



구조체

PCS 3-3(Software) 이증원

구조체

구조체 사용하기

```
char name[20];    // 이름  
int age;          // 나이  
char address[100]; // 주소
```

구조체

구조체 사용하기

```
char name1[20]; // 이름
```

```
char name2[20];
```

```
...
```

```
char name100[20];
```

```
int age1; // 나이
```

```
int age2;
```

```
...
```

```
int age100;
```

```
char address1[100]; // 주소
```

```
char address2[100];
```

```
...
```

```
char address100[100];
```

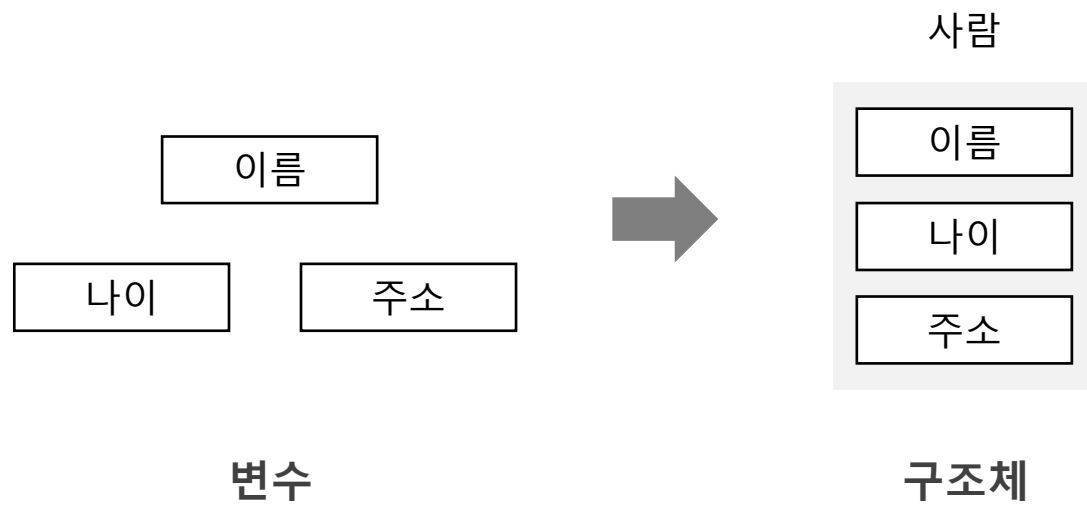
구조체

구조체 사용하기

```
struct Person {  
    char name[20];    // 이름  
    int age;          // 나이  
    char address[100]; // 주소  
};
```

구조체

구조체 사용하기



구조체

구조체 사용하기

```
char name1[20];    // 이름
```

```
char name2[20];
```

```
...
```

```
char name100[20];
```

```
int age1;          // 나이
```

```
int age2;
```

```
...
```

```
int age100;
```

```
char address1[100]; // 주소
```

```
char address2[100];
```

```
...
```

```
char address100[100];
```

```
//   ↑ struct Person people[100] ;
```

구조체

구조체를 만들고 사용하기

```
struct 구조체이름 {  
    자료형 멤버이름;  
};
```

· **struct** 구조체이름 변수이름;

구조체

구조체를 만들고 사용하기

```
#define _CRTSECURE_NO_WARNINGS // strcpy 보안 경고로 인한 컴파일 에러 방지
```

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <string.h> // strcpy 함수가 선언된 헤더 파일
```

```
struct Person { // 구조체 정의
```

```
    char name[20]; // 구조체 멤버1
```

```
    int age; // 구조체 멤버2
```

```
    char address[100]; // 구조체 멤버3
```

```
};
```

```
int main() {
```

```
    struct Person p1; // 구조체 변수 선언
```

```
    strcpy(p1.name, "홍길동");
```

```
    p1.age = 30;
```

```
    strcpy(p1.address, "서울시 용산구 한남동");
```

```
// 점(.)으로 구조체 멤버에 접근하여 값 할당
```

```
printf("이름: %s\n", p1.name); // 이름 : 홍길동
```

```
printf("나이: %d\n", p1.age); // 나이 : 30
```

```
printf("주소: %s\n", p1.address); // 주소 : 서울시 용산구 한남동
```

```
return 0;
```

```
};
```

실행 결과

이름 : 홍길동

나이 : 30

주소 : 서울시 용산구 한남동

구조체

구조체를 만들고 사용하기

```
struct Person {    // 구조체 정의
    char name[20];    // 구조체 멤버1
    int age;          // 구조체 멤버2
    char address[100]; // 구조체 멤버3
};
```

구조체

구조체를 만들고 사용하기

```
struct Person p1;    // 구조체 변수 선언
```

구조체

구조체를 만들고 사용하기

// 점으로 구조체 멤버에 접근하여 값 할당

strcpy(p1.name, "홍길동");

p1.age = 30;

strcpy(p1.address, "서울시 용산구 한남동");

// 점으로 구조체 멤버에 접근하여 값 출력

printf("이름 : %s\n", p1.name); // 이름 : 홍길동

printf("나이 : %d\n", p1.age); // 나이 : 30

printf("주소 : %s\n", p1.address); // 주소 : 서울시 용산구 한남동

구조체

구조체를 만들고 사용하기

```
struct 구조체이름 {  
    자료형 멤버이름;  
} 변수;
```