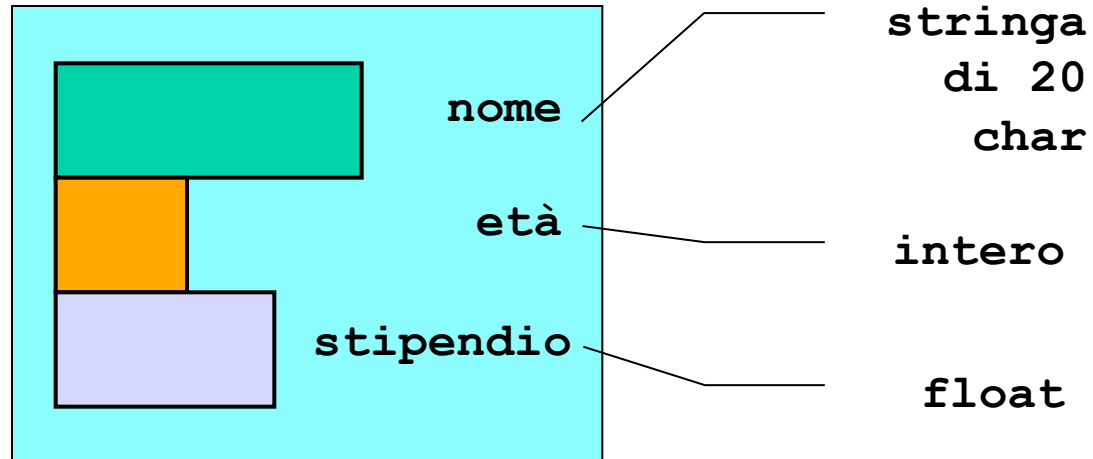


ESEMPIO

```
struct persona {  
    char nome[20];  
    int  eta;  
    float stipendio;  
} pers ;
```

Definisce una variabile **pers** strutturata nel modo illustrato.

struct
persona



ESEMPIO

In C è possibile definire NUOVI TIPI.

```
typedef <descrizione_nuovo_tipo> NEWT;
```

- Si usa la parola chiave **typedef**
- La dichiarazione associa a un nuovo tipo di dato non primitivo un identificatore **NEWT**
- Le caratteristiche di nuovo tipo sono indicate in **<descrizione_nuovo_tipo>**

ESEMPIO

```
typedef int NewInt; /* NewInt è un tipo  
                    non primitivo che  
                    ridefinisce int */
```

```
NewInt X; /* X è di tipo NewInt */  
int Y;    /* Y è di tipo int */
```

Molto comodo per le strutture

ESEMPIO

```
struct persona {  
    char nome[20];  
    int  eta;  
    float stipendio;  
};
```

Struct persona e' un tipo.

```
void main() {  
  
    struct persona P1, P2;  
    float sommastip;  
    printf("Inserire nome, eta' e stipendio di P1);  
    scanf("%s %d %f", P1.nome, &P1.eta, &P1.stipendio);  
  
    printf("Inserire nome, eta' e stipendio di P2);  
    scanf("%s %d %f", P2.nome, &P2.eta, &P2.stipendio);  
  
    sommastip = P1.stipendio + P2.stipendio;  
  
    printf("Lo stipendio totale e' %f", sommastip);  
}
```

ESEMPIO

```
typedef struct {  
    char nome[20];  
    int  eta;  
    float stipendio;  
} impiegato;
```

Da ora in poi, impiegato e' un nuovo TIPO definito dall'utente.

```
void main() {  
    impiegato P1, P2;  
    float sommastip;  
    printf("Inserire nome, eta' e stipendio di P1);  
    scanf("%s %d %f", P1.nome, &P1.eta, &P1.stipendio);  
  
    printf("Inserire nome, eta' e stipendio di P2);  
    scanf("%s %d %f", P2.nome, &P2.eta, &P2.stipendio);  
  
    sommastip = P1.stipendio + P2.stipendio;  
  
    printf("Lo stipendio totale e' %f", sommastip);  
}
```