

Les principales séquences d'échappement

Caractère	Séquence	Code ASCII
Caractère nul	\0	000
Sonnerie	\a	007
Retour arrière	\b	008
Tabulation horizontale	\t	009
Retour à la ligne (LF)	\n	010
Tabulation verticale	\v	011
Nouvelle page (FF)	\f	012
Retour chariot	\r	013
Guillemets (")	\"	034
Apostrophe (')	\'	039
Point d'interrogation (?)	\?	063
Antislash (backslash)	\\	092

Les nombres hexadécimaux ont la forme \xhh avec h représentant un chiffre hexadécimal.

| \x7 \x07 \xB2 \x6B

Beaucoup de compilateurs autorisent l'utilisation des caractères apostrophe (') et point d'interrogation (?) dans les *chaînes de caractères* exprimées comme des caractères ordinaires.

Code ASCII

Caractère	Décimal	Hexa	Clavier	Terme anglais	Description
NULL	0	00	Ctrl+@	<i>Null</i>	Nul
SOH	1	01	Ctrl+A	<i>Start of heading</i>	Début d'en-tête
STX	2	02	Ctrl+B	<i>Start of text</i>	Début de texte
ETX	3	03	Ctrl+C	<i>End of text</i>	Fin de texte
EOT	4	04	Ctrl+D	<i>End of transmit</i>	Fin de communication
ENQ	5	05	Ctrl+E	<i>Enquiry</i>	Demande
ACK	6	06	Ctrl+F	<i>Acknowledge</i>	Accusé de réception
BELL	7	07	Ctrl+G	<i>Bell</i>	Sonnerie
BS	8	08	Ctrl+H	<i>Backspace</i>	Retour arrière
HT	9	09	Ctrl+I	<i>Horizontal tab</i>	Tabulation horizontale
LF	10	0A	Ctrl+J	<i>Line feed</i>	Interligne
VT	11	0B	Ctrl+K	<i>Vertical tab</i>	Tabulation verticale
FF	12	0C	Ctrl+L	<i>Form feed</i>	Page suivante
CR	13	0D	Ctrl+M	<i>Carriage return</i>	Retour en début de ligne
SO	14	0E	Ctrl+N	<i>Shift out</i>	Hors code
SI	15	0F	Ctrl+O	<i>Shift in</i>	En code
DLE	16	10	Ctrl+P	<i>Data line escape</i>	Echappement en transmission

DC1	17	11	Ctrl+Q	<i>Device control 1</i>	Commande auxiliaire n° 1
DC2	18	12	Ctrl+R	<i>Device control 2</i>	Commande auxiliaire n° 2
DC3	19	13	Ctrl+S	<i>Device control 3</i>	Commande auxiliaire n° 3
DC4	20	14	Ctrl+T	<i>Device control 4</i>	Commande auxiliaire n° 4
NAK	21	15	Ctrl+U	<i>Negative acknowledge</i>	Accusé de réception négatif
SYN	22	16	Ctrl+V	<i>Synchronous idle</i>	Synchronisation
ETB	23	17	Ctrl+W	<i>End of transmit block</i>	Fin de bloc transmis
CAN	24	18	Ctrl+X	<i>Cancel</i>	Annulation
EM	25	19	Ctrl+Y	<i>End of medium</i>	Fin de support
SUB	26	1A	Ctrl+Z	<i>Substitute</i>	Remplacement
ESC	27	1B	Ctrl+[<i>Escape</i>	Echappement
FS	28	1C	Ctrl+\	<i>File separator</i>	Séparateur de fichier
GS	29	1D	Ctrl+]	<i>Group separator</i>	Séparateur de groupe
RS	30	1E	Ctrl+^	<i>Record separator</i>	Séparateur d'enregistrement
US	31	1F	Ctrl+_	<i>Unit separator</i>	Séparateur d'unité
SP	32	20	-	<i>Space</i>	Espacement
!	33	21h	-	-	Point d'exclamation
"	34	22h	-	-	Guillemets
#	35	23h	-	-	Dièse
\$	36	24h	-	-	Dollar
%	37	25h	-	-	Pourcentage
&	38	26h	-	-	Et commercial
'	39	27h	-	-	Apostrophe

