

### Module: Structures de données

Chapitre 3: Structure de données

F. OUAKASSE

### Introduction

#### 1) Définition:

Une structure est un **type** qui permet de regrouper plusieurs données de **types différents** dans une seule variable de type structure. Une structure est composée de plusieurs champs, chaque champ correspond à une donnée.

#### 2) Déclaration d'une structure :

```
Struct nom_structure
{
    Type1 champ1;
    Type2 champ2;
} nom_de_variable;
```

## Déclaration

Autrement, on peut déclarer une structure par :

Struct nom\_structure

{
 Type1 champ1;
 Type2 champ2;
 } .

Et la déclaration de la variable de type **Struct** nom\_structure se fait ensuite comme pour une variable de type standard.

**Struct** nom\_structure nom\_de\_variable;

#### **Utilisation**

Une fois la variable est déclarée, on accède aux données champ1 et champ2 de la structure par :

```
nom_de_variable.champ1 (qui est de type Type1)
nom_de_variable.champ2 (qui est de type Type2)
```

Et ces données seront traitées comme n'importe quelle variable de type correspondant.

## Exemple

```
#include <stdio.h>
struct point
 float x, y, z;
 }; //ne pas oublier la point-virgule
main
 struct point P;
  printf("entrer les coordonnées d'un point 3D :");
 scanf("(%f,%f,%f)", &P.x, &P.y, &P.z);
  printf(" l'homothétie(0,3) vaut : (%f, %f,%f)\n", 3*P.x, 3*P.y, 3*P.z)
```

# Définition de type typedef

La déclaration du type typedef permet de définir ce qu'on nomme des types synonymes. Exp : typedef int entier.

Les deux syntaxes suivants sont équivalents :

## Exercice d'application

- Ecrire un programme C qui définit une structure etudiant où un étudiant est représenté par son nom, son prénom et une note.
- Afficher la liste des étudiants et leurs notes.