

EscapeSequenzen

EscapeSequenzen

- Bei den Escape- und Control-Sequenzen handelt es sich um eine Folge von Zeichen, die alle mit dem Escape-Zeichen ESC beginnen. Mit diesen Zeichenfolgen ist es möglich, den Cursor gezielt zu positionieren, Bildschirmattribute zu setzen oder die Tastaturbelegung zu manipulieren usw.
- Cursor Position
Sequenz: ESC[P;PH
- Die Control-Sequenz positioniert den Cursor auf eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm. Der erste Parameter P legt die Zeile und der zweite die Spalte fest. Der Standardwert für fehlende Parameter ist 1, d.h. ESC[H ist identisch mit ESC[1;1H. Das Escape-Zeichen ESC wird dabei in oktaler Schreibweise ('\033') angegeben.

Beispiel:

```
void position (int Zeile, int Spalte) {  
    printf(„\033[%d;%dH“, Zeile, Spalte);  
}
```

Farbe auf den Bildschirm

- Mit Hilfe der folgenden ANSI-Control-Sequenzen kann die Bildschirmdarstellung verändert werden. Da einige dieser Sequenzen für DOS definiert wurden, funktionieren unter Umständen nicht alle Sequenzen auch in DOS-Fenstern bzw. in Konsolen.
- Sequenz: ESC[BC;TA;TCm
 - BC ist die Hintergrundfarbe:
40=black 41=red 42=green 43=yellow 44=blue 45=magenta 46=cyan 47=white
 - TA steht für ein Textattribut:
00=keine 01=fett 04=unterstrichen 05=blinken 07=reverse 08=unsichtbar
 - TC steht für die Textfarbe:
30=black 31=red 32=green 33=yellow 34=blue 35=magenta 36=cyan 37=white
- Beispiel:

```
printf („\033[46;1;31m TESTAUSGABE\n“ ) ;
```
- Am Ende sollte möglichst immer \033[0m anbinden, damit die nachfolgende Ausgabe dann wieder "normal" ist.