

## ソフトゼミⅴ第5回

# 構造体

変数は同じ型を持つ変数に代入したりされたりすることができます。実は構造体についても、同じ型名を持つ構造体は、お互いに代入したりされたりすることができるのです。その場合、代入された構造体のメンバすべてが代入した構造体のものの上書きされます。

```
struct student {  
    int number;  
    double height;  
};  
struct student a, b;
```

このように `student` 型の構造体 `a,b` が宣言されたとします。

```
a.number = b.number;  
a.height = b.height;
```

このように、メンバすべてを代入する場合は以下のように書くことができます。

```
a = b;
```

コードが短くて済み便利でなおかつ、やはりゲーム制作でも大きな威力を発揮します。また、構造体同士を代入することはできても加減乗除することはできないので注意が必要です。

※A の練習問題 3 にこれを用いることもできます。余裕があればやってみましょう。

### ◆ ⅴ問題

a、b それぞれのクラスには生徒 5 人が所属する。生徒は学籍番号と出席番号、ある科目の得点データを持ち、学籍番号と得点を入力し、出席番号は 1 から順に当てはめていく。a、b 両方を合わせた平均点以上の生徒を集めて最大 10 人の選抜 c クラスを編成するとき、その全員の学籍番号と出席番号、得点を表示するプログラムを作れ。ただし、出席番号は c クラスで改めて振りなおすものとするが、その順番は問わない。