

ESTRUCTURAS O REGISTRO

4.4.1 DEFINICION Y ACCESO A LOS DATOS

UN REGISTRO ES UNA AGRUPACIÓN DE DATOS, LLAMADOS CAMPOS, LOS CUALES NO NECESARIAMENTE SON DEL MISMO TIPO. SE DEFINEN CON LA PALABRA "STRUCT".

EN C# (AL CONTRARIO QUE EN C), PRIMERO DEBEREMOS DECLARAR CUAL VA A SER LA ESTRUCTURA DE NUESTRO REGISTRO, LO QUE NO SE PUEDE HACER DENTRO DE "MAIN".

INFORMACION

LOS DATOS QUE FORMAN UN "STRUCT" PUEDEN SER PÚBLICOS O PRIVADOS. POR AHORA, A NOSOTROS NOS INTERESARÁ QUE SEAN ACCESIBLES DESDE EL RESTO DE NUESTRO PROGRAMA, POR LO QUE SIEMPRE LES AÑADIREMOS DELANTE LA PALABRA "PUBLIC" PARA INDICAR QUE QUEREMOS QUE SEAN PÚBLICOS.

4.4.2 ARRAYS DE STRUCTS

SE PUEDEN ALMACENAR LOS DATOS DE VARIAS PERSONAS, SI COMBINAMOS EL USO DE LOS "STRUCT" CON LAS TABLAS.

4.4.3 STRUCTS ANIDADOS

PODEMOS ENCONTRARNOS CON UN REGISTRO QUE TENGA VARIOS DATOS, Y QUE A SU VEZ OCURRA QUE UNO DE ESOS DATOS ESTÉ FORMADO POR VARIOS DATOS MÁS SENCILLOS

VENTAJAS

NOS PERMITE AHORRAR CÓDIGO Y DECLARACIÓN DE VARIABLES ESO SE VE EN ESTE PEQUEÑO PROGRAMA QUE NOS PERMITE INGRESAR DATOS PARA DOS PERSONAS CON EL USO DE UN CICLO FOR, UTILIZAMOS ESTRUCTURAS ANIDADAS QUE SIMPLEMENTE SE PUEDEN INGRESAR A LOS DATOS MEDIANTE EL USO DE UN PUNTO(.).

REFERENCIAS

STUDOCU. (S. F.). UNIDAD 4. ORGANIZACIÓN DE DATOS - TECNOLÓGICO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE IXTAPALUCA NOMBRE DEL - STUDOCU. [HTTPS://WWW.STUDOCU.COM/ES-MX/DOCUMENT/TECNOLOGICO-DE-ESTUDIOS-SUPERIORES-DE-IXTAPALUCA/PROGRAMACION-ORIENTADA-A-OBJETOS/UNIDAD-4-ORGANIZACION-DE-DATOS/79543414](https://www.studocu.com/es-mx/document/tecnologico-de-estudios-superiores-de-ixtapaluca/programacion-orientada-a-objetos/unidad-4-organizacion-de-datos/79543414). ESTRUCTURAS ANIDADAS EN C++ [60] - PROGRAMADOR NOVATO. (2022, 26 AGOSTO). PROGRAMADOR NOVATO. [HTTPS://WWW.PROGRAMADORNOVATO.COM/ESTRUCTURAS-ANIDADAS-EN-C-PLUS-PLUS/](https://www.programadornovato.com/estructuras-anidadas-en-c-plus-plus/)