
Struktūros duomenų tipas

Struktūra

- *Struktūros* duomenų tipu (angl. *struct*) vadinamas įvairių duomenų elementų rinkinys. Struktūros tipo kintamasis laiko atmintyje tarpusavyje logiškai susietus duomenis.

- Struktūros tipo aprašo sintaksė yra tokia:

```
struct vardas { kintamųjųSąrašas } ;
```



Struktūros pavyzdys

```
struct Pirkinys {  
    string pav;           // pavadinimas  
    double kaina;        // kaina  
    int    kiekis;       // kiekis  
    double suma;         // pinigų suma  
};
```

Struktūros tipo bazinis žodis

Tipo pavadinimas

Kintamųjų sąrašas

Struktūros tipo kintamasis

```
A.pav = "Agurkas";
```

```
A.kaina = 2.56;
```

```
A.kiekis = 15;
```

```
A.suma = A.kaina * A.kiekis;
```



Veiksmai su struktūros tipo duomenimis

- Struktūros tipo kintamojo kopiją galima gauti priskyrimo veiksmu: $B = A$;
 - Tai vienintelis galimas veiksmas, atliekamas su struktūros tipo kintamuoju. Kiti veiksmai galimi tik su konkrečiais duomenimis, kuriuos laiko vidiniai struktūros kintamieji.
-

Struktūrų masyvas

- Naudojami sprendžiant realius uždavinius.
- Aprašomi kaip ir skaičių masyvai:

```
Pirkinys A[50];
```

- Kreipiniai į struktūrų masyvo elementus:

```
A[5], A[i], A[k + 2]
```

- Kreipiniai į elementų laukus:

```
A[5].pav, A[i].kiekis, A[k+r].pav
```

Užduotis

- Tekstiniame faile duoti prekių pavadinimai ir kiekiai. Parašykite programą, kuri atspausdintų pavadinimą tos prekės, kurios parduotuvėje yra daugiausia. Jei tokių prekių yra keletas, reikia atspausdinti jas visas tokia pat tvarka, kaip jos surašytos faile.
-