
NORME INTERNATIONALE **ISO** 4873



INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION • МЕЖДУНАРОДНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПО СТАНДАРТИЗАЦИИ • ORGANISATION INTERNATIONALE DE NORMALISATION

Traitement de l'information — Jeu de caractères codés à 8 éléments pour l'échange d'information

Information processing — 8-bit coded character set for information interchange

Première édition — 1979-02-15

CDU 681.3.04 : 003.62

Réf. n° : ISO 4873-1979 (F)

Descripteurs : traitement de l'information, échange d'information, transmission de données, jeu de caractères codés, code de données, codage.

Prix basé sur 4 pages

AVANT-PROPOS

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) est une fédération mondiale d'organismes nationaux de normalisation (comités membres de l'ISO). L'élaboration des Normes internationales est confiée aux comités techniques de l'ISO. Chaque comité membre intéressé par une étude a le droit de faire partie du comité technique correspondant. Les organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO, participent également aux travaux.

Les projets de Normes internationales adoptés par les comités techniques sont soumis aux comités membres pour approbation, avant leur acceptation comme Normes internationales par le Conseil de l'ISO.

La Norme internationale ISO 4873 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 97, *Calculateurs et traitement de l'information*, et a été soumise aux comités membres en décembre 1977.

Les comités membres des pays suivants l'ont approuvée :

Afrique du Sud, Rép. d'	Italie	Suède
Allemagne, R.F.	Japon	Suisse
Australie	Mexique	Tchécoslovaquie
Belgique	Nouvelle-Zélande	U.R.S.S.
Brésil	Pays-Bas	U.S.A.
Égypte, Rép. arabe d'	Pologne	Yougoslavie
Espagne	Roumanie	
France	Royaume-Uni	

Le comité membre du pays suivant l'a désapprouvée pour des raisons techniques :

Canada



97

Publié 1980-07-15

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION • МЕЖДУНАРОДНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПО СТАНДАРТИЗАЦИИ • ORGANISATION INTERNATIONALE DE NORMALISATION

Traitement de l'information — Jeu de caractères codés à 8 éléments pour l'échange d'information

AMENDEMENT 1

L'Amendement 1 à la Norme internationale ISO 4873-1979 a été élaboré par le comité technique ISO/TC 97, *Calculateurs et traitement de l'information*. Il a été soumis directement au Conseil de l'ISO, conformément au paragraphe 5.10.1 de la partie 1 des Directives pour les travaux techniques de l'ISO.

Page 4

Chapitre 6 : Supprimer tout le chapitre et le remplacer par la phrase suivante : «Si une séquence d'annonce est employée, pour la version par défaut, conformément à l'ISO 2022, la séquence d'échappement ESC 02/0 04/1 est la séquence appropriée».

CDU 681.3.04 : 003.62

Réf. n° : ISO 4873-1979/A1-1980 (F)

Descripteurs : traitement de l'information, échange d'information, transmission de données, jeu de caractères codés, code de données, codage.

Prix basé sur 1 page

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 4873:1979

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/ea393f6f-3776-4f7d-a8dc-9af53462a723/iso-4873-1979>

Traitement de l'information — Jeu de caractères codés à 8 éléments pour l'échange d'information

1 OBJET ET DOMAINE D'APPLICATION

1.1 Le jeu de caractères codés à 8 éléments décrit dans la présente Norme internationale est dérivé du jeu de caractères codés à 7 éléments, défini dans l'ISO 646, avec lequel il est compatible.

Les caractéristiques de ce jeu sont également conformes aux techniques d'extension de code décrites dans l'ISO 2022.

1.2 L'ISO 2022 définit, entre autres, une famille de jeux de caractères codés à 8 éléments dont chacun comprend un jeu de base de 128 caractères, ainsi que 32 caractères de commande et 94 caractères graphiques additionnels. La présente Norme internationale est limitée aux jeux de cette famille qui ont les caractères d'une version du jeu de caractères codés à 7 éléments de l'ISO 646 comme jeu de base.

