->lastname, "PrezimeZaBrisanje") != 0) {

q = temp;

temp = temp->next;

}

if (temp != NULL) {

q->next = temp->next;

free(temp); -------oslobodi memoriju

temp = NULL; ----da se pokazivac obrise(nesto zbog sigurnosti se postavlja na nulu)

}