52struct.c

```c
/* 52struct.c 構造体の応用例 */
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#define MAX 64

/* 構造体_monsterを宣言 */
struct _monster{
	char name[MAX];
	int hp;
	int exp;
};

/* 構造体_monster型を別名で宣言 */
typedef struct _monster MONSTER;

/* モンスターデータを設定する関数 */
void setMonsterData(MONSTER *monster, char *name, int hp, int exp){
	strncpy(monster->name, name, MAX);
	monster->hp = hp;
	monster->exp = exp;
}

/* モンスターデータを表示する関数 */
void showMonsterData(MONSTER monster){
	printf("%-30sHP=%5d EXP=%5d¥n", monster.name, monster.hp, monster.exp);
}

int main(void)
{
	/* MONSTER型の変数を宣言 */
	MONSTER slime, metalslime, golem, boss;

	setMonsterData(&slime, "スライム", 3, 1);
	setMonsterData(&metalslime, "メタルスライム", 4, 115);
	setMonsterData(&golem, "ゴーレム", 70, 5);
	setMonsterData(&boss, "りゅうおう（変身前）", 100, 0);

	showMonsterData(slime);
	showMonsterData(metalslime);
	showMonsterData(golem);
	showMonsterData(boss);

	return 0;
}
```