


Cours SNT	Thème : Ordinateur et Informatique Comment représenter un texte dans un ordinateur ?	IN-C3
-----------	---	-------

1. Objectifs

- Comprendre le principe de l'encodage
- Représenter une chaîne de caractères dans le système binaire

2. Contextualisation

1001001 1010100 0100111 1010011 0100000 1000011
1001111 1001111 1001100 0100000 0100001

 **À Faire 1** : J'ai un message pour vous, savez-vous le décoder ?

3. Représentation d'un texte dans un ordinateur

Nous avons vu dans une précédente activité comment est représenté un nombre entier dans un ordinateur.

Abordons l'encodage des caractères dans un ordinateur.

3.1. Définition

 **Encodage** : « Transcription de données vers un format ou un protocole donné ».

3.2. L'encodage ASCII

L'ASCII (American Standard Code for Information Interchange) est une norme d'encodage des caractères apparue dans les années 1960, toujours utilisé (mais qui a tendance à disparaître au profit d'autres normes).

Les caractères sont codés sur 7 bits, un *septuplet* de bits, appelé **point de code**.

ASCII TABLE

Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char
0	0	0	0	[NULL]	48	30	110000	60	0	96	60	1100000	140	.
1	1	1	1	[START OF HEADING]	49	31	110001	61	1	97	61	1100001	141	`
2	2	10	2	[START OF TEXT]	50	32	110010	62	2	98	62	1100010	142	a
3	3	11	3	[END OF TEXT]	51	33	110011	63	3	99	63	1100011	143	b
4	4	100	4	[END OF TRANSMISSION]	52	34	110100	64	4	100	64	1100100	144	c
5	5	101	5	[ENQUIRY]	53	35	110101	65	5	101	65	1100101	145	d
6	6	110	6	[ACKNOWLEDGE]	54	36	110110	66	6	102	66	1100110	146	e
7	7	111	7	[BELL]	55	37	110111	67	7	103	67	1100111	147	f
8	8	1000	10	[BACKSPACE]	56	38	111000	70	8	104	68	1101000	150	g
9	9	1001	11	[HORIZONTAL TAB]	57	39	111001	71	9	105	69	1101001	151	h
10	A	1010	12	[LINE FEED]	58	3A	111010	72	:	106	6A	1101010	152	i
11	B	1011	13	[VERTICAL TAB]	59	3B	111011	73	;	107	6B	1101011	153	j
12	C	1100	14	[FORM FEED]	60	3C	111100	74	<	108	6C	1101100	154	k
13	D	1101	15	[CARRIAGE RETURN]	61	3D	111101	75	=	109	6D	1101101	155	l
14	E	1110	16	[SHIFT OUT]	62	3E	111110	76	>	110	6E	1101110	156	m
15	F	1111	17	[SHIFT IN]	63	3F	111111	77	?	111	6F	1101111	157	n
16	10	10000	20	[DATA LINK ESCAPE]	64	40	1000000	100	@	112	70	1110000	160	o
17	11	10001	21	[DEVICE CONTROL 1]	65	41	1000001	101	A	113	71	1110001	161	p
18	12	10010	22	[DEVICE CONTROL 2]	66	42	1000010	102	B	114	72	1110010	162	q
19	13	10011	23	[DEVICE CONTROL 3]	67	43	1000011	103	C	115	73	1110011	163	r
20	14	10100	24	[DEVICE CONTROL 4]	68	44	1000100	104	D	116	74	1110100	164	s
21	15	10101	25	[NEGATIVE ACKNOWLEDGE]	69	45	1000101	105	E	117	75	1110101	165	t
22	16	10110	26	[SYNCHRONOUS IDLE]	70	46	1000110	106	F	118	76	1110110	166	u
23	17	10111	27	[ENG OF TRANS. BLOCK]	71	47	1000111	107	G	119	77	1110111	167	v
24	18	11000	30	[CANCEL]	72	48	1001000	110	H	120	78	1111000	170	w
25	19	11001	31	[END OF MEDIUM]	73	49	1001001	111	I	121	79	1111001	171	x
26	1A	11010	32	[SUBSTITUTE]	74	4A	1001010	112	J	122	7A	1111010	172	y
27	1B	11011	33	[ESCAPE]	75	4B	1001011	113	K	123	7B	1111011	173	z
28	1C	11100	34	[FILE SEPARATOR]	76	4C	1001100	114	L	124	7C	1111100	174	{
29	1D	11101	35	[GROUP SEPARATOR]	77	4D	1001101	115	M	125	7D	1111101	175	
30	1E	11110	36	[RECORD SEPARATOR]	78	4E	1001110	116	N	126	7E	1111110	176	}
31	1F	11111	37	[UNIT SEPARATOR]	79	4F	1001111	117	O	127	7F	1111111	177	~
32	20	100000	40	[SPACE]	80	50	1010000	120	P					[DEL]
33	21	100001	41	!	81	51	1010001	121	Q					
34	22	100010	42	"	82	52	1010010	122	R					
35	23	100011	43	#	83	53	1010011	123	S					
36	24	100100	44	\$	84	54	1010100	124	T					
37	25	100101	45	%	85	55	1010101	125	U					
38	26	100110	46	&	86	56	1010110	126	V					
39	27	100111	47	'	87	57	1010111	127	W					
40	28	101000	50	(88	58	1011000	130	X					
41	29	101001	51)	89	59	1011001	131	Y					
42	2A	101010	52	*	90	5A	1011010	132	Z					
43	2B	101011	53	+	91	5B	1011011	133	[
44	2C	101100	54	,	92	5C	1011100	134	\					
45	2D	101101	55	-	93	5D	1011101	135]					
46	2E	101110	56	.	94	5E	1011110	136	^					
47	2F	101111	57	/	95	5F	1011111	137	_					


