

Zmiana koloru wyświetlanego tekstu i tła w konsoli

1. Dodanie biblioteki #include <windows.h> - biblioteka zawierająca funkcje dla API Windows
2. Dla danej funkcji (lub stosując zmienną globalną) należy dodać linię kodu

Handle <zmienna> = GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE);

Spowoduje to dodanie „uchwyty” jako bufor ekranu konsoli

Jest wiele sposobów na ustawienie koloru tekstu oraz tła w konsoli, np:

- system(„Color 0A”),
- textcolor(RED); – z wykorzystaniem biblioteki conio.h,
- textbackground(BLUE); - z wykorzystaniem biblioteki conio.h

Sposób wykorzystujący jedną komendę do ustalenia koloru tekstu i koloru tła w konsoli:

SetConsoleTextAttribute(<zmienna>, k)

gdzie <zmienna> to nazwa zmiennej dla której zadeklarowaliśmy „uchwyt” HANDLE, k – kod koloru

Podstawowe kody koloru tekstu (Color 0 to kolor czarny tekstu):



Zakres kodu kolorów to wartości 0 – 255 (jak przy notacji RGB). Aby ustawić kolor tekstu i kolor tła konsoli jednocześnie, należy posłużyć się wzorem:

k = kolor tekstu + (kolor tła*16)

Przykładowo stosując zapis „SetConsoleTextAttribute(<zmienna>, 228)” spowodujemy, że kolejny wyświetlony w konsoli text będzie koloru czerwonego na żółtym tle (4+(14*16), gdzie 4 – czerwony kolor tekstu, 14 – żółty kolor tła)