



LINGUAGEM C: ESTRUTURAS DEFINIDAS PELO PROGRAMADOR

Leandro Henrique Furtado Pinto Silva

CRÉDITOS

O material dessa aula foi gentilmente cedido pelo Professor André Ricardo Backes e, por esse motivo, o crédito é dele.



VARIÁVEIS

- As variáveis vistas até agora podem ser classificados em duas categorias:
 - simples: definidas por tipos **int**, **float**, **double** e **char**;
 - compostas homogêneas (ou seja, do mesmo tipo): definidas por **array**.
- No entanto, a linguagem C permite que se criem novas estruturas a partir dos tipos básicos.
 - **struct**



ESTRUTURAS

- Uma estrutura pode ser vista como um **novo tipo de dado**, que é formado por composição de variáveis de outros tipos
 - Pode ser declarada em qualquer escopo.
 - Ela é declarada da seguinte forma:

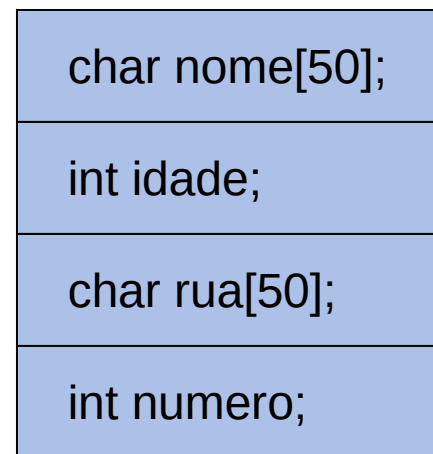
```
struct nomestruct{  
    tipo1 campo1;  
    tipo2 campo2;  
    ...  
    tipoN campoN;  
};
```



ESTRUTURAS

- Uma estrutura pode ser vista como um agrupamento de dados.
- Ex.: cadastro de pessoas.
 - Todas essas informações são da mesma pessoa, logo podemos agrupá-las.
 - Isso facilita também lidar com dados de outras pessoas no mesmo programa

```
struct cadastro{  
    char nome[50];  
    int idade;  
    char rua[50]  
    int numero;  
};
```



cadastro



ESTRUTURAS - DECLARAÇÃO

- Uma vez definida a estrutura, uma **variável** pode ser declarada de modo similar aos tipos já existente:

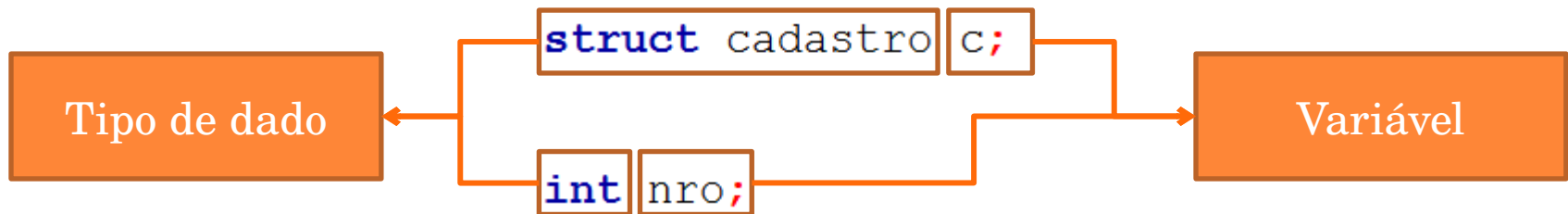
```
struct cadastro c;
```

- Obs: por ser um tipo definido pelo programador, usa-se a palavra **struct** antes do tipo da nova variável



ESTRUTURAS - DECLARAÇÃO

- Obs: por ser um tipo definido pelo programador, usa-se a palavra **struct** antes do tipo da nova variável



EXERCÍCIO

- Declare uma estrutura capaz de armazenar o número e 3 notas para um dado aluno.



