Long :

الحجم الذي تحجزه المتغيرات في الذاكرة 4 بايت او 8 بايت باختلاف النظام

يستخدم في تخزين القيم الصحيحة التي تكون اكبر من حدود النوع int

Unsigned :

تستخدم لتمثيل القيم غير السالبة فقط والحجم الذي يحجزه يعتمد على النوع المرتبط به ( long ,int ,char ,…)

Unsigned char :يشغل 1 بايت دائما

Unsigned int :يشغل 4 بايت

Unsigned long : في الانظمة 32 بت يشغل 4 بايات وفي الانظمة 64 بت يشغل 8 بايت

Unsigned long long :يشغل 8 بايت بغض النظر عن النظام

Double :يستخدم لتخزين القيم العشرية اي الاعداد ذات الفواصل العشرية بدقة مضاعفة مقارنة ب ال float

يشغل 8 بايت

Pointer : يشغل 4 بايت او 8 بايت

هو متغير يستخدم لتخزين عنوان ذاكرة متغير اخر او هو متغير يحتوي على عنوان موقع في الذاكرة

اي كل متغير يتم تخزينه في مكان معين في الذاكرة وله عنوان ال pointer يحتفظ بهذا العنوان بدلا من الاحتفاظ بقيمة مباشرة