

Il costruttore struct

Generalità

- Il costruttore di tipi **struct** permette di definire dei tipi strutturati aggregando informazioni eterogenee tra loro correlate.
- Una struttura viene definita mediante il costruttore struct nel seguente modo:

```
struct nome_struttura
{
    tipo_1      nome_campo_1;
    tipo_2      nome_campo_2;
    . . . . .
    tipo_N      nome_campo_N;
};
```

dove *tipo_i* e *nome_campo_i* indicano, rispettivamente, il tipo e il nome dell'*i*-esimo campo della struttura.

Esempio: struct studente

Prof. G. Ascia

- Volendo definire una struttura che mette in relazione le informazioni relative ad uno studente (*nome, cognome, matricola, numero esami superati, voto medio*) potremo usare il costruttore struct nel seguente modo:

```
struct studente
{
    char        cognome[20];
    char        nome[20];
    long        matricola;
    int         numero_esami;
    float       media;
};
```

Fondamenti di Informatica

3

Dichiarazione di una variabile di tipo struct

Prof. G. Ascia

- La dichiarazione di una variabile di questo tipo è analoga a quella delle variabili di tipo predefinito C.
- La sintassi da utilizzare per la dichiarazione è la seguente:

```
struct nome_struttura elenco_variabili;
```

- Volendo ad esempio dichiarare una variabile di nome **stud1** di tipo struct studente scriveremo:

```
struct studente stud1;
```

- La dichiarazione della variabile deve essere preceduta dalla definizione della struttura.

Fondamenti di Informatica

4

Dichiarazione di una variabile di tipo struct

Prof. G. Ascia

- In alternativa è possibile definire la struttura e dichiarare una o più variabile nel seguente modo:

```
struct nome_struttura
{
    tipo_1      nome_campo_1;
    tipo_2      nome_campo_2;
    . . . . .
    tipo_N      nome_campo_N;
} elenco_variabili;
```

Fondamenti di Informatica

5

Dichiarazione di una variabile di tipo struct

Prof. G. Ascia

- Per definire la struct studente e dichiarare tre variabili (stud1, stud2 e stud3), potremo scrivere:

```
struct studente
{
    char      nome[20];
    char      cognome[20];
    char      matricola[11];
    int       numero_esami;
    float     media;
} stud1, stud2;

struct studente stud3;
```

Fondamenti di Informatica

6

Accesso ai campi di una struttura

Prof. G. Ascia

- Per accedere ai campi di una struttura si utilizza l'operatore punto nel seguente modo:

```
nome_variabile.nome_campo
```

- Volendo, ad esempio, accedere ai campi di una variabile di nome stud e di tipo struct studente scriveremo:

```
stud.cognome  
stud.nome  
stud.matricola  
stud.numero_esami  
stud.media
```

Fondamenti di Informatica

7

Assegnamento di struct

Prof. G. Ascia

- Date due variabili dello stesso tipo possiamo copiare i campi di una variabile in quelli dell'altra variabile mediante un unico assegnamento.

Es. Per copiare i campi della variabile stud1 in quelli della variabile stud2 scriveremo:

```
stud2=stud1;
```

Fondamenti di Informatica

8

Vettore di strutture

Prof. G. Ascia

- La dichiarazione di un vettore di strutture è analoga a quella dei vettori di tipi semplici. Essa viene fatta nel seguente modo:

```
struct nome_struttura nome_vettore[dim];
```

- Volendo dichiarare un vettore di nome classe di 10 elementi di tipo struct studente scriveremo:

```
struct studente
{
    char           nome[20];
    char           cognome[20];
    long          matricola;
    int           numero_esami;
    float         media;
};
struct studente S[10];
```

Fondamenti di Informatica

9

Vettore di strutture

Prof. G. Ascia

Per accedere ai singoli campi dell'i-esimo studente scriveremo:

```
S[i].nome;
S[i].cognome;
S[i].matricola;
S[i].numero_esami;
S[i].media;
```

Fondamenti di Informatica

10

Lettura e visualizzazione degli elementi di tipo struct studente di un vettore (1)

Prof. G. Ascia

```
#include <stdio.h>
#define N 20
struct studente {
    char   nome[20];
    char   cognome[20];
    long   matricola;
    int    nmaterie;
    float  media;
};

main()
{int presenti, ind;
  struct studente S[N];

  printf("Indicare il numero di studenti \n");
  scanf("%d", &presenti);
```

