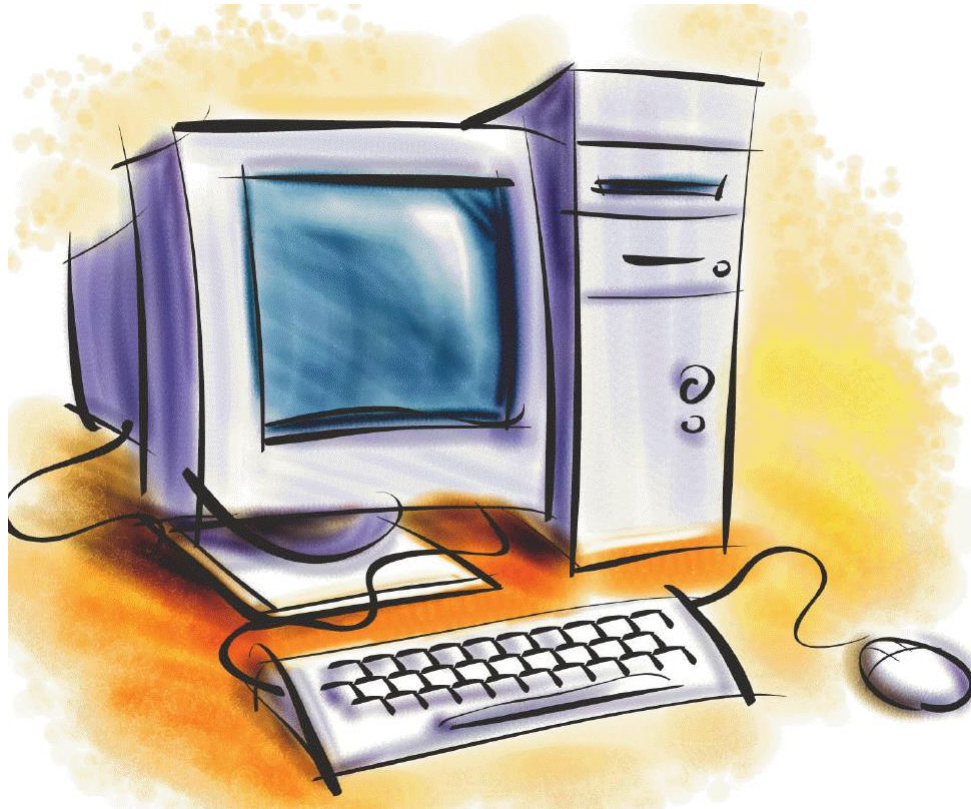


ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I



UNIDADE 6

STRUCTS

PROF. NAÍSSÉS ZÓIA LIMA

BASEADO NO MATERIAL DA PROFA. ROSILANE MOTA

Introdução

- Até o momento, usamos apenas os tipos de dados simples, ou seja, que já estão predefinidos no compilador
 - Problema: agrupar em um único nome um conjunto de tipos de dados não similares
 - O problema de agrupar dados diferentes em C é resolvido com estruturas
-
- Estruturas heterogêneas: tipos de variáveis que agrupam dados geralmente diferentes
 - Já as matrizes agrupam dados similares, por isso, são ditas homogêneas
 - Os itens de dados da estrutura são chamados de membros, e os da matriz, de elementos
-

Introdução

- Com uma estrutura é possível criar um novo tipo de dados definido pelo desenvolvedor, ou seja, que inclui o que quisermos
 - Por exemplo, podemos criar uma estrutura `Folha_de_Pagamento`, que irá incluir: o nome do funcionário (string), o número do departamento (inteiro) e o salário (float)
-
- São usadas para declarar registros a serem armazenados em arquivo
 - Estruturas de dados mais complexas: listas, filas, pilhas e árvores.
 - Ponteiros e estruturas facilitam a formação dessas estruturas.
 - Tipos de dados derivados (e não primitivos)
-

