

Лабораторная работа № 16
«Разработка алгоритмов и программ с использованием массивов структур struct»
Изучите пример ниже и материал лабораторной работы № 15:

```
1 #include <iostream>
2 #include <Windows.h>
3 using namespace std;
4
5 int main()
6 {
7     SetConsoleOutputCP(1251);
8     SetConsoleCP(1251);
9     const int n0 = 20;
10    struct karandash
11    {
12        char name[n0]; //название модели карандаша (20 букв)
13        double length; //длина карандаша в сантиметрах
14        float weight[2]; //weight[0] - вес нового карандаша (в граммах); weight[2] - вес карандаша сейчас (в граммах)
15    }; //внутри структуры struct могут быть поля-массивы, как weight
16    int n;
17    cout << "Сколько у вас карандашей? ";
18    cin >> n;
19    if (n < 0)
20    {
21        n = -n;
22        cout << "Количество карандашей может быть только неотрицательным: " << n << endl;
23    }
24    karandash* pachka = new karandash[n]; //пачка из n карандашей (динамический массив)
25    if (pachka == NULL)
26    {
27        cout << "Программа завершает работу ввиду проблем с памятью.\n";
28        system("pause");
29        return 0;
30    }
31    for (int i = 0; i < n; i++) //проходим в цикле по всем карандашам в пачке, то есть цикл должен обеспечить нам индексы от 0 до n-1
32    {
33        cout << "Введите название модели (до " << n0 << " символов без пробелов): ";
34        cin >> pachka[i].name; //массив хоть и динамический, но адресация здесь прямая (обычный доступ к полю элемента массива посредством оператора доступа "точка")
35        cout << "Введите длину карандаша (в см): ";
36        cin >> pachka[i].length;
37        cout << "Введите вес нового карандаша и потом введите его вес сейчас (в граммах): ";
38        for (int j = 0; j < 2; j++)
39        { //проходим по массиву weight, расположенному внутри элемента массива pachka. Элементы массивов различаются по индексам
40            cin >> pachka[i].weight[j];
41        }
42    }
43    cout << "\nКарандаши:\n";
44    for (int i = 0; i < n; i++) //распечатаем все поля всех элементов нашего массива карандашей
45    {
46        cout << pachka[i].name << " | " << pachka[i].length << " | ";
47        for (int j = 0; j < 2; j++)
48        {
49            cout << pachka[i].weight[j] << " | ";
50        }
51        cout << endl;
52    }
53    char name0[n0];
54    int z = 0; //счетчик совпадений
55    cout << "\nКарандаш с каким названием вы ищете: ";
56    cin >> name0;
57    for (int i = 0; i < n; i++)
58    {
59        int w = strcmp(pachka[i].name, name0); //сравнивать символьные массивы можно функцией strcmp()
60        if (w == 0) //названия должны полностью совпадать
61        {
62            z++; //увеличиваем счетчик совпадений
63        }
64    }
65    if (z == 0) //счетчик совпадений ни разу не увеличивался
66    {
67        cout << "Карандаша с таким названием в пачке нет.\n";
68    }
69    else //счетчик наращивался минимум один раз или больше
70    {
71        cout << "В пачке есть " << z << " карандашей с точно таким же названием.\n";
72    }
73    delete[] pachka; //удаляем динамический одномерный массив
74    system("pause");
75    return 0;
76 }
```

```

>>> Выберите D:\2019\Labs\64\Debug\Lab5_2.exe
Сколько у вас карандашей? 4
Введите название модели (до 20 символов без пробелов): ХимикМ6-90
Введите длину карандаша (в см): 20
Введите вес нового карандаша и потом введите его вес сейчас (в граммах): 5.98
5.45
Введите название модели (до 20 символов без пробелов): ХудожникТВ-987Н
Введите длину карандаша (в см): 18.5
Введите вес нового карандаша и потом введите его вес сейчас (в граммах): 6
5.78
Введите название модели (до 20 символов без пробелов): ЗарницаЛ10-М6
Введите длину карандаша (в см): 17
Введите вес нового карандаша и потом введите его вес сейчас (в граммах): 15.98
12.02
Введите название модели (до 20 символов без пробелов): ХудожникТВ01
Введите длину карандаша (в см): 16.09
Введите вес нового карандаша и потом введите его вес сейчас (в граммах): 13.98
12.56

Карандаши:
ХимикМ6-90 | 20 | 5.98 | 5.45 |
ХудожникТВ-987Н | 18.5 | 6 | 5.78 |
ЗарницаЛ10-М6 | 17 | 15.98 | 12.02 |
ХудожникТВ01 | 16.09 | 13.98 | 12.56 |

Карандаш с каким названием вы ищете: ХудожникТВ-987Н
В пачке есть 1 карандашей с точно таким же названием.
Для продолжения нажмите любую клавишу . . .