Source : Wikipédia


Cours SNT	Thème : Ordinateur et Informatique Comment représenter un texte dans un ordinateur ?	IN-C3
-----------	---	-------

Exemples :

- Le point de code 1000000 correspond au caractère @
- Le caractère + est encodé par le point de code 0101011 en ASCII

Principe : Pour obtenir un caractère, en fonction d'un septuplet s , on récupère le caractère associé au point de code s .


 **À Faire 2** : Quel est le point de code en ASCII du caractère # ? A ? 8 ?

 **À Faire 3** : Quels sont les mots suivants, encodés en ASCII ?

$$mot_1 = 1001111\ 1001011$$

$$mot_2 = 1010011\ 1001110\ 1010100$$

$$mot_3 = 0111011\ 0101101\ 0101001$$

 **À Faire 4** : Quelle est la représentation en binaire de votre prénom (sans les accents éventuels) ? Combien de bits sont nécessaires pour coder votre prénom ?

Remarque : Comme vous pouvez le constater, l'encodage ASCII ne permet pas de représenter certains caractères (lettres accentuées, symbole monétaire...). D'autres normes d'encodage comme l'ISO 8859-1 ou UTF-8 pallient à cette problématique. Pour cela, elles utilisent un nombre de bits plus conséquents et d'autres règles d'encodage.

Ce sujet est hors programme de la SNT mais pour plus d'info, visionnez cette vidéo <https://youtu.be/YvOK7WvwKeY> de la chaîne Youtube NOVELCLASS.

Cours SNT	Thème : Ordinateur et Informatique Comment représenter un texte dans un ordinateur ?	IN-C3
-----------	--	-------

4. Synthèse

 **À Faire 5** : Compléter le texte à trou suivant

L' est la transcription d'une donnée dans un format particulier.

Un même octet correspond à des données différentes selon l'encodage utilisé.

En ASCII, les caractères sont encodés sur bits.

Pour obtenir le caractère encodé en ASCII, il faut .