

Struct 01

```
typedef struct produto{
    int codigo;
    char descricao[12];
    float preco
} Produto;

Produto prod = {1, "Teclado", 98.50};
Produto* p = &prod;
```

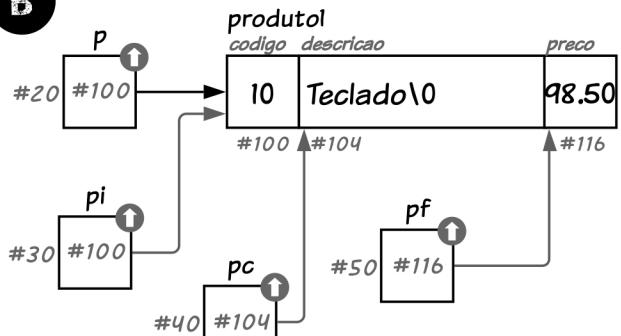
A



Determine os valores com base na ilustração A

p : <u>#100</u>	prod.preco: <u>98.50</u>
&p : <u>#20</u>	&prod.preco: <u>#116</u>
&prod : <u>#100</u>	p->preco: <u>98.50</u>
prod.codigo: <u>10</u>	&p->preco: <u>#116</u>
&prod.codigo: <u>#100</u>	
p->codigo: <u>10</u>	
&p->codigo: <u>#100</u>	
prod.descricao: <u>Teclado\0</u>	
&prod.descricao: <u>#104</u>	
p->descricao: <u>Teclado\0</u>	
&p->descricao: <u>#104</u>	

B



Escreva um trecho de código que reproduza a ilustração B.

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    typedef struct produto
    {
        int codigo;
        char descricao[12];
        float preco;
    } Produto;

    Produto prod = {1, "Tecido", 98.5};
    Produto *p = &prod;

    int *pi = &prod.codigo;
    char *pc = &prod.descricao;
    float *pf = &prod.preco;

    printf("%i\n", *pi);
    printf("%s\n", pc);
    printf("%f\n", *pf);

    return 0;
}
```

Considerando a ilustração B, faça o que se pede

* Altere o valor do CÓDIGO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

* Altere o valor da DESCRIÇÃO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

* Altere o valor do PREÇO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

***pi = 23;
strcpy(pc, "Abobora");
*pf = 73.6;**