1.3 Alors que le jeu de caractères codés à 7 éléments de l'ISO 646 est le jeu normalisé pour l'échange général d'information, le jeu de caractères codés à 8 éléments défini dans la présente Norme internationale est destiné à l'échange général d'information dans un environnement à 8 éléments.

1.4 La présente Norme internationale comporte un tableau de base définissant le jeu de caractères et sa représentation codée, tableau complété par des notes, une légende et un mode d'emploi pour l'utilisation des options qui permettent de définir des versions spécifiques.

2 RÉFÉRENCES

ISO 646, *Jeu de caractères codés à 7 éléments pour l'échange d'information entre matériels de traitement de l'information.*

ISO 2022, *Techniques d'extension du code destiné au jeu ISO de caractères codés à 7 éléments.*

3 MATÉRIALISATION

La matérialisation de ce jeu de caractères codés sur un support physique et pour la transmission, tenant compte des nécessités de contrôle d'erreurs, fera l'objet d'autres Normes internationales.

4 TABLEAU DU CODE DE BASE

4.1 Le tableau 1 montre une table de 16 colonnes numérotées de 00 à 15 et de 16 lignes numérotées de 0 à 15, contenant 256 positions. Chaque position contient un caractère et, éventuellement, une référence à une ou plusieurs notes. L'ensemble formé par ce tableau et les notes constitue le jeu de base de caractères codés à 8 éléments. Pour l'utiliser, il faut définir des versions selon le chapitre 5. Les conditions requises, les définitions et les notes explicatives données dans l'ISO 646 sont également applicables à la présente Norme internationale, bien qu'elles n'y soient pas répétées.

4.2 Les colonnes 00 à 07 contiennent 128 caractères qui, à l'exception des positions 00/14 et 00/15, sont les mêmes que ceux contenus dans les positions correspondantes du jeu de base défini dans l'ISO 646. Leur représentation codée est la même que dans le code à 7 éléments, mais comporte un 8^e élément binaire, le plus significatif, qui est ZÉRO.

En particulier, une version nationale ou une version destinée à une application particulière en accord avec l'ISO 646, ou la version de référence internationale du code à 7 éléments, est susceptible d'être utilisée dans cette partie du tableau.

4.3 Les colonnes 08 à 15 contiennent 128 positions de code supplémentaires; le 8^e élément de leur représentation codée est UN.

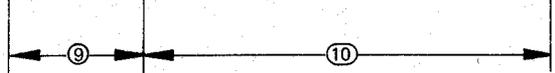
4.3.1 Les colonnes 08 et 09 sont réservées pour un jeu de 32 caractères de commande. Si ce jeu doit être désigné, les règles relatives aux jeux C1 établies dans l'ISO 2022 s'appliquent. Ce jeu ne doit pas comprendre de caractères de commande de transmission.

4.3.2 Les colonnes 10 à 15, à l'exception des positions 10/0 et 15/15, sont réservées pour un jeu de 94 caractères graphiques. Si ce jeu doit être désigné, les règles relatives aux jeux G1 établies dans l'ISO 2022 s'appliquent.

4.3.3 Les positions 10/0 et 15/15 n'ont pas de signification affectée par la présente Norme internationale. L'utilisation de ces combinaisons binaires nécessite qu'il y ait un accord sur leur signification et, au besoin, sur leur représentation dans un environnement à 7 éléments.

