

Η γλώσσα C

*Νέοι και σύνθετοι τύποι
(typedef & structs & unions)*



typedef (I)

- ❖ Η C επιτρέπει να δώσουμε **οποιαδήποτε ονομασία μας αρέσει σε έναν υπάρχων τύπο**.
- ❖ Π.χ. δεν μου αρέσει το “int”, “char” κλπ.
 - Μπορώ να τα «βαφτίσω» με δεύτερο όνομα (ψευδώνυμο) με την typedef.
- ❖ Παραδείγματα:

```
typedef int Integer;    /* ψευδώνυμο του τύπου int */
typedef char Character; /* ψευδώνυμο του τύπου char */

int    n, m;
Integer x;
Character c;

x = n;
c = 'a';
```

- ❖ Η C επιτρέπει να ορίσουμε *έναν νέο τύπο, με όποια ονομασία μας αρέσει*.
- ❖ Παράδειγμα: Θέλω να ορίσω τον τύπο «δείκτη σε χαρακτήρα» και να τον ονομάσω «pchar».
 - Το κάνω πάλι με την **typedef**.

```
typedef char * pchar;          /* Νέος τύπος, "pchar" */  
char c, name[20];  
pchar s, t;    /* pointer, αλλά χωρίς το αστεράκι!! */  
s = &c;  
t = name;      /* Δηλαδή, t = &name[0] */  
*s = t[1];
```

Πολύπλοκα typedef

❖ Και πιο πολύπλοκοι τύποι!

❖ Π.χ. θέλω να ορίσω τον τύπο **intarray**, «πίνακας 10 ακεραίων».

```
typedef int intarray[10];
```

```
intarray A = { 0, 1, 2 };
```

```
A[5] = 15;
```

❖ Π.χ. τύπος πίνακα με 10 pointers σε χαρακτήρες

```
typedef char * pchar;          /* Νέος τύπος, “pchar” */
```

```
typedef pchar pcarray[10]; /* Πίνακας με 10 pchar */
```

```
pcarray names;
```

```
names[0] = "Bill";
```

```
names[1] = "Demi";
```

```
names[2] = names[0];
```

Συνταγή για typedef

❖ Αν θέλετε να ορίσετε έναν νέο τύπο, αλλά δυσκολεύεστε στο πως να τον εκφράσετε, υπάρχει ο εξής απλός κανόνας:

1. Σκεφτείτε ένα όνομα (π.χ. `mytype`)
2. Ορίστε μία μεταβλητή `mytype` ακριβώς όπως θα την θέλατε
3. Τοποθετήστε τη λέξη “`typedef`” μπροστά από τη δήλωση της μεταβλητής.

❖ Παράδειγμα:

➤ Κάνω επεξεργασία εικόνων και για κάθε πίξελ χρησιμοποιώ ένα πίνακα 3 χρωμάτων (RGB – red, green, blue). Θέλω να ορίσω έναν νέο τύπο που να μου δίνει αυτόν τον πίνακα.

1. Θα τον πω “`color`”.
2. Είναι πίνακας 3 ακεραίων, άρα αν ήταν μεταβλητή θα οριζόταν ως εξής:

```
int color[3];
```

3. Ολοκλήρωση με `typedef`:

```
typedef int color[3];
```

❖ Χρήση:

```
color c = {50, 50, 50}, pixels[100];
```

```
pixels[5][0] = c[0];
```

Η γλώσσα C

Δομές (*structs*)



