

Informatyka 2 (EZ1E3012)

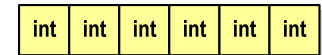
Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr III, studia niestacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2022/2023

Pracownia nr 3 (29/30.10.2022)

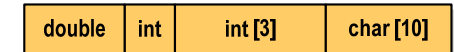
dr inż. Jarosław Forenc

Struktury w języku C

- **Tablica** - ciągły obszar pamięci zawierający elementy tego samego typu



- **Struktura** - zestaw elementów różnych typów, zgrupowanych pod jedną nazwą



- Deklaracja struktury

```
struct nazwa
{
    opis_pola_1;
    opis_pola_2;
    ...
};
```

```
struct punkt
{
    int x;
    int y;
};
```

- Elementy struktury to **pola** (dane, komponenty, składowe) struktury

Deklaracja struktury

```
struct osoba
{
    char imie[15];
    char nazwisko[20];
    int wiek, waga;
};
```

```
struct zesp
{
    float Re, Im;
};
```

- Deklarując strukturę tworzymy nowy typ danych (**struct osoba**, **struct zesp**), którym można posługiwać się tak samo jak każdym innym typem standardowym
- Deklaracja struktury nie tworzy obiektu (nie przydziela pamięci)
- Zapisanie danych do struktury wymaga zdefiniowania **zmiennej strukturalnej**

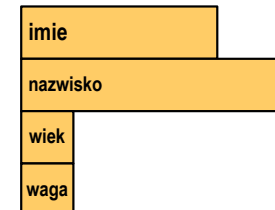
Deklaracja zmiennej strukturalnej

```
#include <stdio.h>

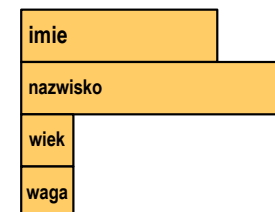
struct osoba
{
    char imie[15];
    char nazwisko[20];
    int wiek, waga;
} Kowal;

int main(void)
{
    struct osoba Nowak;
    ...
}
```

Kowal



Nowak



- **Kowal**, **Nowak** - zmienne typu **struct osoba**

Odwołania do pól struktury

- Dostęp do pól struktury możliwy jest dzięki konstrukcji typu:

```
nazwa_struktury.nazwa_pola
```

- Operator `.` nazywany jest **operatorem bezpośredniego wyboru pola**
- Zapisanie wartości do pól zmiennej **Nowak** ma postać

```
Nowak.wiek = 25;  
strcpy(Nowak.imie, "Jan");
```

- Wyrażenie **Nowak.wiek** traktowane jest jak zmienna typu `int`, natomiast wyrażenie **Nowak.imie** traktowane jest jak łańcuch znaków

```
printf("%s - wiek %d\n", Nowak.imie, Nowak.wiek);  
scanf("%d", &Nowak.wiek);  
gets(Nowak.imie);
```

Struktury - przykład (osoba)

```
#include <stdio.h>  
  
struct osoba  
{  
    char imie[15];  
    char nazwisko[20];  
    int wiek;  
};  
  
int main(void)  
{  
    struct osoba Nowak;
```

Struktury - przykład (osoba)

```
printf("Imie:   ");  
gets(Nowak.imie);  
  
printf("Nazwisko: ");  
gets(Nowak.nazwisko);  
  
printf("Wiek:   ");  
scanf("%d", &Nowak.wiek);  
  
printf("%s %s, wiek: %d\n", Nowak.imie,  
        Nowak.nazwisko, Nowak.wiek);  
  
return 0;  
}
```

```
Imie:      Jan  
Nazwisko:  Nowak  
Wiek:      22  
Jan Nowak, wiek: 22
```

Struktury w języku C

- **Inicjalizacja** może dotyczyć tylko zmiennych strukturalnych, nie można inicjalizować pól w deklaracji struktury

```
struct osoba  
{  
    char imie[15], nazwisko[20];  
    int wiek, waga;  
};
```

```
struct osoba Nowak = {"Jan", "Nowak", 25, 74};
```

- Do zmiennych strukturalnych można stosować **operator przypisania (=)**

```
struct osoba Kowal = {"Ewa", "Kowal", 21, 54};  
struct osoba Kowal1;  
Kowal1 = Kowal;
```

Złożone deklaracje struktur

```
struct punkt
{
    int x;
    int y;
} tab[3];
```

tab

0	x	y
1	x	y
2	x	y

```
tab[0].x = 10;
tab[0].y = 20;
tab[1].x = 15;
...
```

```
struct trojkat
{
    int nr;
    struct punkt A, B, C;
} Tr1;
```

Tr1

nr		
A	x	y
B	x	y
C	x	y

```
Tr1.nr = 1;
Tr1.A.x = 10;
Tr1.A.y = 20;
Tr1.B.x = 15;
...
```

Pola bitowe

```
struct Bits
{
    unsigned int a : 4; /* zakres: 0...15 */
    unsigned int : 2;
    unsigned int b : 2; /* zakres: 0...3 */
};
```

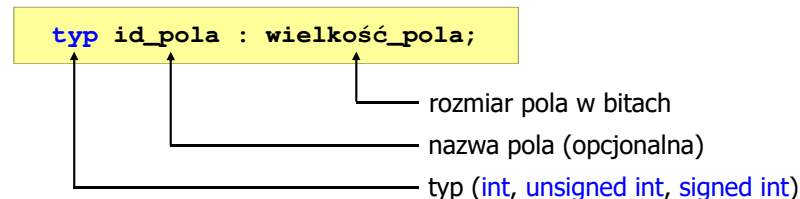
- Wartości zapisane w polach traktowane są jak liczby całkowite
- Zakres wartości pól wynika z **wielkości_pola**
- Dostęp do pól bitowych odbywa się na takiej samej zasadzie jak do normalnych pól struktury

```
struct Bits dane;
dane.a = 10;
dane.b = 3;
```

- Jeśli pole nie ma nazwy, to nie można się do niego odwoływać

Pola bitowe

- Umożliwiają dostęp do pojedynczych bitów oraz przechowywanie małych wartości zajmujących pojedyncze bity
- Pola bitowe deklarowane są wewnątrz struktur



```
struct Bits
{
    unsigned int a : 4; /* zakres: 0...15 */
    unsigned int : 2;
    unsigned int b : 2; /* zakres: 0...3 */
};
```

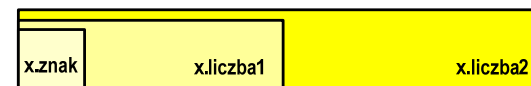
Unie

- Specjalny rodzaj struktury umożliwiający przechowywanie danych różnych typów w **tym samym obszarze pamięci**
- Do przechowywania wartości w unii należy zadeklarować zmienną

```
union zbior
{
    char znak;
    int liczba1;
    double liczba2;
};
```

```
union zbior x;
```

- Zmienna **x** może przechowywać wartość typu **char** lub typu **int** lub typu **double**, ale tylko jedną z nich w danym momencie



- Rozmiar unii wyznaczany jest przez rozmiar największego jej pola

Unie

- Dostęp do pól unii jest taki sam jak do pól struktury

```
union zbior x;  
x.znak = 'a';  
x.liczba2 = 12.15;
```

```
union zbior  
{  
    char   znak;  
    int    liczba1;  
    double liczba2;  
};
```

- Unię można zainicjować jedynie wartością o typie jej pierwszej składowej
- Unie tego samego typu można sobie przypisywać

```
union zbior x = {'a'};  
union zbior y;  
y = x;
```