

Experiencia 4

Métodos de Programación

1-2021



CONTENIDO

Estructuras



Estructuras

Estructuras

- En C también existe una manera de agrupar varias variables bajo un mismo nombre, creando de esta forma un “nuevo tipo de dato” el cual es una estructura y permitiendo definir variables del tipo de dato de la estructura creada.
- Para crear un estructura se debe utilizar la palabra reservada **struct**, seguido del nombre de la estructura y luego entre llaves se declaran las variables.

```
struct alumno {  
    char* Nombre;  
    int edad;  
    char* carrera;  
    int ingreso;  
};
```



Estructuras

Estructuras

- Para utilizar una estructura luego de ser declarada, se debe definir una variable del tipo de dato de la estructura.

```
struct alumno viru;
```

- Por lo que para definir una variable del tipo de nuestra estructura anterior.
- Para acceder a las variables declaradas dentro de la estructura se utiliza el **nombre de la variable** del tipo **struct alumno**, luego un **punto** y finalmente el **nombre de la variable**.

```
viru.edad = 5;
```



Estructuras

typedef

- Debido que escribir **struct + nombre** de la estructura al definir una variable a veces se torna muy largo, existe una sentencia que permite modificar el nombre de un tipo de dato.
- La sentencia **typedef** permite poner un apodo a un tipo de dato que se puede utilizar para hacer referencia al tipo de dato.
- Se debe utilizar la palabra reservada **typedef**, seguido del tipo de dato a modificar y finalmente el apodo a otorgar



Estructuras

```
typedef struct alumno estudiante;
```

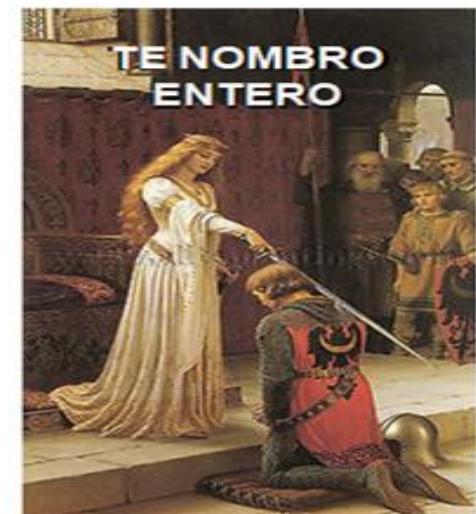
- **typedef** también se puede utilizar para dar apodos a tipos de datos primitivos.

```
#include<stdio.h>

typedef int entero;

int main() {
    entero a;
    a = 69;
    printf("%d\n", a);
    return 0;
}
```

Estructuras





Estructuras

Estructuras

Y eso...

Ahora resolver dudas y la actividad