```

Выполните задания по вариантам:

1	1	Создать структуру Автомобиль, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(), чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем STUDENT, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия и инициалы; • номер группы; • успеваемость (массив из пяти элементов). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа STUDENT; записи должны быть упорядочены по возрастанию номера группы; • вывод на дисплей фамилий и номеров групп для всех студентов, включенных в массив, если средний балл студента больше 7.5; • если таких студентов нет, вывести соответствующее сообщение.
2	1	Создать структуру Спортсмен, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(), чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через

		«точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель→поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
6		<p>Описать структуру с именем STUDENT, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия и инициалы; • номер группы; • успеваемость (массив из пяти элементов). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа STUDENT; записи должны быть упорядочены по возрастанию среднего балла; • вывод на дисплей фамилий и номеров групп для всех студентов, имеющих оценки 9 и 10; • если таких студентов нет, вывести соответствующее сообщение.
3	1	Создать структуру Мотоцикл, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель→поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем STUDENT, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия и инициалы; • номер группы; • успеваемость (массив из пяти элементов). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа STUDENT; записи должны быть упорядочены по алфавиту; • вывод на дисплей фамилий и номеров групп для всех студентов, имеющих хотя бы одну неудовлетворительную оценку; • если таких студентов нет, вывести соответствующее сообщение.
4	1	Создать структуру Компьютер, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель→поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем AEROFLOT, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название пункта назначения рейса; • номер рейса; • тип самолета. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа AEROFLOT; записи должны быть упорядочены по возрастанию номера рейса; • вывод на дисплей номеров рейсов и типов самолетов, вылетающих в определенный пункт назначения (ввести с клавиатуры); • если таких рейсов нет, вывести соответствующее сообщение.
5	1	Создать структуру Дом, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.

	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	Описать структуру с именем AEROFLOT, содержащую следующие поля: <ul style="list-style-type: none">• название пункта назначения рейса;• номер рейса;• тип самолета. Написать программу, выполняющую следующие действия: <ul style="list-style-type: none">• ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа AEROFLOT; записи должны быть расположены в алфавитном порядке по названию пунктов назначения;• вывод на дисплей номеров рейсов и пунктов назначения, обслуживаемых определенным типом самолета (ввести с клавиатуры);• если таких рейсов нет, вывести соответствующее сообщение.
	6	1
2		Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
3		Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
4		Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого не равно x. Сообщите пользователю количество таких объектов.
5		Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
6		Описать структуру с именем WORKER, содержащую следующие поля: <ul style="list-style-type: none">• фамилия и инициалы сотрудника;• название занимаемой должности;• год поступления на работу. Написать программу, выполняющую следующие действия: <ul style="list-style-type: none">• ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа WORKER; записи должны размещены по алфавиту;• вывод на дисплей фамилий сотрудников, чей стаж превышает определенное значение (ввести с клавиатуры);• если таких сотрудников нет, вывести соответствующее сообщение.
7	1	Создать структуру Государство, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	Описать структуру с именем TRAIN, содержащую следующие поля: <ul style="list-style-type: none">• название пункта назначения;

		<ul style="list-style-type: none"> • номер поезда; • время отправления. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа TRAIN; записи должны быть размещены в алфавитном порядке по названию пунктов назначения; • вывод на дисплей информации о поездах, отправляющихся позже определенного времени (ввести с клавиатуры); • если таких поездов нет, вывести соответствующее сообщение.
8	1	Создать структуру Город, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(), чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем TRAIN, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название пункта назначения; • номер поезда; • время отправления. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа TRAIN; записи должны быть упорядочены по времени отправления поезда; • вывод на дисплей информации о поездах, направляющихся в определенный пункт назначения (ввести с клавиатуры); • если таких поездов нет, вывести соответствующее сообщение.
9	1	Создать структуру Кинофильм (или киносериал), имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(), чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем TRAIN, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название пункта назначения; • номер поезда; • время отправления. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <p>ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа TRAIN; записи должны быть</p> <ul style="list-style-type: none"> • упорядочены по номерам поездов; • вывод на дисплей информации о поезде, номер которого введен с клавиатуры; • если таких поездов нет, вывести соответствующее сообщение.
10	1	Создать структуру Самолет, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.

