

Декларација структура

У С#, структура је вредносни тип података који се представља као структура података.

Може да садржи конструкторе са параметрима, статичке конструкторе, константе, поља, методе, особине, индексер, операторе, догађаје и нестоване типове.

Најчешће се користи за чување малог скупа података који не захтева употребу наслеђивања.

За декларисање сопственог типа структуре, користи се службена реч `struct` после које следи назив типа и тело структуре између витичастих заграда.

```
struct <imeStruktura>
{
    <telStruktura>
}
```

Тело структуре садржи декларацију поља при чему свако поље представља различите типове података.

Пример: Декларисати структуру `Vreme` које садржи три јавна поља целобројног типа `sati`, `minute` и `sekunde`.

```
struct Vreme
{
    public int sati, minuti, sekunde;
}
```

Пример: Декларисати структуру `Koordinate` примењиву код 2д координатног система

```
struct Koordinate
{
    public int x;
    public int y;
}
```

Пример: Декларисати структуру `Osoba` са неколико неопходних поља

```
struct Osoba
{
    public string ime;
    public string prezime;
    public double visina;
    public DateTime datumRodjenja;
}
```

Међутим, за напредније потребе, препоручује се да поља не буду јавна, пошто се теже контролишу вредности које се држе у јавним пољима.

Нпр, било ко може да постави вредности минута и секунда већа од 60.

Боља идеја је да се ова поља декларишу као приватна:

```
struct Vreme
{
    private int sati, minuti, sekunde;}
}
```