1. El nombre de un arreglo es un puntero constante. En cambio, un puntero puede cambiar el lugar al que apunta. De todas formas el acceso a sus elementos es igual, ya que pueden usarse índices.
2. Son iguales, la única diferencia es que los campos de una unión comparten memoria, es decir el tamaño de una unión es igual al campo de mayor tamaño, en cambio el struct ocupa la suma de lo que ocupa cada campo.
3. No se pueden predecir los resultados.
4. Buffer = NULL Y SIZE(en bytes) = 0 🡪 Asigna 0 bytes(como malloc)

Buffer = NULL Y SIZE(en bytes)!= 0 🡪 Asigna la cantidad de bytes pedidos(igual que malloc)

Buffer !=NULL Y SIZE(en bytes) = 0 🡪 Devuelve NULL

Buffer!=NULL Y SIZE(en bytes)!= 0 🡪 Asigna la cantidad de bytes pedidos. Si la reasignación de datos no es posible, devuelve NULL.

1. Nunca es necesario manipular programáticamente la estructura FILE.