

day70-sol-struct

≡ 태그	
📅 날짜	@2023년 1월 6일

포인터에 대해 알아보기

구조체

struct 구조체명 {

타입 변수명,

타입 변수명,

.....

}

어떠한 변수들을 모아서 쓰기 때문에 편리하다.

자기가 타입을 정의해서 쓸 수 있다. (사용자 정의 타입)

다른 언어의 구조체와 비슷하나 솔리디티만의 방식이 있다.

```
// SPDX-License-Identifier: GPL-3.0
pragma solidity >=0.8.0 <0.9.0;

// # 구조체
// struct 구조체명 {
// 타입 변수명,
// 타입 변수명,
// .....
// }
// 어떠한 변수들을 모아서 쓰기 때문에 편리하다.
// 자기가 타입을 정의해서 쓸 수 있다. ( 사용자 정의 타입)
// 다른 언어의 구조체와 비슷하나 솔리디티만의 방식이 있다.

contract code26{

    struct Character{
        string id;
        string job;
        uint256 attack;
    }

    Character[] public CharacterArray;
    mapping (uint256=>Character) public CharacterMapping;

    function createCharacter(string memory _id, string memory _job, uint256 _attack) pure public returns(Character memory){
        return Character(_id, _job, _attack);
    }

    function createCharacterMapping(uint256 _key, string memory _id, string memory _job, uint256 _attack) public{
        CharacterMapping[_key] = Character(_id, _job, _attack);
    }

    function getCharacterMapping(uint256 _key) public view returns(Character memory) {
        return CharacterMapping[_key];
    }
}
```

```

function createCharacterArray(string memory _id, string memory _job, uint256 _attack) public {
    CharacterArray.push(Character(_id, _job, _attack));
}

function getCharacterArray(uint256 _index) public view returns(Character memory) {
    return CharacterArray[_index];
}
}

```

CODE26 AT 0X47D...A7C18 (BLOC)

Balance: 0 ETH

createCharacterArray

_id:

_job:

_attack:

Calldata Parameters **transact**

createCharacterMapping

_key:

_id:

_job:

_attack:

Calldata Parameters **transact**

CharacterArray

Calldata Parameters **call**

0: string: id ab
1: string: job magic
2: uint256: attack 5

Character...