

Wstęp do programowania Laboratoria 14

Przykład użycia struktury

```
// definicja typu struktury:
struct osoba{
char Nazwisko[10];
int klasa;
double srednia;
};

//deklaracja zmiennej:

struct osoba os1, os2;

//przypisanie wartości

strcpy(os1.Nazwisko," Nowak");
os1.klasa=2;
os1.srednia=4.5;
```

Zad 1. Napisz zmienną typu struktura o nazwie osoba o polach Imię będącym tablicą 30 znaków, Nazwisko będącym tablicą 40 znaków oraz wiek będącym liczbą typu int. Następnie zadeklaruj dwie zmienne os1 i os2, i przypisz im dane „Ewa” „Rajska” 20 i odpowiednio: „Adam” „Rajski” 22 Następnie wypisz wartości pól struktur na ekran w kolejności imię nazwisko wiek.

Zad 2. Napisz program, który powoła tablicę 5 struktur typu osoba i spowoduje przypisanie im z klawiatury wartości dopóty, dopóki wpisywany wiek nie jest ujemny. Następnie program wypisuje tablicę danych osób.

Zad 3. Napisz program, który zapisuje zawartość tablicy z Zad 2 do pliku „ dane.txt”. Możesz dopisać odpowiedni kod do kodu z Zad 2.

Zad 4. Napisz program, który wczytaną tablicę struktur z Zad 3, sortuje względem pola nazwisko, dowolnym algorytmem sortowania, a następnie zapisuje posortowaną tablicę do pliku o nazwie „ sort_dane.txt”. Możesz dopisać odpowiedni kod do kodu z Zad 3.