Novos Tipos

- Por meio da palavra chave struct definimos um novo tipo de dado
- Definir um novo tipo de dado, significa informar ao compilador seu nome, tamanho em bytes e forma como deve ser armazenado e recuperado da memória
- Após ter sido definido, o novo tipo de dados existe e pode ser utilizado para criar variáveis de modo similar a qualquer tipo simples

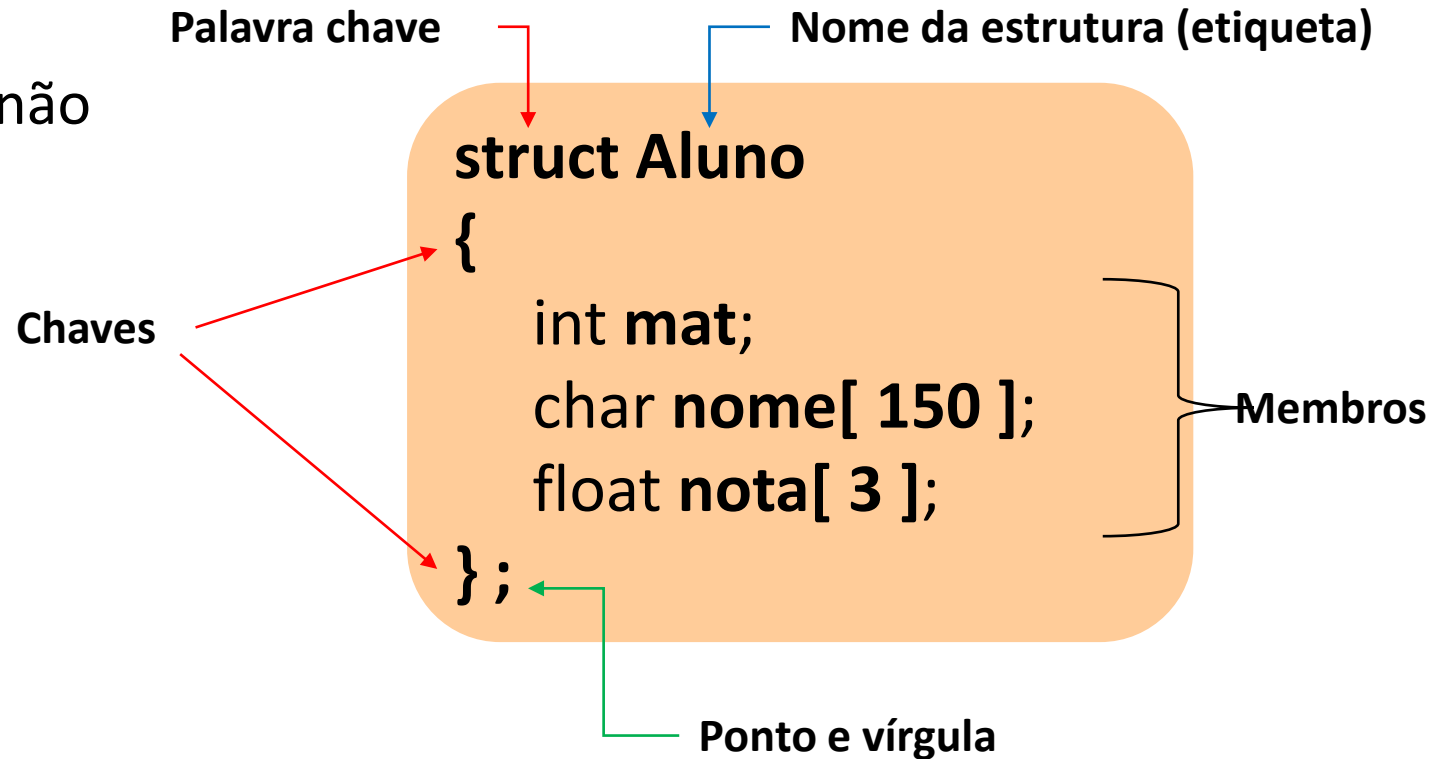
-
- Exemplo – Aluno (“tag” da estrutura)

```
struct Aluno  
{  
    int mat;  
    char nome[ 150 ];  
    float nota[ 3 ];  
};
```

