

Informática
Ingeniería en Electrónica y Automática Industrial
Tipos de datos definibles en lenguaje C

V1.2 © Autores

Tipos de datos definibles en lenguaje C

- Estructuras
- Uniones
- Campos de bits
- Definición de tipos con `typedef`

V1.2 © Autores

Estructuras (I)

- Una estructura es un tipo de variable especial que permite almacenar datos de tipos diferentes con un identificador común.
- Las variables que forman parte de la estructura se llaman *campos de la estructura*.
- **Definir una estructura** consiste en crear el tipo de estructura:


```
struct nombretipoestructura
{
    tipodato1 nombrelemento1;
    tipodato2 nombrelemento2;
    ...
    tipodatoN nombrelementoN;
};
```
- La definición de un tipo de estructura no crea ninguna variable ni ocupa memoria.
- **Declarar una estructura** consiste en crear una variable de un tipo determinado de estructura (previamente definida):


```
struct nombretipoestructura variableestructura;
```

V1.2 © Autores

Estructuras (II)

- Pero también se pueden declarar variables de estructura en la misma sentencia que la declaración:


```
struct nombretipoestructura
{
    tipodato1 nombrelemento1;
    tipodato2 nombrelemento2;
    ...
    tipodatoN nombrelementoN;
} listavariabilestructura;
```
- `nombretipoestructura` es el identificador del tipo de estructura que se está definiendo
- `tipodatoX` representa al diferente tipo de dato de cada elemento
- `nombrelementoX` son los identificadores propios de los elementos de la estructura
- `listavariabilestructura` representa al identificador (o una lista de estos) de la variable de estructura que se va a crear.

V1.2 © Autores

Estructuras (III)

- La definición de las estructuras se suele hacer fuera de la función `main()` en los archivos cabecera `.h`
- Los elementos de una estructura se almacenan en posiciones consecutivas de memoria (¡no del todo cierto!)
- La cantidad de memoria ocupada por una variable estructura (más o menos la suma de la ocupada por sus elementos), puede obtenerse con el operador `sizeof`
- Ejemplos


```
struct Militar /* Tipo de estructura */
{
    char nombre[40];
    char apellidos[80];
    unsigned edad;
    float estatura;
    unsigned long telefono;
} cabo, sargento, teniente;
struct Militar capitán; /* cabo, sargento, teniente y */
/* capitán son variables */
/* estructuras del tipo Militar */
```

V1.2 © Autores

Estructuras (IV)

- Salvo la copia de una variable estructura en otra del mismo tipo (mediante el operador de asignación) **no se pueden realizar operaciones con estructuras completas**, deben realizarse con sus campos y por separado.
- La referencia a un elemento de una estructura se hace mediante las etiquetas de la estructura y del elemento unidas por el operador punto `«.»`
 - `variableestructura.nombrelemento`
 - `variableestructura` es el nombre de la variable de estructura en la que se encuentra el elemento que se quiere referenciar.
 - `nombrelemento` es el nombre del elemento de la estructura
 - El operador punto `«.»` une los dos identificadores en uno solo
 - En caso de anidación de estructuras, el operador punto aparecerá entre identificadores sucesivos

V1.2 © Autores

Estructuras (V)

- La dirección en memoria de un elemento de una estructura se obtiene aplicando el operador de dirección a la referencia a ese elemento
`&variableestructura.nombreelemento`
- Una variable de estructura se asimila a una ficha de una base de datos; los elementos de la estructura son los campos de la ficha.
- Ejemplos:

```
/* Inicialización de algunos campos
de la variable cabo de tipo
estructura militar */
gets(cabo.nombre)
cabo.telefono = 916830106;
scanf("%f", &cabo.estatura);
```

V1.2

© Autores

7

Uniones (I)

- Constituyen una porción de memoria compartida por variables de diferentes tipos
- Es una forma de interpretar los mismos datos de diferente manera.
- Se definen y declaran **igual que las estructuras** cambiando la palabra reservada `struct` por `union`
- La referencia a los elementos de una unión se hace con el operador punto `« . »`, del mismo modo que en las estructuras

V1.2

© Autores

8

Uniones (II)

- Definición de un tipo unión

```
union nombretipounion
{
    tipodato1 nombreelemento1;
    tipodato2 nombreelemento2;
    ...
    tipodatoN nombreelementoN;
};
```
- Creación de una variable unión de un tipo previamente definido:

```
union nombretipounion variableunion;
```

V1.2

© Autores

9

Uniones (III)

- La cantidad de memoria necesaria para almacenar una unión es la misma que la que ocupa el elemento de mayor tamaño
- Es responsabilidad del programador conocer el dato almacenado en la variable de tipo unión
- Ejemplos

```
union Talla
{
    int numero;           /* 38, 40, 42 */
    char letra;          /* P, M, G */
    char letras[4];      /* L, XL, XXL */
} camiseta, camisa, jersey;
camiseta.numero = 44;
scanf("%c", &camiseta.letra);
gets(camiseta.letras);
/* Primero se almacena el entero 44, después se almacena la
letra leída con scanf() y al final se guarda una cadena de
hasta 3 caracteres (más el nulo). Los anteriores se pierden */
/* Podría utilizarse para guardar la talla en un formato
diferente en cada variable */
```

V1.2

© Autores

10

Campos de bits (I)

- Un campo de bits es un tipo especial de campo de una estructura en el que se puede definir su tamaño en bits.
- Definición de un campo de bits

```
tipodato nombrecampo:longitud;
```

 - `tipodato` el tipo de dato, que sólo puede ser entero (`int`, `signed`, `unsigned`, `char`, `short`, `long`, ...)
 - `nombrecampo` representa el nombre del elemento que va a ser un campo de bits
 - `longitud` representa a un entero positivo que indica el número de bits de ese campo
- En una estructura se pueden declarar elementos ordinarios o campos de bits, indistintamente

V1.2

© Autores

11

Campos de bits (II)

- Restricciones en los campos de bits:
 - Su almacenamiento en memoria, depende de la máquina y del compilador.
 - No se puede obtener la dirección en memoria de un campo de bits.
 - Su tamaño no debe exceder del tamaño de un entero
- Ejemplo

```
struct Campobit{
    int entero;
    unsigned sietebits:7;
    char letra
} trescampos;
trescampos.sietebits = dato;
```
- Los campos de bits
 - Facilitan las operaciones a nivel de bits
 - Facilitan el almacenamiento de variables lógicas (tipo booleano)
 - Aumenta el número de operaciones de la CPU
 - No suponen un ahorro de memoria importante

V1.2

© Autores

12

Definición de tipos con typedef

- Ya vimos que la expresión `typedef` permite dar un nombre particular a cualquier tipo de dato válido. Se puede usar en estructuras para más comodidad.
- Sintaxis:
 - `typedef tipodatovalido nuevonombre;`
 - `tipodatovalido` representa un tipo de dato válido
 - `nuevonombre` es el nuevo identificador para ese tipo de dato

- Ejemplo:

```
typedef struct Militar {  
    ...  
} Midato;  
Midato soldado, cabo, sargento;
```

V1.2

© Autores

13