

# Tratamiento de caracteres especiales en consola

Dpto. Lenguajes y Ciencias de la Computación. E.T.S.I. Informática

## Fundamentos de la Programación

Cuando ejecutamos programas en la *consola de Windows*, como ocurre cuando ejecutamos nuestros programas en C++ desde el entorno de programación *Code::Blocks* que estamos usando en la asignatura Fundamentos de la Programación, hay algo que resulta llamativo: las eñes, las tildes y otros caracteres especiales no se muestran como debieran, sino que en su lugar aparecen otros caracteres extraños que dificultan la lectura. Por ejemplo, si en nuestro programa se ejecuta la siguiente línea:

```
cout << "Introduce el número de mes y el año: ";
```

La salida por consola sería algo así:

```
Introduce el n·mero de mes y el a±o:
```

Esto sucede porque Windows usa un código de caracteres diferente para un entorno GUI (Interfaz Gráfica de Usuario), como es el editor de *Code::Blocks*, y para la consola. Para configuraciones de Windows en español, en GUI se usa el código 1252 y para la consola se usa el código 850.

Una posible solución a este problema, obviamente, es no utilizar dichos caracteres en nuestros programas. Pero si deseamos hacerlo, podemos seguir los 2 siguientes pasos:

Paso 1.

Se cambia la fuente de la consola a una que no sea mapa de bits. Por ejemplo a "Lucida Console". Para ello, botón derecho del ratón sobre la parte superior de la consola -> Propiedades -> Fuente.

Paso 2.

En nuestro programa, incluimos la siguiente biblioteca:

```
#include <windows.h>
```

Y dentro de la función main ponemos las dos siguientes líneas:

```
SetConsoleOutputCP(1252); // para la salida de datos correcta en consola  
SetConsoleCP(1252); // para la entrada de datos y posterior salida correcta en consola
```