

## Przykład struktury:

---

1. Deklaracja struktury **Pracownik** o polach: **nazwisko**, **wynagrodzenie**, **premia**.

```
struct Pracownik
{
    string nazwisko;
    int wynagrodzenie;
    int premia;
};
```

2. Deklaracja zmiennej typu **Pracownik**:

```
struct Pracownik kowalski;
```

3. Wczytywanie danych z klawiatury:

```
cout << "Nazwisko:";
cin >> kowalski.nazwisko;
cout << "Wynagrodzenie:";
cin >> kowalski.wynagrodzenie;
cout << "Premia:";
cin >> kowalski.premia;
```

4. Wyświetlenie danych:

```
cout << kowalski.nazwisko << " " << kowalski.wynagrodzenie
    << "+" << kowalski.premia;
```

5. Aby zapisać zmienną strukturalną do pliku, należy wykonać następujące kroki:

- 1) Zadeklarować zmienną plikową  
**FILE \* plik;**
- 2) Otworzyć plik do zapisu  
**plik = fopen("plik.txt", "wb");**
- 3) Użyć funkcji do zapisu danych  
**fwrite(kowalski, sizeof(struct Pracownik), 1, plik);**
- 4) Zamknąć plik.  
**fclose(plik);**

6. Aby odczytać zmienną strukturalną z pliku, należy wykonać następujące kroki:

- 1) Zadeklarować zmienną plikową  
**FILE \* plik;**
- 2) Otworzyć plik do odczytu  
**plik = fopen("plik.txt", "rb");**
- 3) Użyć funkcji do odczytu danych  
**fread(kowalski, sizeof(struct Pracownik), 1, plik);**
- 4) Zamknąć plik.  
**fclose(plik);**