

Exemplo 2: uso com typedef (similar a struct)

```
typedef union {
    int x;
    float y;
}numero;
....
numero valor, *pvalor;
valor.x = 4;
pvalor = &valor ;
pvalor-> y = 3.14;
....
```

Exemplo 3: diferença entre struct e union

<pre>typedef struct{ int x; char c; }tipo; int 16 bits char 8 bits int main () { tipo valor; valor.x = 3; valor.c = 'a'; printf("%d ", valor.x); printf("%c\n", valor.c); printf("%ld\n", sizeof (tipo)); } resultado: 3 a 8</pre>	<pre>typedef union{ int x; char c; }tipo ; int main () { tipo valor; valor.x = 3; valor.c = 'a'; printf("%d ", valor.x); printf("%c\n", valor.c); printf("%ld\n", sizeof (tipo)); } resultado: 97 a 4</pre>
--	---

Exemplo 5: usando um campo em uma estrutura para identificar o último tipo usado.

```
typedef struct
{
    char tipo;
    union
    {
        int x;
        float y;
    };
} numero;

int main ( )
{
    numero valor;
    valor.x = 10;
    valor.tipo = 'd';
    ....
    valor.y = 1.74;
    valor.tipo = 'f';
    .....
}
```