Fondamenti di Informatica

11

Lettura e visualizzazione degli elementi di tipo struct studente di un vettore (2)

Prof. G. Ascia

```
for (ind=0; ind<presenti; ind++)
{printf("Cognome: ");
  scanf("%s", S[ind].cognome);
  printf("Nome: ");
  scanf("%s", S[ind].nome);
  printf("Matricola: ");
  scanf("%ld", &S[ind].matricola);
  printf("Numero di materie: ");
  scanf("%d", &S[ind].nmaterie);
  printf("Media: ");
  scanf("%f", &S[ind].media);
}

for (ind=0; ind<presenti; ind++)
{printf("Cognome: %s\n", S[ind].cognome);
  printf("Nome: %s\n", S[ind].nome);
  printf("Matricola: %s\n", S[ind].matricola);
  printf("Numero di materie: %d\n", S[ind].nmaterie);
  printf("Media: %f\n", S[ind].media);
}
}
```

Fondamenti di Informatica

12

Lettura degli elementi di tipo struct studente di un vettore e successive ricerca sequenziale (1)

Prof. G. Ascia

```
#include <stdio.h>
#define N 20
struct studente {
    char cognome[20], nome[20];
    long matricola;
    int nmaterie;
    float media;
};

main()
{int ind, trovato;
 long matricola;
 struct studente S[N];

for (ind=0; ind<N; ind++)
{printf("Cognome: ");      scanf("%s", S[ind].cognome);
 printf("Nome: ");        scanf("%s", S[ind].nome);
 printf("Matricola: ");   scanf("%ld", &S[ind].matricola);
 printf("Numero materie: "); scanf("%d", &S[ind].nmaterie);
 printf("Media: ");      scanf("%f", &S[ind].media);
}
```

Fondamenti di Informatica

13

Lettura degli elementi di tipo struct studente di un vettore e successive ricerca sequenziale (2)

Prof. G. Ascia

```
printf("Inserisci il numero di matricola: ");
scanf("%ld", &matricola);
/* Ricerca */
for (ind=0; ind<N)
    if (S[ind].matricola==matricola)
        break;

if (ind<N)
{printf("Cognome: %s\n", S[ind].cognome);
 printf("Nome: %s\n", S[ind].nome);
 printf("Matricola: %ld\n", S[ind].matricola);
 printf("Numero di materie: %d\n", S[ind].nmaterie);
 printf("Media: %f\n", S[ind].media);
}
else printf("Non e' presente");
}
```

Fondamenti di Informatica

14

Lettura degli elementi di tipo struct studente di un vettore e ordinamento mediante bubble sort (1)

Prof. G. Ascia

```
#include <stdio.h>
#define N 20
struct studente {
    char cognome[20], nome[20];
    long matricola;
    int nmaterie;
    float media;
};

main()
{int ind,sup;
 long matricola;
 struct studente S[N],aux;

for (ind=0;ind<N;ind++)
{printf("Cognome: ");      scanf("%s",S[ind].cognome);
 printf("Nome: ");        scanf("%s",S[ind].nome);
 printf("Matricola: ");   scanf("%ld",&S[ind].matricola);
 printf("Numero materie: ");scanf("%d",&S[ind].nmaterie);
 printf("Media: ");      scanf("%f",&S[ind].media);
}
```

Fondamenti di Informatica

15

Lettura degli elementi di tipo struct studente di un vettore e ordinamento mediante bubble sort (2)

Prof. G. Ascia

```
for (sup=N-1; sup>0;sup--)
    for (ind=0;ind<sup;ind++)
        if (S[ind+1].matricola<S[ind].matricola)
            { aux=S[ind+1];
              S[ind+1]=S[ind];
              S[ind]=aux;
            }

for (ind=0;ind<N;ind++)
{printf("Cognome: %s\n",S[ind].cognome);
 printf("Nome: %s\n",S[ind].nome);
 printf("Matricola: %ld\n",S[ind].matricola);
 printf("Numero di materie: %d\n",S[ind].nmaterie);
 printf("Media: %f\n",S[ind].media);
}

}
```

Fondamenti di Informatica

16