EXERCÍCIO - SOLUÇÃO

- Possíveis soluções

```
struct aluno {  
    int num_aluno;  
    int nota1, nota2, nota3;  
};
```

```
struct aluno {  
    int num_aluno;  
    int nota1;  
    int nota2;  
    int nota3;  
};
```

```
struct aluno {  
    int num_aluno;  
    int nota[3];  
};
```



ESTRUTURAS

- O uso de estruturas facilita na manipulação dos dados do programa. Imagine declarar 4 cadastros, para 4 pessoas diferentes:

```
char nome1[50], nome2[50], nome3[50], nome4[50];  
int idade1, idade2, idade3, idade4;  
char rua1[50], rua2[50], rua3[50], rua4[50]  
int numero1, numero2, numero3, numero4;
```



ESTRUTURAS

- Utilizando uma estrutura, o mesmo pode ser feito da seguinte maneira:

```
struct cadastro{  
    char nome[50];  
    int idade;  
    char rua[50]  
    int numero;  
};  
  
//declarando 4 cadastros  
struct cadastro c1, c2, c3, c4, c5;
```



ACESSO ÀS VARIÁVEIS

- Como é feito o acesso às variáveis da estrutura?
 - Cada variável da estrutura pode ser acessada com o operador ponto “.”.
 - Ex.:

```
//declarando a variável  
struct cadastro c;
```

```
//acessando os seus campos  
strcpy(c.nome, "João");  
scanf("%d", &c.idade);  
strcpy(c.rua, "Avenida 1");  
c.numero = 1082;
```



ACESSO ÀS VARIÁVEIS

- E se quiséssemos ler os valores das variáveis da estrutura do teclado?
 - Resposta: basta ler cada variável independentemente, respeitando seus tipos.

```
struct cadastro c;  
  
gets(c.nome); //string  
scanf("%d", &c.idade); //int  
gets(c.rua); //string  
scanf("%d", &c.numero); //int
```



ACESSO ÀS VARIÁVEIS

- Note que cada variável dentro da estrutura pode ser acessada como se apenas ela existisse, não sofrendo nenhuma interferência das outras.
 - Uma estrutura pode ser vista como um simples agrupamento de dados.
 - Se faço um **scanf** para **estrutura.idade**, isso não me obriga a fazer um **scanf** para **estrutura.numero**



INICIALIZAÇÃO

- Como nos arrays, uma estrutura pode ser previamente inicializada:

```
struct ponto {  
    int x;  
    int y;  
};
```

```
struct ponto p1 = { 220, 110 };
```



