
LE C++ MODERNE PAR LE DEVELOPPEMENT DE JEUX

-

Les accents sous Windows

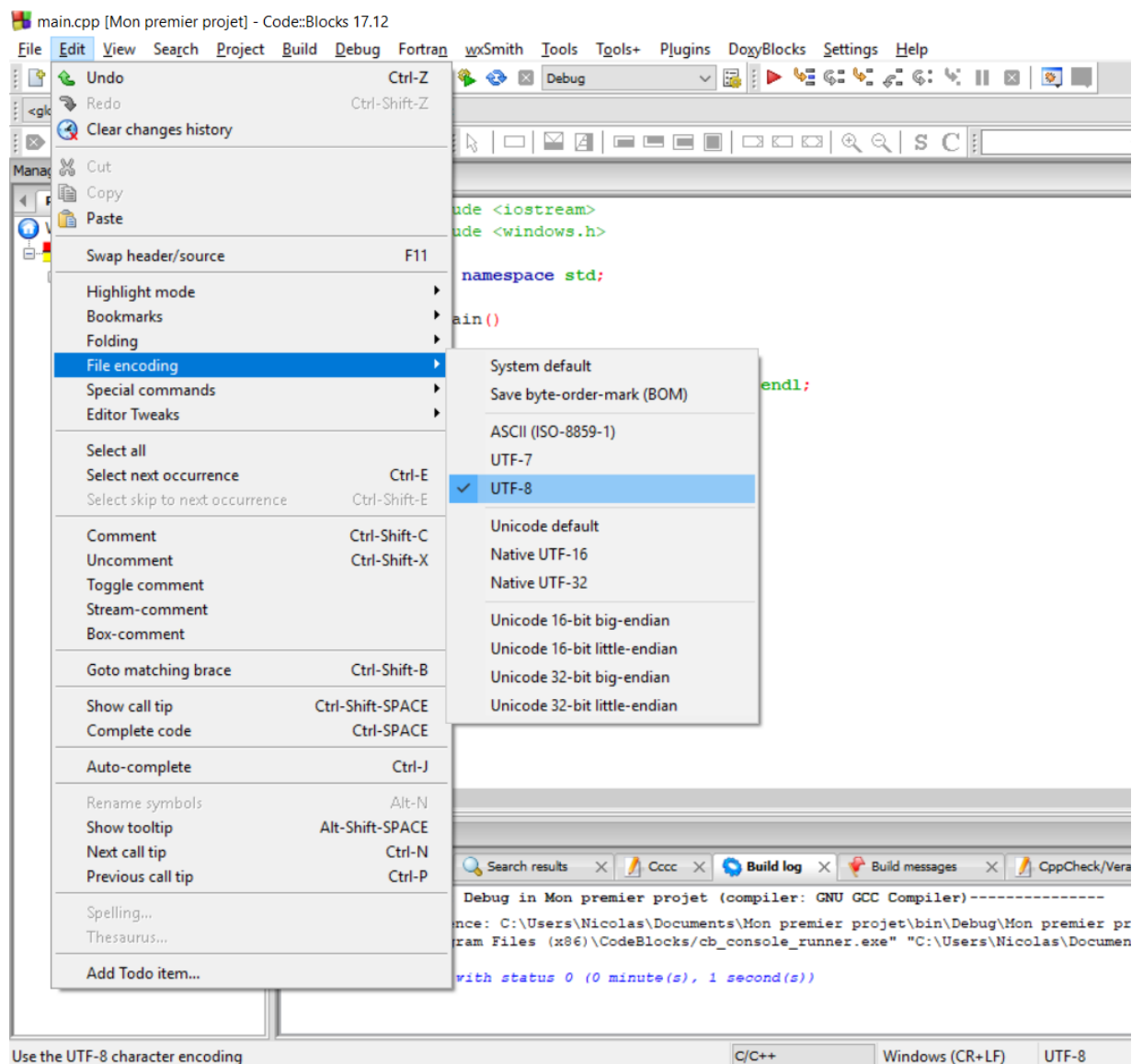
Nicolas Koenig

Sous Windows, les accents ne sont pas gérés par défaut dans la console (l'invité de commande) : l'encodage par défaut ne permet pas l'affichage des accents. Ce document explique les modifications à apporter au projet pour que les accents soient correctement affichés.

1. PREMIERE SOLUTION

1.1 Encoder ses fichiers en utf-8

Pour que les fichiers sources soient bien encodés en utf-8, il faut sélectionner utf-8 dans le menu Edit - File Encoding :



1.2 Définir l'encodage par le code

Pour informer la console de l'encodage à utiliser, il faut d'abord inclure la bibliothèque `windows.h` :

```
#include <windows.h>
```

puis écrire le code suivant au début du `main` par exemple :

```
SetConsoleOutputCP(65001);
```

Attention : ce code n'est pas standard, il utilise une bibliothèque propre à Windows : votre code ne compilera pas tel quel sous Linux ou Mac OS.

2. DEUXIEME SOLUTION

Rester sur ISO-8859-1 et préciser la locale française en ajoutant au début de la fonction `main` :

```
setlocale(LC_ALL, "fra");
```