

2.1. **TIPOS DE CARACTERES**

Por Alberto Prieto Espinosa

Profesor Emérito del Departamento de Arquitectura y Tecnología de los Computadores de la UGR

Representación de la información en un computador.

REPRESENTACIÓN DIGITAL DE **TEXTOS**



Representación de la información en computadores

- L2.0 Sistemas de numeración usuales en informática.
- L2.1 Nociones básicas sobre representación de la información
- L2.2 Representación de textos.
- L2.3 Representación de sonidos.
- L2.4 Representación de imágenes y de video.
- L2.5 Representación de números enteros.
- L2.6 Representación de números reales.
- L2.7 Algoritmos de compresión de datos.







L2.2 Representación digital de textos.

- Clasificación de los caracteres.
- Códigos normalizados tradicionales: ASCII.
- · Unicode.
- UTF-8.
- Consideraciones prácticas.

3



Clasificación de los caracteres.

- La información se suele introducir en el computador utilizando el lenguaje escrito:
 - Caracteres alfabéticos
 - Caracteres numéricos
 - Caracteres especiales
 - Caracteres geométricos y gráficos (bordes de cuadros, etc.)
 - Caracteres de control









 Caracteres alfabéticos: son las letras mayúsculas y minúsculas del abecedario inglés:

 Caracteres numéricos: están constituidos por las diez cifras decimales:

5



- Caracteres especiales
 - Son los símbolos no incluidos en los grupos anteriores, p.e.:

$$\{)(,*/;:+\tilde{N}\tilde{n}=!?."\&>\#<\}C[SP]$$

- SP se representa el carácter o espacio en blanco
- Caracteres geométricos o gráficos:
 - Son símbolos o módulos con los que se pueden representar figuras (o iconos), bordes de cuadros, etc. Ejemplos:

$$\bullet \bullet \bullet \alpha \beta \cap J \vdash \Sigma$$

6









Caracteres de control

- Representan órdenes de control:
 - Carácter indicador de fin de texto (ETX)
 - Carácter de salto de página (FF)
 - carácter indicador de sincronización de una transmisión (SYN)
 - Carácter de fin de transmisión (EOT)
 - Emisión de un pitido en un terminal (BEL), etc.
- Muchos de los caracteres de control son generados e insertados por la propia computadora.

7





