

# Tuto - Structures en C - Solutions

Hicham Janati

---

## 1 Introduction

1. Reprenez la définition de la structure `Personnage` et créez un personnage en saisissant au clavier les 3 caractéristiques puis affichez-les à l'écran.

```

1 // Définition du TYPE 'Personnage':
2 struct Personnage{
3     float taille;
4     int vitesse;
5     int corpulence;
6 };
7
8 int main(){
9     // Création de plusieurs VARIABLES de type 'Personnage':
10    struct Personnage heros;
11
12    printf("Saisir la taille, vitesse et corpulence de votre heros: \n");
13    scanf("%f%d%d",&(heros.taille),&(heros.vitesse),&(heros.corpulence));
14
15    printf("Votre héros: \n - taille : %f \n - vitesse : %d \n - corpulence : %d \n",
16    return 0;
17    }

```

2. L'initialisation se fait donc dans l'ordre des caractéristiques de la structure. Que contient `Monstre` si l'on ne précise aucune, une ou seulement deux valeurs ? Pour y répondre, affichez les attributs des personnages suivants :

Comme avec les tableaux, si l'on donne moins de valeurs que d'attributs, le reste des attributs est initialisé à 0.

3. Créez une fonction `InitialiserHeros` qui prend en paramètre un pointeur sur une structure de type `Personnage` et qui lui attribue les valeurs de votre choix.

```

1 void InitialiserHeros(Personnage *pers){
2     *(pers).taille = 100.5;
3     *(pers).vitesse = 50;
4     *(pers).corpulence = 10;
5 }

```