

# L'encodage d'un texte (Synthèse)

La mémoire de l'ordinateur conserve toutes les données sous forme numérique. Il n'existe pas de méthode pour stocker directement les caractères, chaque caractère possède donc son équivalent en binaire. Cependant un même caractère peut avoir différentes représentations binaires suivant la norme utilisée. Les trois principales normes sont le code ASCII (American Standard Code for Information Interchange), le code ASCII étendu et l'UNICODE..

## 1. Le code ASCII

Le code ASCII de base représentait les caractères sur 7 bits (128 caractères possibles).

- ➔ Les codes 0 à 31 ne sont pas des caractères. On les appelle caractères de contrôle car ils permettent de faire des actions telles que : le retour à la ligne (CR), le Bip sonore (BEL)
- ➔ Les codes 65 à 90 représentent les majuscules
- ➔ Les codes 97 à 122 représentent les minuscules

Il suffit de modifier le 6<sup>ème</sup> bit (poids  $2^5 = 32$ ) pour changer la casse.

*Exemple :*

Caractère	Code ASCII (décimal)	Code ASCII (binaire)
A	65	100 0001
a	$65 + 2^5 = 97$	110 0001

## 2. L'encodage ASCII Etendu

Le code ASCII a été mis au point pour la langue anglaise, il ne contient donc pas de caractères accentués, ni de caractères spécifiques à une langue. Pour coder ce type de caractère il faut recourir au code ASCII étendu à 8 bits (un octet).

Ce code attribue les valeurs 0 à 255 (8 bits, soit 1 octet) aux lettres majuscules et minuscules, aux chiffres, aux marques de ponctuation et aux autres symboles (caractères accentués dans le cas du code iso-latin1).

Le code ASCII étendu n'est pas unique et dépend fortement de la plateforme.

## 3. L'Unicode

Bien entendu, il n'y a pas que les langues européennes qui existent. La généralisation de l'utilisation d'Internet dans le monde et des échanges interculturels a nécessité une prise en compte d'un nombre beaucoup plus importants de caractères d'écriture.

La norme Unicode a été créée pour permettre le codage de textes écrits quelque soit le système d'écriture utilisé. On attribue à chaque caractère un nom, une position normative et un bref descriptif qui seront les mêmes quelque soit la plate-forme informatique ou le logiciel utilisés.

L'Unicode est une table de correspondance Caractère-Code (Charset), et l'UTF-8 est l'encodage correspondant (Encoding) le plus répandu. Maintenant, par défaut, les navigateurs Internet utilisent le codage UTF-8 et les concepteurs de sites pensent de plus en plus à créer leurs pages web en prenant en compte cette même norme.



# ASCII TABLE

Decimal	Hex	Char	Decimal	Hex	Char	Decimal	Hex	Char	Decimal	Hex	Char
0	0	[NULL]	32	20	[SPACE]	64	40	@	96	60	`
1	1	[START OF HEADING]	33	21	!	65	41	A	97	61	a
2	2	[START OF TEXT]	34	22	"	66	42	B	98	62	b
3	3	[END OF TEXT]	35	23	#	67	43	C	99	63	c
4	4	[END OF TRANSMISSION]	36	24	\$	68	44	D	100	64	d
5	5	[ENQUIRY]	37	25	%	69	45	E	101	65	e
6	6	[ACKNOWLEDGE]	38	26	&	70	46	F	102	66	f
7	7	[BELL]	39	27	'	71	47	G	103	67	g
8	8	[BACKSPACE]	40	28	(	72	48	H	104	68	h
9	9	[HORIZONTAL TAB]	41	29	)	73	49	I	105	69	i
10	A	[LINE FEED]	42	2A	*	74	4A	J	106	6A	j
11	B	[VERTICAL TAB]	43	2B	+	75	4B	K	107	6B	k
12	C	[FORM FEED]	44	2C	,	76	4C	L	108	6C	l
13	D	[CARRIAGE RETURN]	45	2D	-	77	4D	M	109	6D	m
14	E	[SHIFT OUT]	46	2E	.	78	4E	N	110	6E	n
15	F	[SHIFT IN]	47	2F	/	79	4F	O	111	6F	o
16	10	[DATA LINK ESCAPE]	48	30	0	80	50	P	112	70	p
17	11	[DEVICE CONTROL 1]	49	31	1	81	51	Q	113	71	q
18	12	[DEVICE CONTROL 2]	50	32	2	82	52	R	114	72	r
19	13	[DEVICE CONTROL 3]	51	33	3	83	53	S	115	73	s
20	14	[DEVICE CONTROL 4]	52	34	4	84	54	T	116	74	t
21	15	[NEGATIVE ACKNOWLEDGE]	53	35	5	85	55	U	117	75	u
22	16	[SYNCHRONOUS IDLE]	54	36	6	86	56	V	118	76	v
23	17	[ENG OF TRANS. BLOCK]	55	37	7	87	57	W	119	77	w
24	18	[CANCEL]	56	38	8	88	58	X	120	78	x
25	19	[END OF MEDIUM]	57	39	9	89	59	Y	121	79	y
26	1A	[SUBSTITUTE]	58	3A	:	90	5A	Z	122	7A	z
27	1B	[ESCAPE]	59	3B	;	91	5B	[	123	7B	{
28	1C	[FILE SEPARATOR]	60	3C	<	92	5C	\	124	7C	
29	1D	[GROUP SEPARATOR]	61	3D	=	93	5D	]	125	7D	}
30	1E	[RECORD SEPARATOR]	62	3E	>	94	5E	^	126	7E	~
31	1F	[UNIT SEPARATOR]	63	3F	?	95	5F	_	127	7F	[DEL]

