**EK 3**

**UNION ve STRUCT**

**#include <stdio.h>**

**union** unionJob

{

*//defining a union*

**char** name[32];

**float** salary;

**int** workerNo;

} uJob;

**struct** structJob

{

**char** name[32];

**float** salary;

**int** workerNo;

} sJob;

**int** **main**()

{

printf("size of union = %d", **sizeof**(uJob));

printf("\nsize of structure = %d", **sizeof**(sJob));

**return** 0;

}

size of union **=** 32

size of structure **=** 40

Struct yapılara union yapıdan daha fazla bellek tahsis edilir.

**Union** ve **struct** yapı arasında bellek ayırmada bir fark vardır.

**Struct** değişkenini depolamak için gereken bellek miktarı, tüm üyelerin bellek boyutunun toplamıdır.

Ancak, bir **union** değişkenini depolamak için gereken bellek, **union** yapının en büyük öğesi için gereken bellektir.

**Aynı anda yalnızca bir union üyesine erişilebilir.**

**Struct** durumunda, üyelerinin tümüne her an erişilebilir.

Ancak, **union** durumunda, bir kerede yalnızca üyelerinden birine erişilebilir ve diğer tüm üyeler çöp değerleri içerir.

Uint32 => 32 bitlik tam sayıyı ifade eder. Negatifi olmaz. (İşaretsiz tam sayı)