Structure

c++의 기본 타입을 가지고 새롭게 정의할 수 있는 사용자 정의 타입이며 다양한 타입의 변수 집합을 하나의 타입으로 나타낸 것

c++의 구조체는 변수뿐만 아니라 함수 또한 멤버 변수로 가질 수 있음.

struct 구조체 이름

{

멤버 변수1의 타입 멤버 변수1의 이름;

멤버 변수2의 타입 멤버 변수2의 이름;

…

};

구조체 선언

struct 구조체 이름 구조체 변수이름;

구조체 변수의 초기화

구조체 변수 이름 = {멤버변수1의 초깃값, 멤버변수2의 초깃값, … } ;

+ 멤버 변수가 정의된 순서대로 데이터가 저장되며 나머지 멤버 변수는 0으로 초기화된다.

구조체 멤버 접근 방법

구조체 변수 이름.멤버 변수 이름

#include <iostream>

#include <string>

**using** **namespace** std;

**struct** student{

**int** s\_id ;

**int** age;

string name;

**void** introduce (){

cout << "My name is " << name << endl;

cout << "I\'m " << age << " years old "<< endl;

}

};

**int** main(**void**){

student s1 ;

s1.age = 20;

s1.s\_id = 22029312;

s1.name = "Linus";

s1.introduce();

cout << endl;

student s2 = {22,21808437,"Tuzz"};

s2.introduce();

cout << endl;

student \*s3= **new** student;

s3->age = 21;

s3->s\_id = 21904853;

s3->name = "Tobarz";

s3->introduce();

**return** 0;

}