



Tablou cu elemente de tip structura

Exemplu:

```
typedef struct {  
    char nume [30];  
    char prenume [30];  
    float media;  
}elev;
```

```
elev a[20];
```

Citirea a “n” componente ale vectorului “a” se poate face astfel:

Metoda 1:

```
cout<<"n="; cin>>n;  
for (i=1; i<=n; i++)  
{  
    cout<<"Nume:" ;    cin>>a[i].nume;  
    cout<<"Prenume:" ; cin>>a[i].prenume;  
    cout<<"Media:" ;   cin>>a[i].media;  
}
```



Metoda 2:

```
cout<<"n="; cin>>n;  
for (i=1; i<=n; i++)  
    cin>>a[i].nume>>a[i].prenume>>...>>a[i].media;
```

Afisarea a “n” componente ale vectorului “a” se poate face astfel:

Metoda 1:

```
cout<<"n="; cin>>n;  
for (i=1; i<=n; i++)  
{  
    cout<<"Nume:" ;    cout<<a[i].nume<<endl;  
    cout<<"Prenume:" ; cout<<a[i].prenume <<endl;  
    cout<<"Media:" ;   cout<<a[i].media<<endl;  
}
```

**Metoda 2:**

```
for (i=1; i<=n; i++)  
    cout<<a[i].nume<<" "<<a[i].prenume<<" "<<a[i].media<<endl;
```

OBSERVATIE:

Este posibila definirea unei structuri ale carei component sunt de tipul structura, definite anterior.

Exemplu:

```
struct adresa{  
    char strada [30];  
    char cartier [30];  
};  
typedef struct {  
    char nume [30];  
    float media;  
    adresa detalii;  
} elev;
```

elev S;

Accesarea componentelor se face astfel:

S.nume
S.detalii.strada
S.detalii.cartier