- Obs.: dois tipos de estruturas diferentes podem ter membros com o mesmo nome
-

Struct

- A definição da estrutura informa como ela é organizada e quais são seus membros
- Declarações de estruturas não criam espaço na memória



Struct

- A definição de uma estrutura não cria nenhuma variável, somente informa ao compilador as características de um novo tipo de dado
 - Não há nenhuma reserva de memória
- A palavra struct indica que um novo tipo de dado está sendo definido Aluno (no exemplo) será o nome da estrutura ou etiqueta (“tag”)
 - O nome do nosso novo tipo de dados é struct Aluno

- Vamos definir nossa estrutura antes da main(), o que permite um acesso global a todas as funções definidas no programa

```
struct Aluno
{
    ....
};

int main()
{
    struct Aluno alu;
    ....
}
```

Variável do Novo Tipo

- Para declarar uma variável do tipo de dado definido, vamos usar a seguinte instrução:

```
int main()  
{  
    struct NomeEstrutura variável;  
}
```

-
- No nosso exemplo:

```
struct Aluno alu1, alu2;
```

Aqui foram criadas duas variáveis (alu1 e alu2) do tipo de dados Aluno

Operações

- Atribuição de variáveis do tipo da estrutura a variáveis do mesmo tipo da estrutura
- Indicação do endereço de uma variável do tipo da estrutura (operador &)
- Acesso aos membros de uma variável do tipo da estrutura

-
- Uso do operador sizeof para determinar o tamanho de uma variável do tipo da estrutura

- NÃO PODEMOS:

Comparar estruturas usando == e !=

Inicialização

- Similar a vetores e matrizes na declaração

```
typedef struct Aluno
{
    int mat;
    char nome[250];
    double nota[3], media;
} Aluno;

Aluno variavel =
{33, "exemplo", {5.2, 6.1, 7.5}, 34.5};
```

-
- Atenção: se o número de inicializadores na lista for menor do que os membros na estrutura, os membros restantes serão automaticamente inicializados em zero, ou NULL se o membro for um ponteiro.
-

Typedef

- Declarações com typedef não produzem novos tipos de dados
 - Criam apenas novos nomes (sinônimos) para os tipos de dados existentes, podendo ser uma estrutura

-
- Sintaxe

typedef tipo-existente sinônimo;

- Exemplos

**typedef char Byte;
typedef int uint;**

Foi definido outro nome para o tipo char e para o tipo int

Typedef

- É possível definir outro nome para uma estrutura, ou então definir o mesmo nome usando o typedef

```
typedef struct NomeEstrutura  
{  
    tipo de dado nomeMembro;  
    tipo de dado nomeMembro;  
    tipo de dado N nomeMembroN;  
} NomeEstruturaNovo ;
```

-
- Mas porque alterar o nome de uma estrutura?
 - A declaração de uma variável para esse novo tipo ficará mais simplificada
-

Variável com Typedef

- Definindo um novo nome para a estrutura:

```
typedef struct Aluno
{
    int mat;
    char nome[ 150 ];
    float nota[ 3 ];
} AlunoNovo ;
```

-
- Declarando a variável:

```
int main()
{
    AlunoNovo variável;
}
```

Observe que aqui basta colocar o novo nome da estrutura, não é necessário usar a palavra chave **struct**

Acesso aos Membros

- Para acessar os membros de uma estrutura, usamos o operador . (ponto) e a **variável** do tipo da estrutura, já declarada:

```
int main()
{
    NomeEstruturaNovo variável;
    variável. nomeMembro1= valor;
    scanf("%tipo_de_dado", &variável. nomeMembro2);
}
```