Εισαγωγή

- ❖ Οι δομές στη C επιτρέπουν τον ορισμό **σύνθετων τύπων δεδομένων** πέραν των βασικών τύπων που προσφέρει η γλώσσα
 - Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνουμε καλύτερη οργάνωση των δεδομένων
- ❖ Πολλές φορές θέλουμε να διατηρούμε συλλογή από πληροφορίες για **ΜΙΑ** οντότητα, π.χ. μία μεταβλητή «εργαζόμενος» θα θέλαμε να εμπεριέχει και το όνομα και το επώνυμο και την ηλικία του, αντί να ορίσουμε 3 ξεχωριστές μεταβλητές.
 - Μια δομή περιλαμβάνει μια συλλογή από **ανομοιογενή πεδία (διαφορετικών τύπων)** που ομαδοποιούνται με ένα μόνο όνομα που αντιστοιχεί στον νέο τύπο δεδομένων
- ❖ Ο **ορισμός μιας μεταβλητής** του νέου τύπου δεδομένων **αντιστοιχεί στον ορισμό μιας συλλογής από μεταβλητές** που αντιστοιχούν με τη σειρά τους **στα πεδία της δομής** που ορίσαμε.

```
struct <ετικέτα δομής> {  
    <δηλώσεις πεδίων>  
};
```

```
struct person {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
};
```

Δηλώσεις μεταβλητών

❖ Προσοχή στη λέξη **struct**:

- Αρχικά χρησιμοποιείται **για να ορίσει την δομή** και την ετικέτα/όνομα της και
- Στη συνέχεια χρησιμοποιείται **για να ορίσει μεταβλητές** αυτού του τύπου δομής.

❖ Παράδειγμα:

```
struct person {      /* Ορισμός ονόματος & πεδίων δομής */
    char firstName[20];
    char lastName[20];
    char gender;
    int  age;
};
struct person x;      /* Ορισμός μεταβλητής τύπου struct person */
```

❖ Μπορεί κάποιος να κάνει και τα δύο σε ένα (όχι καλό!):

```
struct person {
    ...
} x;
```

❖ Αρχικοποίηση με αγκύλες:

```
struct person x = {"Στέλιος", "Μπέης", 'Μ', 40};
```

- Όπως και στους πίνακες, μπορεί να γίνει αρχικοποίηση μόνο μέχρι κάποιο πεδίο. Τα επόμενα πεδία αρχικοποιούνται αυτόματα στο 0.

- ❖ Πίνακας από δομές:

```
struct person people[40];
```

```
struct person {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
};
```

- ❖ Ορισμός δομής & μαζί δήλωση μεταβλητής:

```
struct person {  
    ...  
} people[40];
```

- ❖ Αρχικοποίηση:

```
struct person people[] = {  
    {"Στέλιος", "M", 'M', 40},  
    {"Κώστας", "A", 'M', 50}  
};
```

Πρόσβαση στα πεδία μίας δομής

❖ Χρήση: <δομή>.<πεδίο>

➤ x.firstName

➤ x.age

```
struct person {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
};
```

❖ Π.χ.

```
struct person x = {"Στέλιος", "Μπέης", 'Μ', 40};
```

```
printf("%c", x.gender);
```

```
x.age ++;
```

❖ Π.χ.

```
struct person people[40];          /* Πίνακας με δομές */
```

```
...
```

```
printf("%c", people[3].gender);    /* Στοιχείο 3 */
```

```
people[4].age ++;                  /* Στοιχείο 4 */
```

Παράδειγμα Ι

```
struct person {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
};  
  
int main() {  
    struct person x, y;  
  
    strcpy(x.firstName, "rivaldo");  
    strcpy(x.lastName, "unknown");  
    x.gender = 'M';  
    x.age = 37;  
  
    y = x;    /* Προσέξτε αυτό! Αντιγράφονται ΌΛΑ ΤΑ BYTES */  
    return 0;  
}
```



Παράδειγμα II

```
struct person {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
};  
  
int main() {  
    struct person x, y;  
  
    scanf("%s", x.firstName);  
    scanf("%s", x.lastname);  
    scanf("%c", &(x.gender));  
    scanf("%d", &(x.age));  
  
    y = x;  
    return 0;  
}
```



Προσοχή στα πεδία που χρησιμοποιείτε!! (I)

```
struct person {  
    char *firstName;      /* Αντί για πίνακες */  
    char *lastName;  
    char gender;  
    int age;  
};  
  
int main() {  
    struct person x, y;  
  
    scanf("%s", x.firstName);  
    scanf("%s", x.lastname);  
    scanf("%c", &(x.gender));  
    scanf("%d", &(x.age));  
  
    y = x;  
    return 0;  
}
```

Είναι όλα ΟΚ???

