

# Introduzione6 Struct

giovedì 9 ottobre 2025 17:48

**Questo costrutto permette di accoppare informazioni eterogenee**, la quale zona è suddivisa in scompartimenti. Di questa struttura possiamo o conoscere il nome o il puntatore dove è posizionata. Nel caso del puntatore, per selezionare i singoli campi della struttura utilizziamo "->" per discriminare a quale campo accedere. Se invece conosciamo il nome utilizziamo il "." per accedere ai campi. Vediamo un esempio :



Mentre in c si dichiara così :

```
#include<stdio.h>

typedef struct _table_entry{
    int x;
    float y;
} table_entry;

table_entry t;
table_entry *p = &t;

void main(void){
    printf("please provide me with an INT and a FLOAT\n");
    //richiamo la variabile all'interno della struct
    scanf("%d %f",&(t.x),&(t.y));
    //scanf("%d %f",&(p->x),&(p->y)); //equivalent to previous line
    //scanf("%d %f",&((&t)->x),&((&t)->y)); //equivalent to previous line
    printf("x is %d - y is %f\n",t.x,t.y);
    //all operations do same thing !!
}
```

Con output il seguente:

```
please provide me with an INT and a FLOAT
6 3.45
x is 6 - y is 3.450000
```

Con questi costrutti si possono dichiarare le liste collegate : ovvero un campo della struct punta ad indirizzo di memoria dove viene allocata una nuova struttura.