Exemplo

```
int main()
{
    //struct Aluno alu; é possível usar assim sem typedef
    AlunoNovo alu; // ou assim com typedef
    float soma=0;
    novoint i;
    alu.mat = rand()%100; //numero aleatorio de 0 a 99 para a matricula
    printf("Digite o nome do aluno: ");
    gets(alu.nome);
    for(i=0;i<3;i++)
    {
        printf("Digite a nota %d: ", i+1);
        scanf("%f", &alu.nota[ i ]);
        soma += alu.nota[ i ];
    }
    alu.media = soma/3;
    printf("O aluno %s matricula %d teve media %.2f!",alu.nome,alu.mat,alu.media);
    return 0;
}
```

```
typedef struct Aluno
{
    int mat;
    char nome[ 250 ];
    float nota[ 3 ], media;
} AlunoNovo;
typedef int novoint;
//usando typedef
```

Vetor e Matriz

- É possível declarar um vetor e/ou matriz do tipo da estrutura definida
- A declaração é semelhante a usada para os tipos de dados usados até o momento:

Estrutura nomeVetor [tamanho] ;

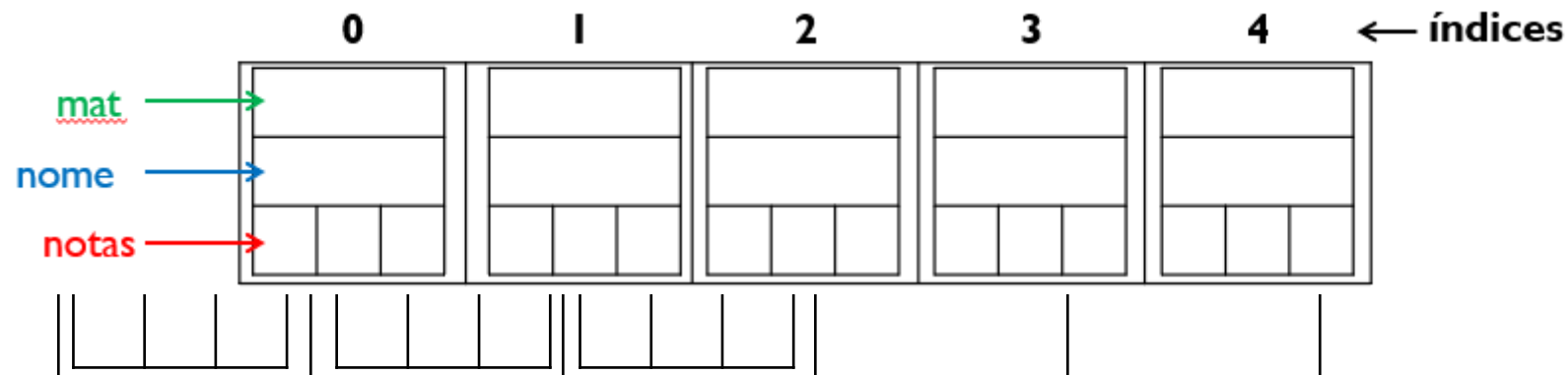
-
- E para o caso de matrizes:

Estrutura nomeMatriz [linhas] [colunas] ;

Vetor e Matriz

- Cada posição do vetor ou da matriz irá conter todos os membros definidos na estrutura, observe o exemplo, considerando um vetor:

```
int main()
{
    AlunoNovo vet[ 5 ];
    ...
}
```



Vetor e Matriz

- Para acessar os membros da estrutura com vetor também usaremos o operador ponto (.)
- A principal diferença é que precisamos indicar em qual posição do vetor (índice) será armazenado cada dado, isso no caso de entrada de dados
- Continuamos precisando de repetição para percorrer o vetor e ir armazenando os dados em cada índice

```
for ( i = 0; i < tamanho; i ++)  
{  
    scanf( "%tipoDeDadoDoMembro", &nomeVetor[ i ].membroEstrutura);  
}
```

