

**TextChunk**                      structure

```
#include <AIFF.h>
```

typedef struct <b>TextChunk</b> {	<u>Size</u>	<u>Offset</u>
<u>ID</u> ckID;	4	0
<u>long</u> ckSize;	4	4
<u>char</u> text[1];	1	8
} <b>TextChunk</b> ;	10	

```
typedef TextChunk *TextChunkPtr;
```