

[blog](#)

[esercizi](#)

```
/*Programma : 7cpp_struct_puntatore
Autore      : Riontino Raffaele 4 INF corso serale
             I.T.I.S. Ettore Molinari - Milano 28/09/2010
Funzionalita : prove sulla gestione di una struttura
              attraverso l'utilizzo di un puntatore*/

#include <iostream>
#include <string.h>
#define dim 20 /*dichiarazione e assegnazione di una variabile costante attraverso
               l'operatore define*/
using namespace std;

typedef struct{ //dichiarazione di un nuovo tipo di variabile
    char nome[dim]; //dichiarazione di una stringa
    char cognome[dim];
    int eta; //dichiarazione di un intero
}persona; //nome del nuovo tipo

int main(int argc,char* argv[])
{
    system("color F1");
    persona *studenti; //dichiarazione di un puntatore a persona
    studenti = new persona; //assegnazione di un array dinamico al puntatore studenti
    cout << "inserimento\n\nnome : ";
    cin >> studenti->nome; //assegnazione di un valore alla struttura attraverso
    cout << "cognome : "; //la notazione a frecce
    cin >> studenti->cognome;
    cout << "eta' : ";
    cin >> (*studenti).eta; /*assegnazione di un valore alla struttura attraverso
                           la notazione puntata*/
    /*Nota : i due modi di inserire i dati nelle variabili della struttura
    hanno lo stesso risultato,cambia solo il modo di scrivere i comandi : nel primo
    caso non è necessario inserire l'operatore * davanti al nome del puntate e
    viene utilizzato il simbolo -> ; nel secondo caso si accede alle variabili
    attraverso la notazione puntata e bisogna inserire l'operatore * .*/
    cout << "\nvisualizzazione\n\nnome : " << studenti->nome; //visualizzazione dei
    cout << "\ncognome : " << studenti->cognome; //dati attraverso la notazione a frecce
    cout << "\neta' : " << studenti->eta << endl; /*visualizzazione dei dati attraverso
                                                la notazione puntata*/
    delete studenti; //deallocazione della memoria puntata dal puntatore studenti
    system("pause");
    return 1;
} //chiusura main
```