struct 자료형 { 자료형 포인터;} 변수명: #include<stdio.h> Int main(){ 변수명.포인터 =(임의의 값); //선언 == 공간할당 -> 문자열,정수 가능 } [포인터 = 구조체] struct 자료형 변수명; struct 자료형 *포인터 = 구조체 //구조체의 공간을 포인터에 연결 <간접참조> (*U) = U->

[포인터 = 배열]

구조체 포인터

[포인터 = 구조체 멤버]

struct 자료형 변수명1,변수명2; struct 자료형 *포인터[n] = {구조체1,구조체2}; //연결

- struct 자료영 *포인터[n] = {구소세1,구소세2}; // 1) 주소대입: 포인터[A] = 포인터[B] = &구조체;
- 2) 간접접근: *포인터[a] = *포인터[b] = k;