

Strukturen C / C++

1. Definition

```
struct Mensch
{
    char name[21];
    int tore;
};

struct Mannschaft
{
    char name[11];
    Mensch spieler[5];
};
```

2. Deklaration

a) Variable vom Typ Mannschaft

```
Mannschaft m;
```

b) Zeiger auf Variable

```
Mannschaft* pm;
pm = &m;
```

3. Schreiben in die einzelnen Elemente der Strukturvariable

a) über die Variable selbst (mit .)

```
strcpy(m.name, "Türç Gücü");
strcpy(m.spieler[0].name, "Yaman");
m.spieler[0].tore = 6;
```

b) über einen Zeiger auf die Variable (mit ->)

```
strcpy(pm->name, "Türç Gücü");
strcpy(pm->spieler[0].name, "Yaman");
pm->spieler[0].tore = 6;
```

4. Lesen aus den einzelnen Elementen der Strukturvariable

a) über die Variable selbst (mit .)

```
cout << m.name;
cout << m.spieler[0].name;
cout << m.spieler[0].tore;
```

b) über einen Zeiger auf die Variable (mit ->)

```
cout << pm->name;
cout << pm->spieler[0].name;
cout << pm->spieler[0].tore;
```