

Bitové pole

- podobá se struktuře, obsahuje pouze celočíselné proměnné, u kterých je možné určit jejich počet bitů
- lze použít i k „překrytí“ bitů jmény

```
struct DATUM {  
    unsigned den : 5; // počet bitů dostačující pro uložení čísla 31 (max počet dnů)  
    unsigned mesic : 4;  
    unsigned rok : 7;  
};
```

```
struct DATUM dnes, zitra;  
dnes.den = 6;  
dnes.mesic = 1;  
dnes.rok = 1995 - 1980;  
zitra.den = dnes.den + 1;
```

využití ke čtení bitů v registru

```
struct FLAG_REGISTR {  
    unsigned NULA:1;  
    unsigned PRENOS:1;  
    unsigned PRENOS2:1;  
    unsigned NEVYUZITO:1;  
    unsigned VETSI:1;  
    unsigned MINUS:1;  
    unsigned NEVYUZITO:1;  
    unsigned NEVYUZITO:1;  
}
```

```
union FlagReg{  
    char hodnota;  
    struct FLAG_REGISTR reg;};
```

```
union FlagReg;  
FlagReg. hodnota = LoadRegA();  
if (FlagReg.reg.NULA) ....
```