

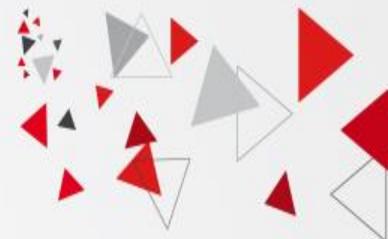
Initialisation d'une Structure

Initialiser une structure en indiquant entre accolades {} la liste des valeurs séparées par des virgules.

Exemple:

```
struct etudiant {  
    char nom[30];  
    int age;  
    float moyenneScolaire;  
};
```

```
struct etudiant E1={" test ",21,12};
```



Utilisation d'une structure (1/2)

Accès aux champs:

Pour accéder aux champs d'une structure on utilise l'opérateur de champ (un simple **point**) placé entre le nom de la variable structurée et le nom du champ.

Syntaxe:

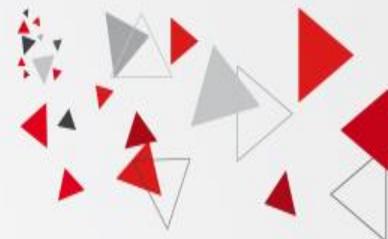
<Var_Structure>.<Nom_Champ> ;

Pour affecter des valeurs à la variable **E1**, on pourra écrire:

E1.Niveau = 2; // affectation d'un champ

printf ("donner la moyenne \n ") ;

scanf ("%f", &E1.Moyenne) ; //stockage dans un champ



Utilisation d'une structure (2/2)

Soit E1 et E2 deux variables de type Etudiant:

Il existe deux types d'affectation:

- Soit d'une façon individuelle (champs par champs), sur chacun de leurs champs:

$E1.\text{niveau} = E2.\text{niveau};$

$E1.\text{moyenne} = E2.\text{moyenne};$

- Soit d'une manière globale sur toute la structure.

$E1 = E2;$