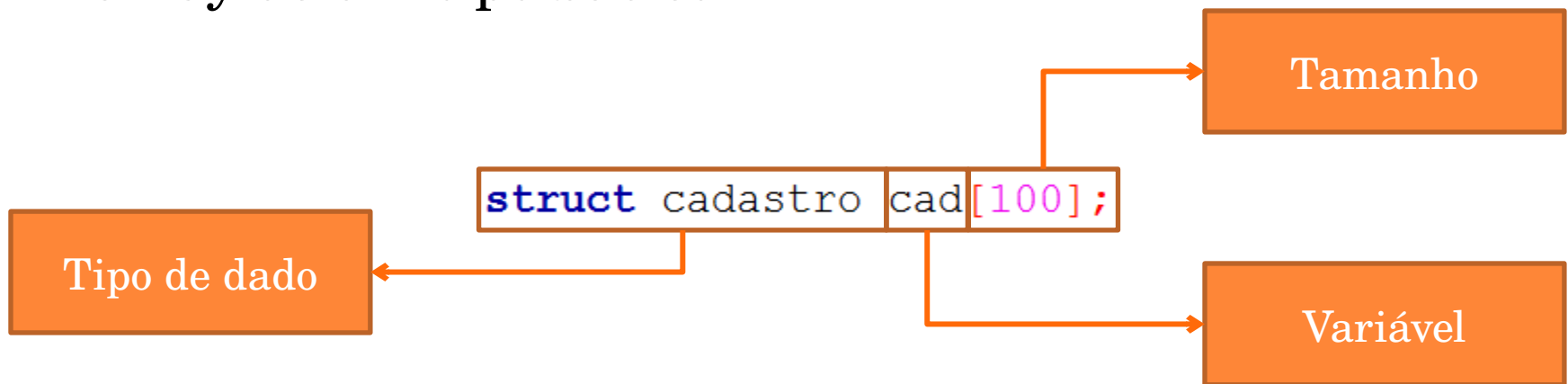
ESTRUTURAS

- Voltando ao exemplo anterior, se, ao invés de 5 cadastros, quisermos fazer 100 cadastros de pessoas?



ARRAY DE ESTRUTURAS

- SOLUÇÃO: criar um **array de estruturas**.
- Sua declaração é similar a declaração de um array de um tipo básico



- Desse modo, declara-se um array de 100 posições, onde cada posição é do tipo **struct cadastro**.



ARRAY DE ESTRUTURAS

○ Lembrando:

- **struct**: define um “conjunto” de variáveis que podem ser de tipos diferentes;
- **array**: é uma “lista” de elementos de mesmo tipo.

```
struct cadastro{  
    char nome[50];  
    int idade;  
    char rua[50]  
    int numero;  
};
```

| | | | |
|---|---|---|---|
| <pre>char nome[50]; int idade; char rua[50] int numero;</pre> | <pre>char nome[50]; int idade; char rua[50] int numero;</pre> | <pre>char nome[50]; int idade; char rua[50] int numero;</pre> | <pre>char nome[50]; int idade; char rua[50] int numero;</pre> |
| cad[0] | cad[1] | cad[2] | cad[3] |

ARRAY DE ESTRUTURAS

- Num array de estruturas, o operador de ponto (.) vem depois dos colchetes ([]) do índice do **array**.

```
int main() {  
    struct cadastro c[4];  
    int i;  
    for(i=0; i<4; i++) {  
        gets(c[i].nome);  
        scanf("%d", &c[i].idade);  
        gets(c[i].rua);  
        scanf("%d", &c[i].numero);  
    }  
    system("pause");  
    return 0;  
}
```



EXERCÍCIO

- Utilizando a estrutura abaixo, faça um programa para ler o número e as 3 notas de 10 alunos.

```
struct aluno {  
    int num_aluno;  
    float nota1, nota2, nota3;  
    float media;  
};
```




EXERCÍCIO - SOLUÇÃO

- Utilizando a estrutura abaixo, faça um programa para ler o número e as 3 notas de 10 alunos

```
struct aluno {  
    int num_aluno;  
    float nota1, nota2, nota3;  
    float media;  
};
```

```
int main() {  
    struct aluno a[10];  
    int i;  
    for(i=0; i<10; i++) {  
        scanf("%d", &a[i].num_aluno);  
        scanf("%f", &a[i].nota1);  
        scanf("%f", &a[i].nota2);  
        scanf("%f", &a[i].nota3);  
        a[i].media = (a[i].nota1 + a[i].nota2 + a[i].nota3)/3.0;  
    }  
}
```



ATRIBUIÇÃO ENTRE ESTRUTURAS

- Atribuições entre estruturas só podem ser feitas quando as estruturas são **AS MESMAS**, ou seja, possuem o mesmo nome!

```
struct cadastro c1, c2;  
c1 = c2; //CORRETO
```

```
struct cadastro c1;  
struct ficha c2;  
c1 = c2; //ERRADO!! TIPOS DIFERENTES
```



ATRIBUIÇÃO ENTRE ESTRUTURAS

- No caso de estarmos trabalhando com arrays, a atribuição entre diferentes elementos do array é válida

```
struct cadastro c[10];  
c[1] = c[2]; //CORRETO
```

