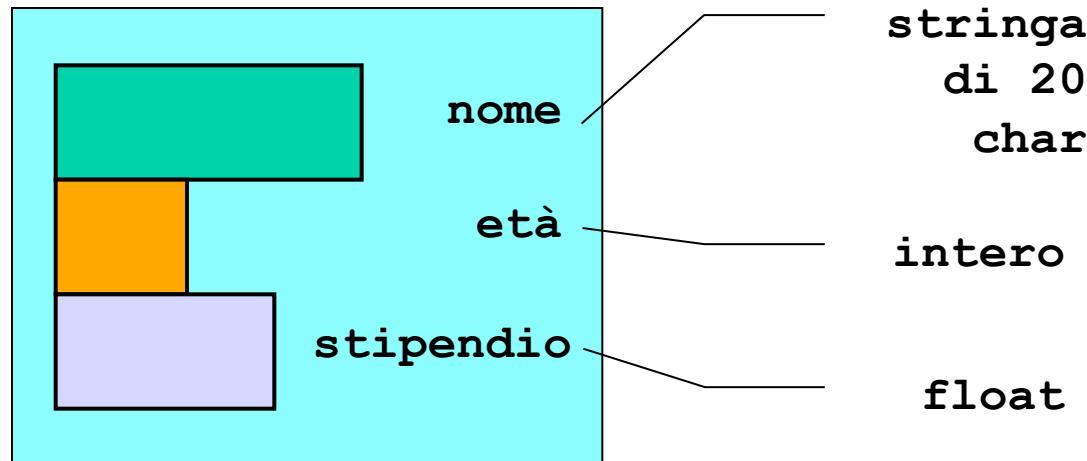


# ESEMPIO

```
struct persona {  
    char nome[20];  
    int età;  
    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;  
};  
  
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);  
}
```

Struct persona e' un tipo.

# 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);
}
```