Code ASCII

(40	28h	-	-	Parenthèse ouvrante
)	41	29h	-	-	Parenthèse fermante
*	42	2Ah	-	-	Astérisque
+	43	2Bh	-	-	Plus
,	44	2Ch	-	-	Virgule
-	45	2Dh	-	-	Moins
.	46	2Eh	-	-	Point
/	47	2Fh	-	<i>Slash</i>	Barre oblique
0	48	30h	-	-	Chiffre 0
1	49	31h	-	-	Chiffre 1
2	50	32h	-	-	Chiffre 2
3	51	33h	-	-	Chiffre 3
4	52	34h	-	-	Chiffre 4
5	53	35h	-	-	Chiffre 5
6	54	36h	-	-	Chiffre 6
7	55	37h	-	-	Chiffre 7
8	56	38h	-	-	Chiffre 8
9	57	39h	-	-	Chiffre 9
:	58	3Ah	-	-	Deux points
;	59	3Bh	-	-	Point-virgule
<	60	3Ch	-	-	Inférieur à
=	61	3Dh	-	-	Égal
>	62	3Eh	-	-	Supérieur à
?	63	3Fh	-	-	Point d'interrogation
@	64	40h	-	-	Arobas
A	65	41h	-	-	Lettre A majuscule
B	66	42h	-	-	Lettre B majuscule
C	67	43h	-	-	Lettre C majuscule

D	68	44h	-	-	Lettre D majuscule
E	69	45h	-	-	Lettre E majuscule
F	70	46h	-	-	Lettre F majuscule
G	71	47h	-	-	Lettre G majuscule
H	72	48h	-	-	Lettre H majuscule
I	73	49h	-	-	Lettre I majuscule
J	74	4Ah	-	-	Lettre J majuscule
K	75	4Bh	-	-	Lettre K majuscule
L	76	4Ch	-	-	Lettre L majuscule
M	77	4Dh	-	-	Lettre M majuscule
N	78	4Eh	-	-	Lettre N majuscule
O	79	4Fh	-	-	Lettre O majuscule
P	80	50h	-	-	Lettre P majuscule
Q	81	51h	-	-	Lettre Q majuscule
R	82	52h	-	-	Lettre R majuscule
S	83	53h	-	-	Lettre S majuscule
T	84	54h	-	-	Lettre T majuscule
U	85	55h	-	-	Lettre U majuscule
V	86	56h	-	-	Lettre V majuscule
W	87	57h	-	-	Lettre W majuscule
X	88	58h	-	-	Lettre X majuscule
Y	89	59h	-	-	Lettre Y majuscule
Z	90	5Ah	-	-	Lettre Z majuscule
[91	5Bh	-	-	Crochet ouvrant
\	92	5Ch		<i>Backslash - Antislash</i>	Barre oblique inverse
]	93	5Dh		-	Crochet fermant
^	94	5Eh		-	Accent circonflexe
_	95	5Fh		<i>Underscore</i>	Souligné
`	96	60h		-	Accent grave
a	97	61h		-	Lettre a minuscule

Code ASCII

b	98	62h		-	Lettre b minuscule
c	99	63h		-	Lettre c minuscule
d	100	64h		-	Lettre d minuscule
e	101	65h		-	Lettre e minuscule
f	102	66h		-	Lettre f minuscule
g	103	67h		-	Lettre g minuscule
h	104	68h		-	Lettre h minuscule
i	105	69h		-	Lettre i minuscule
j	106	6Ah		-	Lettre j minuscule
k	107	6Bh		-	Lettre k minuscule
l	108	6Ch		-	Lettre l minuscule
m	109	6Dh		-	Lettre m minuscule
n	110	6Eh		-	Lettre n minuscule
o	111	6Fh		-	Lettre o minuscule
p	112	70h		-	Lettre p minuscule
q	113	71h		-	Lettre q minuscule
r	114	72h		-	Lettre r minuscule
s	115	73h		-	Lettre s minuscule
t	116	74h		-	Lettre t minuscule
u	117	75h		-	Lettre u minuscule
v	118	76h		-	Lettre v minuscule
w	119	77h		-	Lettre w minuscule
x	120	78h		-	Lettre x minuscule
y	121	79h		-	Lettre y minuscule
z	122	7Ah		-	Lettre z minuscule
{	123	7Bh		-	Accolade ouvrante
 	124	7Ch		-	Tube
}	125	7Dh		-	Accolade fermante
~	126	7Eh		-	Tilde
DEL	127	7F		<i>Delete</i>	Effacement

Mots-clés ou mots réservés

Mot-clé	Fonction
<code>asm</code>	Pour intégrer du code assembleur
<code>auto</code>	Classe de stockage d'une variable
<code>bool</code>	Type booléen
<code>break</code>	Termine une instruction <code>switch</code> ou une boucle
<code>case</code>	Contrôle une instruction <code>switch</code>
<code>catch</code>	Précise les actions en cas d'exception
<code>char</code>	Type caractère (entier)
<code>class</code>	Déclare une classe
<code>const</code>	Définit une constante
<code>const_cast</code>	Opérateur de conversion pour les constantes
<code>continue</code>	Saut vers l'itération suivante d'une boucle
<code>default</code>	Précise le cas par défaut d'une instruction <code>switch</code>
<code>delete</code>	Libère (désalloue) la mémoire allouée
<code>do</code>	Précise le début d'une boucle
<code>double</code>	Type nombre réel
<code>dynamic_cast</code>	Opérateur de conversion dynamique
<code>else</code>	Alternative de l'instruction conditionnelle <code>if</code>
<code>enum</code>	Déclare un type énuméré
<code>explicit</code>	Définit un transtypage (conversion) explicite
<code>extern</code>	Classe de stockage d'une variable
<code>false</code>	Valeur booléenne fausse

