Nome: Luis Henrique Ferracciu Pagotto Mendes                             RA: 2272016

                                               Resumo Vídeo 15

Durante a vídeoaula de União e Enumeração, o professor Muriel ensinou duas maneiras de para interagirmos com dados, além das Structs, que são as Unions e as Enums que, respectivamente, fazem os membros compartilharem o mesmo espaço de memória e define que uma variável terá apenas um conjunto restrito de valores, sendo eles constantes.

A função union é muito útil quando trabalhamos quase às cegas no quesito variáveis, pois ela permite que trabalhemos com variáveis que não podem coexistir num programa, além de lidar muito bem com um espaço que não podemos definir inicialmente, fazendo o programa ser mais leve.

A declaração de um union é muito semelhante à declaração de uma struct dentro da programação:

union NomeUniao{

tipo membro;

tipo membro;

};//union

Mas também pode ser aninhado à uma struct, sendo possível trabalhar com uma variedade maior de tipos de dados e também tamanhos:

typedef struct {

char descricao[30];

union {

double volume;

unsigned int peso;

} quantidade;

} Produto;

Além disso, temos a função enum que é um dado pré-definido pelo usuário, que pode ser acessado pelo programa mais adiante. Seu método de declaração é semelhante à uma string, com algumas sintaxes de diferença e, ao invés de ser salvo como string, o enum salva cada valor como um int, para compará-lo com outro número, sendo que, por padrão, a contagem do valor dos dados é realizada a partir do 0, mas é possível alterar o valor deles, igualando-os ao valor que quiser. Como por exemplo:

enum nomeEnum { VALOR\_1, VALOR\_2, VALOR\_3=40, VALOR\_4, … };

0 1 40 41

Diante disto, tendo um valor inserido numa enum, e numerando-os, é possível fazer uso de outras funções, como o Switch, sem pedir que o usuário insira algum valor, ou seja, quase como criar uma condicional, para que, ao usuário inserir um valor, comparar com os que estão criados no enum e entrar em algum bloco de comandos automaticamente.