Προσοχή στα πεδία που χρησιμοποιείτε!! (I)

```
struct person {
    char *firstName;      /* Αντί για πίνακες */
    char *lastName;
    char gender;
    int age;
};

int main() {
    struct person x, y;

    x.firstname = (char *) malloc(20); /* Should check for NULL... */
    x.lastname  = (char *) malloc(20); /* Should check for NULL... */
    scanf("%s", x.firstName);
    scanf("%s", x.lastname);
    scanf("%c", &(x.gender));
    scanf("%d", &(x.age));

    y = x;
    return 0;
}
```

QUIZ

Τι γίνεται στο τέλος
με το γ???

typedef για ευκολία

- ❖ Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την typedef ώστε κάνουμε τις δηλώσεις μας απλούστερες, π.χ.

```
struct person_s {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
};  
typedef struct person_s person_t;  
  
int main() {  
    person_t p;  
    p.age = 12;  
    return 0;  
}
```

Στυλ προγραμματισμού:

Το struct και το όνομα του τύπου από το typedef πρέπει να συνδέονται με συστηματικό τρόπο (ή ακόμα και συνώνυμο).

Συνήθης τακτική / σύμβαση:

Struct: person ή person_s

Typdef: Person, person_t

Συνδυασμός struct με typedef

Ορισμός struct και τύπου μαζί:

```
typedef struct person_s {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
} person_t;
```

```
int main() {  
    person_t p;  
    p.age = 12;  
    return 0;  
}
```

Κι άλλη (κακή) εκδοχή: *μη-ονοματισμένο struct*

```
typedef struct {  
    char firstName[20];  
    char lastName[20];  
    char gender;  
    int age;  
} person_t;
```

```
int main() {  
    person_t p;  
    p.age = 12;  
    return 0;  
}
```


- ❖ Οι δομές μπορεί να είναι ένθετες, δηλαδή να φωλιάζονται η μια μέσα στην άλλη, δημιουργώντας πιο πολύπλοκες δομές:

```
struct family {  
    struct person father;  
    struct person mother;  
    int    numofchildren;  
    struct person children[5];  
};
```

Εμφωλευμένες δομές – παράδειγμα

```
struct family {  
    struct person    father;  
    struct person    mother;  
    int              numofchildren;  
    struct person    children[5];  
};
```

```
int main() {  
    struct person x, y, z;  
    struct family fml;  
  
    fml.numofchildren = 2;  
    strcpy(fml.father.firstName, "Joe");  
    strcpy(fml.children[0].firstName, "Marry");  
    return 0;  
}
```



- ❖ Επιτρεπτές πράξεις/λειτουργίες σε μια δομή είναι:
 - η αντιγραφή της
 - η απόδοση τιμής σ' αυτήν ως σύνολο
 - η εξαγωγή της διεύθυνσής της με &
 - η προσπέλαση των μελών της

- ❖ Επιτρέπονται
 - `<struct> = <struct>` (αντιγράφονται τα πάντα)
 - `&<struct>` (δείκτης στο χώρο που αποθηκεύεται το struct)
 - `<struct>.πεδίο`

- ❖ Ο δομές **δεν μπορούν να συγκριθούν**, δηλ. δεν επιτρέπεται:
 - `<struct> == <struct>`

- ❖ Μεταβλητές τύπου δομής μπορούν να μεταβιβαστούν ως ορίσματα σε συναρτήσεις όπως επίσης και να επιστραφούν ως αποτελέσματα συναρτήσεων

```
struct person inc_age(struct person x) {  
    x.age += 1;  
    return x;  
}
```

```
int main() {  
    struct person x1, x2;  
    x1.age = 45;  
    x2 = inc_age(x1); /* Πέρασμα με τιμή (copy) */  
    return 0;  
}
```

