

Flags:

Unmittelbar nach dem Prozentzeichen werden die Flags (dt. Kennzeichnung) angegeben. Sie haben die folgende Bedeutung:

- - (Minus): Der Text wird links ausgerichtet.
- + (Plus): Es wird auch bei einem positiven Wert ein Vorzeichen ausgegeben.
- Leerzeichen: Ein Leerzeichen wird ausgegeben, wenn der Wert positiv ist. (unsichtbares +)
- # : Welche Wirkung das Kennzeichen # hat, ist abhängig vom verwendeten Format: Wenn ein Wert über %x als Hexadezimal ausgegeben wird, so wird jedem Wert ein 0x vorangestellt (außer der Wert ist 0).
- 0 : Die Auffüllung erfolgt mit Nullen anstelle von Leerzeichen, wenn die Feldbreite verändert wird.

1.3.1 Umwandlungen

Zeichen	Umwandlung
<u>%d oder %i</u>	int
<u>%c</u>	einzelnes Zeichen
<u>%e oder %E</u>	double im Format [-]d.ddd e±dd bzw. [-]d.ddd E±d
<u>%f</u>	float im Format [-]ddd.ddd
<u>%lf</u>	double im Format [-]ddd.ddd
<u>%o</u>	int als Oktalzahl ausgeben
<u>%p</u>	die Adresse eines Zeigers
<u>%s</u>	<u>Zeichenkette ausgeben</u>
<u>%u</u>	unsigned int
<u>%lu</u>	long unsigned
<u>%x oder %X</u>	<u>int als Hexadezimalzahl ausgeben</u>
<u>%%</u>	Prozentzeichen

Feldbreite:

Hinter dem Flag kann die Feldbreite (engl. field width) festgelegt werden. Das bedeutet, dass die Ausgabe mit der entsprechenden **Anzahl** von **Leerzeichen aufgefüllt** wird.

Nachkommastellen

Nach der **Feldbreite** folgt, durch einen Punkt getrennt, die Genauigkeit. Bei %f werden ansonsten **standardmäßig 6!** Nachkommastellen ausgegeben. Diese Angaben sind natürlich auch nur bei den Gleitkommatypen **float** und **double** sinnvoll, weil alle anderen Typen keine Nachkommastellen besitzen.