

STRUTTURE AUTOREFERENZIALI

```
1 struct pointWithLink{
2     float x; // coordinata x
3     float y; // coordinata y
4     struct pointWithLink * pPointer; // puntatore al punto successivo
5 }
```

```
1 struct pointWithLink point1, point2;
2
3 point1.x = 2.4;
4 point1.y = 1.2;
5 point1.pPointer = &point2;
6
7 point2.x = 3.7;
8 point2.y = 1.3;
9 point2.pPointer = NULL;
```

Strutturate così sono le strutture dinamiche come code, pile, o liste: dove la loro dimensione è dinamica