❖ Παράδειγμα δείκτη σε δομή

```
struct person p;
```

```
struct person *pp;
```

❖ Νόμιμες εκφράσεις:

```
pp = &p;
```

```
printf("%s", (*pp).firstName);
```

❖ Οι εκφράσεις τύπου **(*pp).firstName** απαιτούν πάντα παρενθέσεις

❖ Εναλλακτικά: **pp->firstName**, δηλαδή

(*pp) . ≡ pp - >

Παράδειγμα - Μεταβίβαση με τιμή

```
#include <stdio.h>

struct person {
    char firstName[20];
    char lastName[20];
    char gender;
    int age;
};

void initPerson(struct person p) {
    strcpy(p.firstName, "xxxxx");
    strcpy(p.lastName, "yyyyy");
    p.gender = 'M'; p.age = 40;
}

int main() {
    struct person q;
    q.age = 0;
    strcpy(q.firstName, "");
    strcpy(q.lastName, "");
    initPerson(q);          /* Με τιμή */
    printf("%s %s %d\n", q.firstName, q.lastName, q.age);
    return 0;
}
```

Παράδειγμα - Μεταβίβαση με αναφορά

```
#include <stdio.h>
struct person {
    char firstName[20];
    char lastName[20];
    char gender;
    int age;
};

void initPerson(struct person *p) {
    strcpy(p->firstName, "xxxxx");
    strcpy(p->lastName, "yyyyy");
    p->gender = 'M'; p->age = 40;
}

int main() {
    struct person q;
    q.age = 0;
    strcpy(q.firstName, "");
    strcpy(q.lastName, "");
    initPerson(&q);          /* Με αναφορά */
    printf("%s %s %d\n", q.firstName, q.lastName, q.age);
    return 0;
}
```

Για μεγάλες δομές, η μεταβίβαση με δείκτη είναι γενικά αποτελεσματικότερη, επίσης χρειάζεται όταν χρειάζεται να κάνουμε **πέρασμα με αναφορά**.

Παράδειγμα 1

```
#include <stdio.h>
struct person {
    char name[20];
    int age;
};

struct person inc_age(struct person x) {
    x.age += 1;
    return x;
}

int main() {
    struct person a = {"Me", 10};
    struct person c;

    c = inc_age(a);
    printf("C:%d A:%d\n", c.age, a.age);
    return 0;
}
```

\$/a.out

C:11 A:10

Παράδειγμα 2 – δομές και δείκτες

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
struct person {
    char name[20];
    int age;
};

struct person inc_age(struct person x) {
    x.age += 1;
    return x;
}

void inc_age_ptr(struct person *x) {
    x->age += 1;
}

int main() {
    struct person a = {"XXX", 10}, b = {"YYY", 20}, c;

    c = inc_age(a);
    inc_age_ptr(&b);
    printf("C:%d A:%d B:%d \n", c.age, a.age, b.age);
    return 0;
}
```

\$/a.out

C:11 A:10 B:21

Παράδειγμα 3 (1/2)

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>

struct name{
    char *fname;
    char *lname;
    int letters;    /* Πλήθος γραμμάτων επώνυμου + μικρού ονόματος */
};

void getinfo(struct name *pst) {
    char temp[81];

    printf("First name ? ");
    fgets(temp, 80, stdin);
    pst->fname = (char *) malloc(strlen(temp) + 1);    /* Διάβασμα */
    if (pst->fname == NULL) exit(1);                  /* Δέσμευση μνήμης */
    strcpy(pst->fname, temp);                          /* Αντιγραφή */

    printf("Last name ? ");
    fgets(temp, 80, stdin);
    pst->lname = (char *) malloc(strlen(temp) + 1));
    if (pst->lname == NULL) exit(1);
    strcpy(pst->lname, temp);
}
```

