

- Angabe als Zeichen in einfachen Anführungszeichen: **'<Zeichen>'**
↳ Muss ein Zeichen beinhalten
- Werden vom Compiler in Ganzzahlen entsprechend dem Ausführungszeichensatz der Plattform übersetzt, z.B. 'a' == 97 für ASCII-Zeichensatz
- Steuerzeichen per **Escape-Sequenzen**, z.B. '\n', '\t', '\0' usw.
- Zeichenkonstanten sind vom Typ **int**
- Zuweisung auf / Initialisierung von **char**-Variablen: Konstantenart (Ganzzahl oder Zeichen) davon abhängig machen, wofür die Variable **konzeptionell** steht

```
char c = 42;
char c = 0x2A;
char c = 052;

char c = 97;    /* Zahl oder Zeichen gemeint? */
char c = 'a';   /* lesbarer & portabel bzgl. Zeichensatz */

char c = ' ';   /* Vorsicht: Zahl 32 (ASCII) */
char c = '0';   /* Vorsicht: Zahl 48 (ASCII) */

char c = 0;     /* sinnvolle Standard-Initialisierung? */
char c = '\0';  /* verdeutlicht, dass c für ein Zeichen steht */
```