Exemplo

```
typedef struct Aluno {
    int mat;
    char nome[150];
    float nota[3];
} AlunoNovo;
#define tamanho 3
int main()
{
    AlunoNovo alu[tamanho];
    int i, j;
    for(i=0; i <tamanho; i++)
    {
        alu[i].mat=rand()%100;
        printf("Digite o nome:");
        gets(alu[i].nome);
        gets(alu[i].nome);
```

```
        for(j=0; j<3; j++)
        {
            printf("Digite a nota:");
            scanf("%f", &alu[i].nota[j]);
        }
    } // fim do for do i
    printf("\n");
    printf("***** Cadastro de Aluno *****");
    for(i=0; i <tamanho; i++)
    {
        printf("\nMatricula: %d",alu[i].mat);
        printf("\nNome: %s",alu[i].nome);
        for(j=0; j<3; j++)
        {
            printf("\nNota %d = ",(j+1),alu[i].nota[j]);
        }
    }
    return 0;
}
```

Uso com Funções

- A linguagem C permite que as funções retornem uma estrutura completa para outra função
 - Para isso, basta criar uma variável do tipo da estrutura e não esquecer de incluir o return (retornando a variável)

```
Venda TotalVendas(Venda C, Venda D)
{
    Venda T;
    T.pecas = C.pecas + D.pecas;
    T.preco = C.preco + D.preco;
    return T;
}
```

Uso com Funções

- Além disso, é possível que os parâmetros de uma função sejam de um tipo de dados criado, ou seja, do tipo de uma estrutura
 - Para isso, basta indicar na criação o tipo de dado do parâmetro, assim como fazemos com os tipos de dados simples

```
Venda TotalVendas(Venda C, Venda D)
{
    Venda T;
    T.pecas = C.pecas + D.pecas;
    T.preco = C.preco + D.preco;
    return T;
}
```

Uso com Funções

- Quando as estruturas ou membros individuais da estrutura são passados a uma função, eles são passados por valor
 - Os membros das estruturas passados por valor não podem ser modificados pela função utilizada
- Para passar uma estrutura por referência:
 - Passe o endereço da variável da estrutura como com os tipos básicos
-

Exemplo

```
typedef struct Venda
{
    int pecas;
    float preco;
} Venda;
```

```
Venda TotalVendas(Venda C, Venda D)
{
    Venda T;
    T.pecas = C.pecas + D.pecas;
    T.preco = C.preco + D.preco;
    return T;
}
```

```
int main()
{
    Venda A, B, Total;
    printf("\nVenda A");
    printf("\nDigite a quantidade de pecas: ");
    scanf("%d", &A.pecas);
    printf("\nDigite o preco: ");
    scanf("%f", &A.preco);
    printf("\nVenda B");
    printf("\nDigite a quantidade de pecas: ");
    scanf("%d", &B.pecas);
    printf("\nDigite o preco: ");
    scanf("%f", &B.preco);
    Total = TotalVendas(A, B);
    printf("\n\nTotal das vendas: \nPecas: %d\n
           Preço: %.2f", Total.pecas, Total.preco);

    return 0;
}
```

Estrutura de Estrutura

- É possível definir estruturas com membros que sejam outras estruturas

```
typedef struct NomeEstrutura1  
{  
    tipo de dado nomeMembro;  
    tipo de dado N nomeMembroN;  
} NomeEstruturaNovo1 ;
```

```
typedef struct NomeEstrutura2  
{  
    tipo de dado nomeMembro1;  
    NomeEstruturaNovo1 nomeMembro2;  
} NomeEstruturaNovo2 ;
```