Παράδειγμα 3 (2/2)

```
/* Συνέχεια */
```

```
void computeLen(struct name *pst) {  
    pst->letters = strlen(pst->fname) + strlen(pst->lname);  
}
```

```
void cleanup(struct name *pst) {  
    free(pst->fname);  
    free(pst->lname);  
}
```

```
int main() {  
    struct name x;  
  
    getinfo(&x);  
    computeLen(&x);  
    printf(" %s %s %d\n", x.fname, x.lname, x.letters);  
    cleanup(&x);  
    return 0;  
}
```



Παράδειγμα – πίνακες και δομές (1/2)

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>

typedef struct student {    /* Θα φυλάμε βαθμολογίες μαθητών */
    int AM;
    int grade;
} Student;

void calculate_stats(Student class[], int studNo);
void print_student_details(Student class[], int studNo);

int main(int argc, char *argv[]) {
    Student *class;
    int i, n;

    n = atoi(argv[1]);      /* Εκτέλεση του προγράμματος με ορίσματα */
    class = (Student *) malloc(n*sizeof(Student));
    for (i = 0; i < n; i++) /* Διάβασμα n φοιτητών-βαθμών */
        scanf("%d%d", &class[i].AM, &class[i].grade);

    print_student_details(class, n);
    calculate_stats(class, n);
    return 0;
}
```

Παράδειγμα – πίνακες και δομές (2/2)

```
void calculate_stats(Student class[], int studNo) {
    int i;
    int max = 0;

    for (i = 0; i < studNo; i++) {
        if (class[i].grade > max)
            max = class[i].grade;
    }
    printf("MAX GRADE = %d\n", max);
}

void print_student_details(Student class[], int studNo) {
    int i;

    printf("AA \t AM \t GRADE\n");

    for (i = 0; i < studNo; i++) {
        printf("%d \t %d \t %d\n", i, class[i].AM, class[i].grade);
    }
}
```



Σύνθετο παράδειγμα

```
struct Name      { char first[20]; char last[20]; };
struct An8rwpos { struct Name gname; float income; }

int main() {
    struct An8rwpos people[2] = { {"A", "B"}, 123.4}, {"C", "D"}, 345.67} };
    struct An8rwpos *p, me;

    p = &people[0];    /* Δείχνει στο 0 στοιχείο του people */
    me = *(p+1);        /* = p[1] (το πρώτο στοιχείο του p) */
    printf("%s %s %f \n\n", /* A B 123.400000 */
           p->gname.first, p->gname.last, p->income);
    printf("%s %s %f \n", people[1].gname.first,
           people[1].gname.last, people[1].income);
    printf("%s %s %f \n",
           me.gname.first, me.gname.last, me.income);
    printf("%s %s %f \n\n", (*(p+1)).gname.first,
           (*(p+1)).gname.last, (*(p+1)).income);

    strcpy(p[1].gname.first, "X");
    strcpy(p[1].gname.last,  "Y");
    p[1].income = 0.0;

    printf("%s %s %f \n", people[1].gname.first,
           people[1].gname.last, people[1].income);
    printf("%s %s %f \n\n",
           me.gname.first, me.gname.last, me.income);
}
```

\$. / a.out

A B 123.400000

C D 345.670000

C D 345.670000

C D 345.670000

X Y 0.000000

C D 345.670000

Ισοδύναμες εκφράσεις στο προηγούμενο παράδειγμα

```
/* struct Ανδρως people[2] = { {"A", "B"}, 123.4},  
                                {"C", "D"}, 345.67} };  
  
    struct Ανδρως *p, me;  
    p = &people[0];  
    me = *(p+1);  
*/
```

❖ Υπάρχουν δύο σύνολα ισοδύναμων εκφράσεων

❖ 1^ο σύνολο:

- `printf("%s\n", p->gname.first);`
- `printf("%s\n", people[0].gname.first);`
- `printf("%s\n", (*p).gname.first);`

❖ 2^ο σύνολο:

- `printf("%s\n", me.gname.first);`
- `printf("%s\n", people[1].gname.first);`
- `printf("%s\n", (*(p+1)).gname.first);`

Η γλώσσα C

Αναφορές σε δομές



❖ Δεν επιτρέπεται

