

Puntatori a strutture:

E' possibile utilizzare i puntatori per accedere a variabili di tipo struct.

Ad esempio:

```
typedef struct{ int Campo_1,Campo_2;  
                } TipoDato;
```

```
TipoDato S, *P;
```

```
P = &S;
```

Il punto della notazione postfissa ha precedenza sull'operatore di dereferencing *; per accedere alle componenti della struttura referenziata da P è necessario utilizzare le parentesi tonde:

```
(*P) . Campo_1=75;
```

Operatore ->:

L'operatore -> consente di accedere ad un campo di una struttura referenziata da un puntatore in modo più sintetico:

```
P->Campo_1=75;
```