Observe que o membro2 dessa estrutura é do tipo da estrutura anterior

Exemplo 1

```
typedef struct Data
{
    int dia;
    int mes;
    int ano;
} Data;
```

```
typedef struct Aluno
{
    Data dtanasc;
    int mat;
    char nome[250];
} Aluno;
```

```
int main()
{
    Aluno A;
    printf("Cadastro Aluno: ");
    printf("\nData de nascimento - dia: ");
    scanf("%d", &A.dtanasc.dia);
    printf("\nData de nascimento - mes: ");
    scanf("%d", &A.dtanasc.mes);
    printf("\nData de nascimento - ano: ");
    scanf("%d", &A.dtanasc.ano);
    printf("\nDigite a matricula: ");
    scanf("%d", &A.mat);
    printf("\nDigite o nome: ");
    gets( A.nome);
    gets( A.nome);
    printf("\n\n*****");
    printf("\nAluno: %s Matricula:%d", A.nome, A.mat);
    printf("\nData de nascimento: %d / %d / %d",
           A.dtanasc.dia, A.dtanasc.mes, A.dtanasc.ano);
    return 0;
}
```


Exemplo 2

```
typedef struct Data
{
    int dia;
    int mes;
    int ano;
} Data;
```

```
typedef struct Aluno
{
    Data dtanasc;
    int mat;
    char nome[250];
} Aluno;
```

```
Aluno CadastraAluno(Aluno A)
{
    printf("Cadastro Aluno: ");
    printf("\nData de nascimento - dia: ");
    scanf("%d", &A.dtanasc.dia);
    printf("\nData de nascimento - mes: ");
    scanf("%d", &A.dtanasc.mes);
    printf("\nData de nascimento - ano: ");
    scanf("%d", &A.dtanasc.ano);
    printf("\nDigite a matricula: ");
    scanf("%d", &A.mat);
    printf("\nDigite o nome: ");
    gets(A.nome);
    gets(A.nome);
    return A;
}
```

Exemplo 2

[illegible]

Exemplo 3

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#define TAM 3
typedef struct Data
{
    int dia;
    int mes;
    int ano;
} Data;

typedef struct Empregado
{
    Data dtanasc;
    int mat;
    char nome[250];
    float salario;
} Empregado;
```

```
int main()
{
    Empregado Emp[TAM];
    int i;
    for(i=0;i<TAM; i++)
    {
        printf("\nCadastro Empregado: ");
        printf("\nData de nascimento - dia: ");
        scanf("%d", &Emp[i].dtanasc.dia);
        printf("\nData de nascimento - mes: ");
        scanf("%d", &Emp[i].dtanasc.mes);
        printf("\nData de nascimento - ano: ");
        scanf("%d", &Emp[i].dtanasc.ano);
        Emp[i].mat = (i+1);
        printf("\nDigite o nome: ");
        gets(Emp[i].nome);
        gets(Emp[i].nome);
        printf("\nDigite o salario: ");
        scanf("%f", &Emp[i].salario);
    }
```

Exemplo 3

```
for(i=0;i<TAM; i++)
{
    printf("\n\n*****");
    printf("\nEmpregado: %s Matricula:%d", Emp[i].nome, Emp[i].mat);
    printf("\nData de nascimento: %d / %d / %d ",Emp[i].dtanasc.dia, Emp[i].dtanasc.mes,
Emp[i].dtanasc.ano);
    printf("\nSalario: %.2f", Emp[i].salario);
}
return 0;
}
```

Ponteiro para Estrutura

- É possível definir ponteiros para estruturas

```
typedef struct Venda
{
    int pecas;
    float preco;
} Venda;
```

```
Venda loja1, *loja2;
```

```
loja1.pecas = 3;
```

```
loja2->pecas = 3;
(*loja2).pecas = 3;
```

- Operador de membro de estrutura ou operador de ponto (.)
 - Operador de ponteiro de estrutura ou operador de seta (->)
-

Ponteiro para Estrutura

- Estrutura Autorreferenciada
 - É uma estrutura que contém um membro que é um **ponteiro** para o mesmo tipo de estrutura. São usadas para criar listas encadeadas/interligadas

```
typedef struct Venda
{
    int pecas;
    float preco;
    struct Venda *prox;
} Venda;
```

```
Venda TotalVendas(Venda C, Venda D)
{
    Venda T;
    T.pecas = C.pecas + D.pecas;
    T.preco = C.preco*C.pecas +
              D.preco*D.pecas;
    T.prox->pecas = 3;
    return T;
}
```