



Estruturas de Informação Aula 7: Tipos Estruturados

02/04/2009

Tipos Estruturados



- Permite estruturar dados complexos, nos quais as informações são compostas por diversos campos

- Tipo estrutura
 - Agrupa diversas variáveis dentro de um contexto

```
struct ponto {  
    float x  
    float y;  
};
```

- Declaração da variável do tipo ponto:
 - struct ponto p;
 - p.x = 10.0;
 - p.y = 5.0;

Ponteiros para estruturas



- struct ponto *pp;
- Para acessar os campos
 - (*pp).x = 12.0;
- De maneira simplificada
 - pp->x = 12.0;
- Para acessar o endereço de um campo
 - &pp->x

Passagem de estruturas para funções



- A estrutura inteira é copiada para pilha

```
void imprime (struct ponto p)  
{  
    printf("O ponto fornecido foi: (%.2f, %.2f)\n", p.x, p.y);  
}
```

- Apenas o ponteiro é copiado para pilha

```
void imprime (struct ponto* pp)  
{  
    printf("O ponto fornecido foi: (%.2f, %.2f)\n", pp->x,  
        pp->y);  
}
```

Passagem de estruturas para funções



- Exemplo para ler coordenadas do ponto
 - Precisamos usar ponteiro!

```
void captura (struct ponto* pp)
{
    printf ("Digite as coordenadas do ponto (x, y): ");
    scanf ("%f %f", &p->x, &p->y);
}
```

```
int main ()
{ struct ponto p;
  captura (&p);
  imprime (&p);
  return 0; }
```

Alocação Dinâmica de estruturas



- Podemos alocar estruturas em tempo de execução do programa

```
struct ponto* p;
p = (struct ponto*) malloc (sizeof (struct ponto));
```

- Para acessar as coordenadas:

```
...
p->x = 12.0;
...
```

Definição de novos tipos



- Podemos criar nomes de tipos em C
 - typedef float Real;
 - Real pode ser usado como mnemônico de float

```
typedef unsigned char UChar;
typedef int* PInt;
typedef float Vetor[4]
```

- Podemos declarar as seguintes variáveis:

```
Vetor v;
...
v[0] = 3;
...
```

Definição de novos tipos



- Podemos definir nomes para tipos estruturados

```
struct ponto {
    float x;
    float y;
}
typedef struct ponto Ponto;
typedef struct ponto *PPonto;
typedef struct ponto Ponto, *PPonto;
```

- Podemos definir as variáveis:

```
Ponto p;
PPonto pp;
```

Aninhamento de estruturas



- Campos de uma estrutura podem ser outras estruturas previamente definidas
- Exemplo: função que calcula distância entre pontos

```
float distancia (Ponto* p, Ponto* q)
{
    float d = sqrt ((q->x-p->x)*(q->x-p->x) + (q->y-p->y)*(q->y-p->y));
    return d;
}
```

Aninhamento de estruturas



- Podemos representar um círculo como

```
struct circulo {
    float x, y; //centro do círculo
    float r; //raio
}
```

- Como já temos o tipo Ponto definido:

```
struct circulo {
    Ponto p;
    float r;
}
```

```
typedef struct circulo Circulo;
```

Aninhamento de estruturas



- Para implementar uma função que determinar se um dado ponto está dentro de um círculo
 - Podemos usar a função da distância, visto que usamos o tipo ponto na definição do círculo

```
int interior (Circulo* c, Ponto* p)
{
    float d = distancia (&c->p, p);
    return (d < c->r);
}
```

Tipo União



- Localização de memória compartilhada por diferentes variáveis
 - Podem ser de tipos diferentes
 - São usadas para armazenar valores heterogêneos em um mesmo espaço de memória
 - Um único elemento da união pode estar armazenado!

```
union exemplo {
    int i;
    char c;
}
```

- Para declarar a variável:
 - union exemplo v;
- Para acessar os elementos (".", ou "->"):
 - v.i = 10 ou v.c = 'x';