	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем MARSH, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название начального пункта маршрута; • название конечного пункта маршрута; • номер маршрута. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа MARSH; записи должны быть упорядочены по номерам маршрутов; • вывод на дисплей информации о маршруте, номер которого введен с клавиатуры; • если таких маршрутов нет, вывести соответствующее сообщение.
11	1	Создать структуру Фирма, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем MARSH, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название начального пункта маршрута; • название конечного пункта маршрута; • номер маршрута. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа MARSH; записи должны быть расположены в алфавитном порядке по названию начального пункта маршрута; • вывод на дисплей информации о маршрутах, которые начинаются или заканчиваются в определенном пункте (название пункта ввести с клавиатуры); • если таких маршрутов нет, вывести соответствующее сообщение.
12	1	Создать структуру Наручные часы, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого не равно x. Сообщите пользователю количество таких объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем NOTE, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • номер телефона; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа NOTE; записи должны быть упорядочены по датам рождения; • вывод на дисплей информации об абоненте, номер телефона которого введен с клавиатуры; • если такого абонента нет, вывести соответствующее сообщение.
13	1	Создать структуру Растение, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем NOTE, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • номер телефона; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа NOTE; записи должны быть упорядочены по алфавиту; • вывод на дисплей информации об абонентах, чьи дни рождения приходятся на определенный месяц (ввести с клавиатуры); • если таких абонентов нет, вывести соответствующее сообщение.
14	1	Создать структуру Автомастерская, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем NOTE, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • номер телефона; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа NOTE; записи должны быть упорядочены по первым трем цифрам телефона; • вывод на дисплей информации об абоненте, чья фамилия введена с клавиатуры; • если такого абонента нет, вывести соответствующее сообщение.
15	1	Создать структуру Аэропорт, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя

		значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем ZNAK, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • знак Зодиака; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа ZNAK; записи должны быть упорядочены по датам рождения; • вывод на дисплей информации о человеке, чья фамилия введена с клавиатуры; • если такого нет, вывести соответствующее сообщение.
16	1	Создать структуру Работник, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем ZNAK, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • знак Зодиака; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа ZNAK; записи должны быть упорядочены по знакам Зодиака; • вывод на дисплей информации о людях, родившихся в определенном месяце (ввести с клавиатуры); • если таких нет, вывести соответствующее сообщение.
17	1	Создать структуру Корабль, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем ZNAK, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • знак Зодиака; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа ZNAK; записи должны быть упорядочены по алфавиту (фамилия); • вывод на дисплей информации о людях, родившихся под определенным знаком (ввести с клавиатуры); • если таких нет, вывести соответствующее сообщение.
18	1	Создать структуру Обувь, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.

	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого не равно x. Сообщите пользователю количество таких объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	Описать структуру с именем PRICE, содержащую следующие поля: <ul style="list-style-type: none">• название товара;• название магазина, в котором продается товар;• стоимость товара (руб.). Написать программу, выполняющую следующие действия: <ul style="list-style-type: none">• ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа PRICE; записи должны быть упорядочены по алфавиту (название товара);• вывод на дисплей информации о товаре, название которого введено с клавиатуры;• если таких товаров нет, вывести соответствующее сообщение.
	19	1
2		Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
3		Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
4		Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
5		Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
6		Описать структуру с именем PRICE, содержащую следующие поля: <ul style="list-style-type: none">• название товара;• название магазина, в котором продается товар;• стоимость товара (руб.). Написать программу, выполняющую следующие действия: <ul style="list-style-type: none">• ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа PRICE; записи должны быть упорядочены по алфавиту (название магазина);• вывод на дисплей информации о товарах, продающихся в определенном магазине (название ввести с клавиатуры);• если такого магазина нет, вывести соответствующее сообщение.
20	1	Создать структуру Одежда, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	Описать структуру с именем ORDER, содержащую следующие поля: <ul style="list-style-type: none">• расчетный счет плательщика;

		<ul style="list-style-type: none"> • расчетный счет получателя; • перечисляемая сумма (руб.). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа ORDER; записи должны быть упорядочены по алфавиту (название товара); • вывод на дисплей информации о сумме, снятой со счета плательщика (р/с ввести с клавиатуры); • если такого расчетного счета нет, вывести соответствующее сообщение.
21	1	Создать структуру Бизнесмен, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем ORDER, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • расчетный счет плательщика; • расчетный счет получателя; • перечисляемая сумма (руб.). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа ORDER; записи должны быть упорядочены по алфавиту (название товара); • вывод на дисплей информации о сумме, снятой со счета плательщика (р/с ввести с клавиатуры); • если такого расчетного счета нет, вывести соответствующее сообщение.
22	1	Создать структуру Смартфон, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем ORDER, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • расчетный счет плательщика; • расчетный счет получателя; • перечисляемая сумма (руб.). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа ORDER; записи должны быть упорядочены по алфавиту (название товара); • вывод на дисплей информации о сумме, снятой со счета плательщика (р/с ввести с клавиатуры); • если такого расчетного счета нет, вывести соответствующее сообщение.
23	1	Создать структуру Животное (зверь), имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше x. Сообщите

		пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем PRICE, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название товара; • название магазина, в котором продается товар; • стоимость товара (руб.). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа PRICE; записи должны быть упорядочены по алфавиту (название товара); • вывод на дисплей информации о товаре, название которого введено с клавиатуры; • если таких товаров нет, вывести соответствующее сообщение.
24	1	Создать структуру Материк (континент), имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого не равно x. Сообщите пользователю количество таких объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем ZNAK, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • знак Зодиака; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа ZNAK; записи должны быть упорядочены по датам рождения; • вывод на дисплей информации о человеке, чья фамилия введена с клавиатуры; • если такого нет, вывести соответствующее сообщение.
25	1	Создать структуру Ноутбук, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем NOTE, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия, имя; • номер телефона; • дата рождения (массив из трех чисел). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа NOTE; записи должны быть упорядочены по датам рождения; • вывод на дисплей информации об абоненте, номер телефона которого введен с клавиатуры;

		<ul style="list-style-type: none"> • если такого абонента нет, вывести соответствующее сообщение.
26	1	Создать структуру Улица, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем MARSH, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название начального пункта маршрута; • название конечного пункта маршрута; • номер маршрута. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа MARSH; записи должны быть упорядочены по номерам маршрутов; • вывод на дисплей информации о маршруте, номер которого введен с клавиатуры; • если таких маршрутов нет, вывести соответствующее сообщение.
27	1	Создать структуру Магазин, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше либо равно x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем TRAIN, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название пункта назначения; • номер поезда; • время отправления. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа TRAIN; записи должны быть упорядочены по времени отправления поезда; • вывод на дисплей информации о поездах, направляющихся в определенный пункт назначения (ввести с клавиатуры); • если таких поездов нет, вывести соответствующее сообщение.
28	1	Создать структуру Планета, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого меньше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».

	6	<p>Описать структуру с именем WORKER, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия и инициалы сотрудника; • название занимаемой должности; • год поступления на работу. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа WORKER; записи должны размещены по алфавиту; • вывод на дисплей фамилий сотрудников, чей стаж превышает определенное значение (ввести с клавиатуры); • если таких сотрудников нет, вывести соответствующее сообщение.
29	1	Создать структуру Музыкальная композиция (песня), имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого больше x. Сообщите пользователю количество подошедших объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем AEROFLOT, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • название пункта назначения рейса; • номер рейса; • тип самолета. <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа AEROFLOT; записи должны быть расположены в алфавитном порядке по названию пунктов назначения; • вывод на дисплей номеров рейсов и пунктов назначения, обслуживаемых определенным типом самолета (ввести с клавиатуры); • если таких рейсов нет, вывести соответствующее сообщение.
30	1	Создать структуру Спортивная команда, имеющую поля типа int, double, char, bool, статический строковый массив (из символов) и статический массив числового типа. Придумать подходящие по смыслу имена полей и их типы.
	2	Создайте статический массив из элементов типа вашей структуры. Напишите цикл, в котором у пользователя запрашиваются данные для заполнения соответствующих полей структуры.
	3	Распечатайте содержимое вашего массива из элементов типа структур на консоль в виде таблицы.
	4	Запросите у пользователя значение x. Напишите цикл с проверкой if(){}, чтобы узнать, есть ли в вашем массиве элементы с полем (поле выбрать самостоятельно), значение которого не равно x. Сообщите пользователю количество таких объектов.
	5	Создайте динамический массив из элементов типа вашей структуры. В цикле запросите у пользователя значения полей структуры и распечатайте содержимое заполненного пользователем массива на консоль в виде таблицы. Помните, что при работе с указателем на структуру, обращение к ее полям будет не через «точку» (переменная.поле), а через «тире и знак «больше»» (указатель->поле). При прямой адресации элемента массива используется оператор «точка».
	6	<p>Описать структуру с именем STUDENT, содержащую следующие поля:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фамилия и инициалы; • номер группы; • успеваемость (массив из пяти элементов). <p>Написать программу, выполняющую следующие действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ввод с клавиатуры данных в массив, состоящий из десяти структур типа STUDENT; записи должны быть упорядочены по возрастанию среднего балла; • вывод на дисплей фамилий и номеров групп для всех студентов, имеющих оценки 9 и 10; • если таких студентов нет, вывести соответствующее сообщение.