

Binaire et gestion des différents média

1) les nombres

Nous travaillons avec un système décimal (car 10 symboles : 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9)

Après le 9, une règle définit comment on combine les symboles pour la suite. Il en est de même avec le binaire (qui ne possède que 2 symboles, appelés bits : 0,1).

Exemple :

Groupe de 2 bit	Equivalent décimal
00	0
01	1
10	2
11	3

1 groupe de 8 bits permet de compter de 0 à 255. Il est appelé octet ou byte.

Exemple : 01000001 correspond à 65 et aussi à la lettre A dans la table ASCII

Unités de mesure en informatique

1 caractère	=	1 BYTE ou 1 OCTET (en français)
± 1.000 caractères	=	1 KILOBYTE ou 1 KB, KO, K (millier de bytes)
± 1.000.000 caractères	=	1 MEGABYTE ou 1 MB, MO (million de bytes)
± 1.000.000.000 caractères	=	1 GIGABYTE ou 1 GB, GO (milliard de bytes)
± 1.000.000.000.000 caractères	=	1 TERABYTE ou 1 TB, TO (mille milliards de bytes)

NB : le stockage correspond également aux principes fondamentaux du binaire

Une puce = million d'interrupteurs ouverts(1) ou fermés(0).

Support magnétique : points magnétisés, d'autres pas.



Tables ASCII (128) et étendue (256c sur 2 octets)

Table de près de 110.000C organisée en sous-ensembles (ex : Latin-1 de 256c)

[illegible]

Codage couleur par pixel.

Algorithmes de compression :

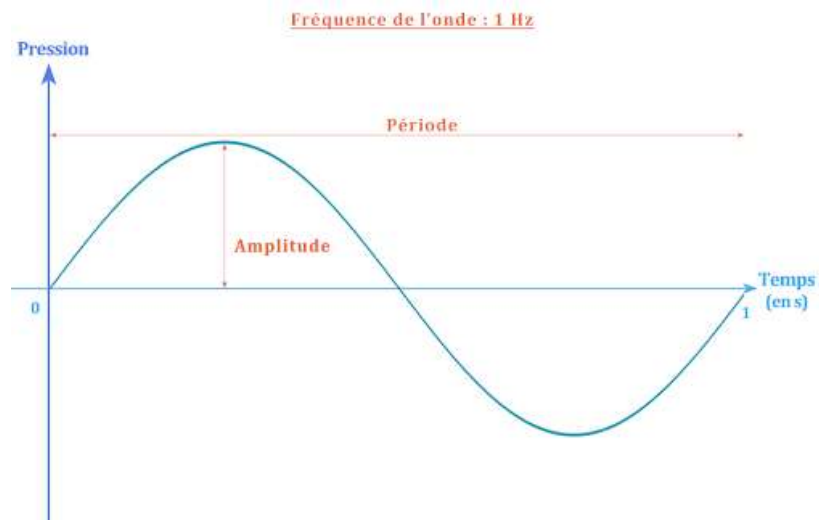
GIF (aplat de couleur, non destructif) : groupements de pixels contigus de même couleur.

Jpeg (destructif) : compression par groupe de pixels avec estimation de couleur.

4) Les vidéos

24 images par seconde (voir plus).

5) Le son



6) Le mouvement 3D

