

结构体

结构体是用户自定义的数据类型。允许用户储存不同的数据类型。

定义: `struct 结构体名 {结构体成员列表}`

结构体创建变量的方式

- `struct 结构体名 变量名`
- `struct 结构体名 变量名 = {成员 1 值, 成员 2 值, ...}`
- 在创建结构体是顺便创建变量名

warning:

- 定义结构体时的关键字是 `struct`，这里不能省略
- 创建结构变量时，关键字 `struct` 可以省略
- 结构体变量利用操作符 “.” 访问成员。

结构体数组

作用：将自定义的结构体放到数组中方便维护

语法: `struct 结构体名 数组名[元素个数] = {{}, {}, {}, ...}`

结构体指针

通过指针访问结构体中成员

与普通不同是利用操作符 `->` 可以通过结构体指针访问结构体属性

结构体嵌套结构体

作用：结构体中的成员可以是另一个结构体

结构体做函数参数

将结构体作为参数向函数中传递

- 值传递
- 地址传递

与普通变量相同，值传递不改变实参，地址传递会改变实参。

结构体中 `const` 使用场景

在地址传递中，在指针前面加上 `const`，防止函数体中的误操作

exp: `void printarr(const student * stu)`