```
struct Employee {  
    char name[20];  
    int age;  
    struct Employee manager;  
};
```

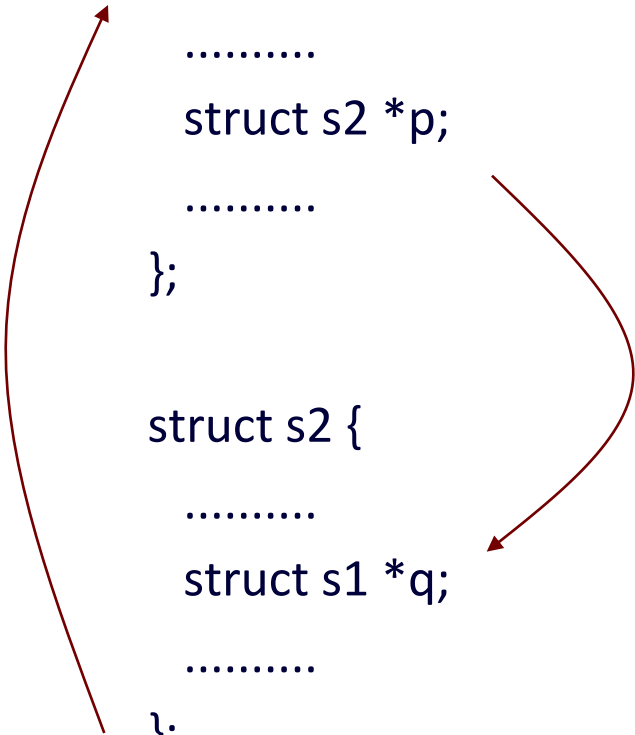
❖ Επιτρέπεται

```
struct Employee {  
    char name[20];  
    int age;  
    struct Employee *manager;  
};
```

❖ Επίσης επιτρέπεται (κυκλική αναφορά)


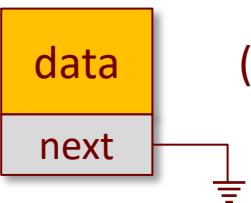
```
struct s1 {  
    .....  
    struct s2 *p;  
    .....  
};
```

```
struct s2 {  
    .....  
    struct s1 *q;  
    .....  
};
```




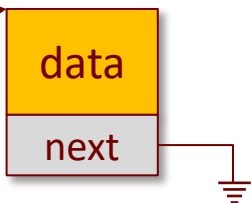







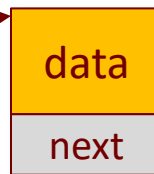




Παράδειγμα – αναφορές / δυναμική λίστα (1/3)

head  (NULL)

head   (malloc a struct)

Στον τελευταίο κόμβο πρέπει πάντα το “next” να είναι ίσο με NULL ώστε να βρίσκουμε που τελειώνει η λίστα.

head     (malloc another struct and have “next” point to it)

head        ...   

Παράδειγμα – αναφορές / δυναμική λίστα (2/3)

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

struct listnode {           /* Define our simple struct */
    int value;               /* We store our data (a number) here */
    struct listnode *next;   /* Pointer to the next node in the list */
};

typedef struct listnode listnode_t; /* for simplicity & clarity */

/* Calculate the sum of all numbers in the list */
void find_sum(listnode_t *node)
{
    int sum = 0;

    while (node != NULL) {   /* Traverse the list till its end */
        sum += node->value;   /* Value of current node */
        node = node->next;    /* Point to the next node */
    }
    printf("sum of numbers = %d\n", sum);
}
```