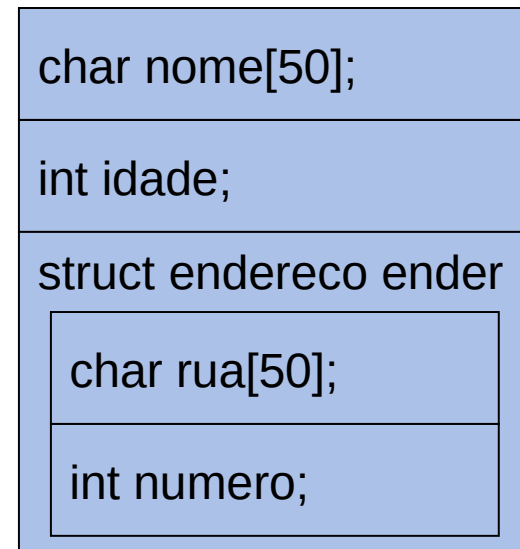
- Note que nesse caso, os tipos dos diferentes elementos do array são sempre IGUAIS.



ESTRUTURAS DE ESTRUTURAS

- Sendo uma estrutura um tipo de dado, podemos declarar uma estrutura que utilize outra estrutura previamente definida:

```
struct endereco{  
    char rua[50]  
    int numero;  
};  
struct cadastro{  
    char nome[50];  
    int idade;  
    struct endereco ender;  
};
```



cadastro



ESTRUTURAS DE ESTRUTURAS

- Nesse caso, o acesso aos dados do **endereço** do cadastro é feito utilizando novamente o operador ponto “.”.

```
struct cadastro c;  
  
//leitura  
gets(c.nome);  
scanf("%d",&c.idade);  
gets(c.ender.rua);  
scanf("%d",&c.ender.numero);  
  
//atribuição  
strcpy(c.nome,"João");  
c.idade = 34;  
strcpy(c.ender.rua,"Avenida 1");  
c.ender.numero = 131;
```



ESTRUTURAS DE ESTRUTURAS

- Inicialização de uma estrutura de estruturas:

```
struct ponto {  
    int x, y;  
};  
  
struct retangulo {  
    struct ponto inicio, fim;  
};  
  
struct retangulo r = {{10,20},{30,40}};
```



COMANDO TYPEDEF

- A linguagem C permite que o programador defina os seus próprios tipos com base em outros tipos de dados existentes.
- Para isso, utiliza-se o comando ***typedef***, cuja forma geral é:
 - **typedef tipo_existente novo_nome;**



COMANDO TYPEDEF

○ Exemplo

- Note que o comando **typedef** não cria um novo tipo chamado **inteiro**. Ele apenas cria um sinônimo (**inteiro**) para o tipo **int**

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

typedef int inteiro;

int main() {
    int x = 10;
    inteiro y = 20;
    y = y + x;
    printf("Soma = %d\n", y);

    return 0;
}
```



COMANDO TYPEDEF

- O **typedef** é muito utilizado para definir nomes mais simples para estrutura, evitando carregar a palavra **struct** sempre que referenciamos a estrutura

```
struct cadastro{
    char nome[300];
    int idade;
};
// redefinindo o tipo struct cadastro
typedef struct cadastro CadAlunos;

int main(){
    struct cadastro aluno1;
    CadAlunos aluno2;

    return 0;
}
```



MATERIAL COMPLEMENTAR

○ Vídeo Aulas

- Aula 35: Struct: Introdução:
 - youtu.be/MatsUCe5uZw
- Aula 36: Struct: Trabalhando com Estruturas:
 - youtu.be/CAnQ6i8OwJA
- Aula 37: Struct: Arrays de Estruturas:
 - youtu.be/tbvo4QFyzqQ
- Aula 38: Struct: Aninhamento de Estruturas:
 - youtu.be/34_5n_NkDYU
- Aula 42: Typedef:
 - youtu.be/JmarMwaT_KQ