Mots-clés ou mots réservés

float	Type nombre réel
for	Début d'une boucle for
friend	Définit une fonction amie pour une classe
goto	Saut vers une étiquette
if	Définit une instruction conditionnelle
inline	Demande le texte de la fonction lors de son appel
int	Type entier
long	Type entier ou réel long
mutable	Rend accessible en écriture un champ de structure constant
namespace	Définit un espace de nom
new	Alloue de la mémoire
operator	Déclare un opérateur surchargé (surdéfini)
private	Précise les données privées d'une classe
protected	Précise les données protégées d'une classe
public	Précise les données publiques d'une classe
register	Précise une classe d'objets placés dans des registres
reinterpret _cast	Opérateur de conversion
return	Retourne une valeur dans une fonction
short	Type entier court
signed	Type entier signé
sizeof	Retourne la taille (nombre d'octets)
static	Classe de stockage d'une variable
static_cast	Opérateur de conversion
struct	Définit une structure
switch	Définit une suite d'alternatives
template	Définit un patron de fonction
this	Pointeur sur l'objet courant
throw	Gestion des exceptions
true	Valeur booléenne vraie
try	Définit un bloc d'instructions pour les exceptions

Mots-clés ou mots réservés

typedef	Définit un alias d'un type existant
typeid	Précise le type d'un objet
typename	Précise qu'un identificateur inconnu est un type
union	Définit une structure à membres multiples
unsigned	Type entier non signé
using	Précise la référence à des identificateurs d'un espace de noms
virtual	Déclare une fonction membre d'une sous-classe
void	Précise le type pour des fonctions ne retournant aucune valeur
volatile	Déclare des objets modifiables hors programme
while	Précise la condition d'une boucle

Priorités des opérateurs :

Opérateur	Nom ou signification
::	Opérateur de résolution de portée
[]	Opérateur d'accès aux éléments de tableau
()	Opérateur d'appel de fonction
type()	Opérateur de transtypage explicite
.	Opérateur de sélection de membre
->	Opérateur de sélection de membre par déréférencement (sucre syntaxique : $p \rightarrow a$ équivaut à $(*p) . a$)
++	Opérateur d'incréméntation post-fixe
--	Opérateur de décréméntation post-fixe
new	Opérateur de création dynamique d'objets
new[]	Opérateur de création dynamique de tableaux
delete	Opérateur de destruction des objets créés dynamiquement
delete[]	Opérateur de destruction des tableaux créés dynamiquement
++	Opérateur d'incréméntation préfixe
--	Opérateur de décréméntation préfixe
*	Opérateur de déréférencement (ou indirection)
&	Opérateur d'adresse (ou de référencement)
+	Opérateur plus unaire
-	Opérateur négation unaire
!	Opérateur de négation logique
~	Opérateur de complément à un
sizeof	Opérateur de taille d'objet
sizeof	Opérateur de taille de type
typeid	Opérateur d'identification de type
(type)	Opérateur de transtypage
const_cast	Opérateur de transtypage de constance
dynamic_cast	Opérateur de transtypage dynamique
reinterpret_cast	Opérateur de réinterprétation
static_cast	Opérateur de transtypage statique
.*	Opérateur de sélection de membre par pointeur sur membre
->*	Opérateur de sélection de membre par pointeur sur membre par déréférencement
*	Opérateur de multiplication
/	Opérateur de division

%	Opérateur de reste de la division entière
+	Opérateur d'addition
-	Opérateur de soustraction
<<	Opérateur de décalage à gauche
>>	Opérateur de décalage à droite
<	Opérateur d'infériorité
>	Opérateur de supériorité
<=	Opérateur d'infériorité ou d'égalité
>=	Opérateur de supériorité ou d'égalité
==	Opérateur d'égalité
!=	Opérateur d'inégalité
&	Opérateur et binaire
^	Opérateur ou exclusif binaire
	Opérateur ou inclusif binaire
&&	Opérateur et logique
	Opérateur ou logique
? :	Opérateur ternaire
=	Opérateur d'affectation
*=	Opérateur de multiplication et d'affectation
/=	Opérateur de division et d'affectation
%=	Opérateur de modulo et d'affectation
+=	Opérateur d'addition et d'affectation
-=	Opérateur de soustraction et d'affectation
<<=	Opérateur de décalage à gauche et d'affectation
>>=	Opérateur de décalage à droite et d'affectation
&=	Opérateur de et binaire et d'affectation
=	Opérateur de ou inclusif binaire et d'affectation
^=	Opérateur de ou exclusif binaire et d'affectation
,	Opérateur virgule