

Próximo:[Tipo de símbolo](#), Anterior:[Tipo de ponto flutuante](#), Acima:[Tipos de programação](#) [[Conteúdo](#)][[Índice](#)]

2.4.3 Tipo de caractere

Um *caractere* no Emacs Lisp nada mais é do que um inteiro. Em outras palavras, os caracteres são representados por seus códigos de caracteres. Por exemplo, o caractere A é representado como o inteiro 65 .

Caracteres individuais são usados ocasionalmente em programas, mas é mais comum trabalhar com *strings* , que são sequências compostas por caracteres. Consulte [Tipo de string](#) .

Caracteres em strings e buffers estão atualmente limitados ao intervalo de 0 a 4194303—vinte e dois bits (veja [Códigos de Caracteres](#)). Os códigos de 0 a 127 são códigos [ASCII](#) ; o restante não é [ASCII](#) (consulte [Caracteres não ASCII](#)). Os caracteres que representam a entrada do teclado têm um alcance muito maior, para codificar teclas modificadoras como Control, Meta e Shift.

Existem funções especiais para produzir uma descrição textual legível por humanos de um caractere para fins de mensagens. Consulte [Descrevendo Personagens](#) .

- [Sintaxe de Caracteres Básicos](#) Sintaxe para caracteres regulares.
- [Sintaxe de Escape Geral](#) Como especificar caracteres por seus códigos.
- [Sintaxe Ctl-Char](#) Sintaxe para caracteres de controle.
- [Sintaxe Meta-Char](#) Sintaxe para meta-caracteres.
- [Outros bits de caracteres](#) Sintaxe para caracteres hiper, super e alt.