

Hilfsmittel

Unicode-Masken

Unicode(hex)	Maske
bis 7F	0xxxxxxx
bis 7FF	110xxxxx 10xxxxxx
bis FFFF	1110xxxx 10xxxxxx 10xxxxxx
bis 10FFFF	11110xxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx

Zeichen und die dezimalen ASCII-Werte

chr:	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	
asc:	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
chr:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
asc:	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
chr:	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
asc:	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
chr:	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
asc:	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
chr:	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
asc:	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
chr:	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
asc:	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127

Weitere Zeichen mit ihrem dezimalen Unicode-Codepoint:

ä 228 - ö 246 - ü 252 - Ä 196 - Ö 214 - Ü 220 - ß 223 - € 8364
 alpha α 945 - beta β 946 - gamma γ 947 - delta δ 948 - epsilon ε 949
 pik ♠ 9824 - herz ♥ 9825 - karo ♦ 9826 - kreuz ♣ 9827

BOM für UTF-8 Codierung: EFBBBF

1. (2 Punkte) ANSI ist eine Erweiterung des ASCII-Codes auf 8 Bit. Im ANSI-Code hat 'a' die Codierung 01100001, 'A' die Codierung 01000001. Dekodiere die ANSI-Code Bitfolge:

01000010 01100001 01100010 01111001

2. (2 Punkte) ANSI ist eine Erweiterung des ASCII-Codes auf 8 Bit. Im ANSI-Code hat 'a' die Codierung 01100001, 'A' die Codierung 01000001. Dekodiere die ANSI-Code Bitfolge:

01010010 01100001 01110101 01101101

3. (3 Punkte) Das Zeichen für die Spielkarte Karo Dame (Queen of Diamonds) hat den hexadezimalen Unicode Code Point **1F0CD**. Gib die entsprechende UTF-8 Codierung in hexadezimaler Schreibweise an.

4. (3 Punkte) Das Zeichen *black square* hat den hexadezimalen Unicode Code Point **25A0**. Gib die entsprechende UTF8 Codierung in hexadezimaler Schreibweise an.

5. (3 Punkte) Ein Texteditor stellt folgende Bitfolge dar:

1110 1111 1011 1011 1011 1111 0110 0001 1110 0010 1001 1001 1010 0001 0011 0010

Gib die hexadezimalen Codepoints der dargestellten Zeichen an. Prüfe, ob die Zeichen in der Hilfsmitteltabelle auftauchen und gib dann an, um welche Zeichen es sich handelt.

6. (3 Punkte) Ein Texteditor stellt folgende Bitfolge dar:

1110 1111 1011 1011 1011 1111 0110 1011 0011 1111 1110 0010 1001 1000 1000 1111

Gib die hexadezimalen Codepoints der dargestellten Zeichen an. Prüfe, ob die Zeichen in der Hilfsmitteltabelle auftauchen und gib dann an, um welche Zeichen es sich handelt.