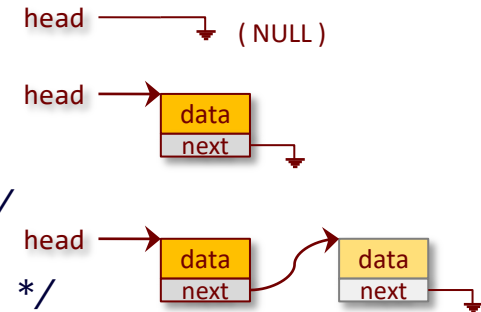
Παράδειγμα – αναφορές / δυναμική λίστα (3/3)

```
int main()
{
    listnode_t *node, *head = NULL;    /* head: pointer to start of list (empty now) */
    int n;

    printf("How many numbers? ");
    scanf("%d", &n);                    /* This should be positive... */
    for (; n > 0; n--) {
        node = (listnode_t *) malloc(sizeof(listnode_t)); /* Malloc 1 node (struct) */
        if (node == NULL) return (1);

        scanf("%d", &node->value);    /* Read & store number */

        if (head == NULL) {           /* Empty list */
            node->next = NULL;          /* No more nodes after this one */
            head = node;               /* The only node in the list */
        }
        else {                         /* Non-empty list; insert new node */
            node->next = head;          /* Inserted in the beginning */
            head = node;               /* Head now points to the new node */
        }
    }
    find_sum(head);                   /* Call by passing the starting node of the list */
    return (0);
}
```



Η γλώσσα C

Ενώσεις (unions)



Ενώσεις (Unions)

- ❖ Οι ενώσεις είναι μια ειδική περίπτωση «δομών» οι οποίες επιτρέπουν να κάνουμε οικονομία στη μνήμη.
 - Σε αντίθεση με τα structs, **δεν αποθηκεύονται όλα τα πεδία αλλά μόνο ένα από αυτά!!**
- ❖ Για παράδειγμα, ένα πρόγραμμα δέχεται ως είσοδο έναν int ή έναν double (ανάλογα με το τι επιλέγει ο χρήστης) – όχι και τα δύο μαζί. Πώς το αποθηκεύουμε αυτό;

```
int main() {                                     /* Απλή λύση: 2 μεταβλητές */
    int ival;
    float fval;
    char choice;
    scanf("%c", &choice);
    if (c == 'i') scanf("%d", &ival);
    if (c == 'f') scanf("%f", &fval);
    ...
}
```

- ❖ Μια ένωση αποτελείται από μια συλλογή πεδίων εκ των οποίων το πρόγραμμά μας μπορεί να επιλέξει ένα από όλα κάθε φορά.
- ❖ Τα στοιχεία/πεδία μιας ένωσης μοιράζονται τον ίδιο χώρο μνήμης!!
- ❖ Χειρισμός σαν να είναι structs.

```
typedef union trick {  
    int    ival;  
    float fval;  
} trick;  
  
int main() {  
    trick value;      /* sizeof(value): 4 bytes, not 8 bytes! */  
    char choice;  
    scanf("%c", &choice);  
    if (c == 'i') scanf("%d", &value.ival);  
    if (c == 'f') scanf("%f", &value.fval);  
    ...  
}
```


Παράδειγμα – Ενώσεις

```
#define INT_TYPE 1
#define REAL_TYPE 2
struct item {
    int type;
    union {
        int ival;
        float fval;
    } value;
};

int main() {
    struct item x;

    x.type = INT_TYPE;
    x.value.ival = 4;
    printf("%d %f\n", x.value.ival, x.value.fval);
    x.type = REAL_TYPE;
    x.value.fval = 28000.5;
    printf("%d %f\n", x.value.ival, x.value.fval);
    return 0;
}
```

\$/a.out

4 0.000000

1188741376 28000.500000

Παράδειγμα – Ενώσεις

```
#define INT_TYPE 1
#define REAL_TYPE 2
struct item {
    int type;
    union {
        int ival;
        float fval;
    } value;
};

void print_item(struct item x) {
    if (x.type == INT_TYPE)
        printf("value = %d\n", x.value.ival);
    if (x.type == REAL_TYPE)
        printf("value = %f\n", x.value.fval);
}

int main() {
    struct item x = {INT_TYPE, { 4 }};
    print_item(x);
    return 0;
}
```

```
$/a.out
value = 4
```