TABLEAU 1 — Tableau du code de base

b ₈	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
b ₇	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
b ₆	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
b ₅	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
b ₄	b ₃	b ₂	b ₁													
0	0	0	0	0	NUL	TC ₇ (DLE)	SP	0	③	P	④	p				⑧
0	0	0	1	1	TC ₁ (SOH)	DC ₁	!	1	A	Q	a	q				
0	0	1	0	2	TC ₂ (STX)	DC ₂	"	2	B	R	b	r				
0	0	1	1	3	TC ₃ (ETX)	DC ₃	£(#) ②	3	C	S	c	s				
0	1	0	0	4	TC ₄ (EOT)	DC ₄	\$ (α) ②	4	D	T	d	t				
0	1	0	1	5	TC ₅ (ENQ)	TC ₈ (NAK)	%	5	E	U	e	u				
0	1	1	0	6	TC ₆ (ACK)	TC ₉ (SYN)	&	6	F	V	f	v				
0	1	1	1	7	BEL	TC ₁₀ (ETB)	'	7	G	W	g	w				
1	0	0	0	8	FE ₀ (BS)	CAN	(8	H	X	h	x				
1	0	0	1	9	FE ₁ (HT)	EM)	9	I	Y	i	y				
1	0	1	0	10	① FE ₂ (LF)	SUB	*	:	J	Z	j	z				
1	0	1	1	11	① FE ₃ (VT)	ESC	+	;	K	③	k	③				
1	1	0	0	12	① FE ₄ (FF)	IS ₄ (FS)	⑥ ,	<	L	③	l	③				
1	1	0	1	13	① FE ₅ (CR)	IS ₃ (GS)	-	=	M	③	m	③				
1	1	1	0	14	⑦	IS ₂ (RS)	.	>	N	④⑥	n	④⑤				
1	1	1	1	15	⑦	IS ₁ (US)	/	?	O	-	o	DEL				⑧



NOTES RELATIVES AU TABLEAU 1

- ① Ces commandes de mise en page sont destinées aux équipements dont les mouvements horizontaux et verticaux se font séparément. S'il est nécessaire que les équipements effectuent un RETOUR DE CHARIOT combiné avec un mouvement vertical, la commande de ce mouvement vertical peut être utilisée pour effectuer le mouvement combiné. Par exemple, si l'on a besoin de RETOUR À LA LIGNE (Symbole NL, équivalent à CR + LF), on se servira de FE₂ pour le représenter. Cette substitution exige un accord entre l'émetteur des données et leur destinataire.
L'emploi de ces fonctions combinées peut être limité pour les échanges internationaux sur les réseaux généraux à commutation (réseaux télégraphique et téléphonique).
- ② Le symbole £ est attribué à la position 02/3 et le symbole \$ à la position 02/4. Lorsqu'il n'est pas utile d'avoir le symbole £, le symbole # (SYMBOLE NUMÉRO) peut être utilisé en 02/3. S : le symbole \$ n'est pas utile, le symbole ₤ (SYMBOLE MONÉTAIRE) peut être utilisé en position 02/4. Le choix des symboles affectés à ces positions pour les échanges internationaux d'information doit faire l'objet d'une entente entre les parties intéressées. Il faut noter que, sauf accord contraire entre l'émetteur des données et leur destinataire, les symboles £, \$ ou ₤ ne désignent pas la monnaie d'un pays déterminé.
- ③ Positions nationales. Les affectations de caractères à ces positions relèvent des organismes nationaux de normalisation. Ces positions sont prévues principalement pour des extensions alphabétiques. Si elles ne sont pas utilisées à cet effet, on peut les employer pour des symboles graphiques.
- ④ Les positions 05/14, 06/0 et 07/14 sont prévues pour recevoir les caractères TÊTE DE FLÈCHE VERS LE HAUT, ACCENT GRAVE et SURLIGNÉ. Cependant, ces positions peuvent être utilisées pour d'autres caractères graphiques lorsqu'il est nécessaire de disposer de 8, 9 ou 10 positions pour usage national.

TABLEAU 2 – Version par défaut

b8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
b7	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
b6	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
b5	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
b4	b3	b2	b1													
0	0	0	0	0	NUL	TC7 (DLE)	SP	0	à	P	`	p				
0	0	0	1	1	TC1 (SOH)	DC1	!	1	A	Q	a	q				
0	0	1	0	2	TC2 (STX)	DC2	"	2	B	R	b	r				
0	0	1	1	3	TC3 (ETX)	DC3	#	3	C	S	c	s				
0	1	0	0	4	TC4 (EOT)	DC4	¤	4	D	T	d	t				
0	1	0	1	5	TC5 (ENQ)	TC8 (NAK)	%	5	E	U	e	u				
0	1	1	0	6	TC6 (ACK)	TC9 (SYN)	&	6	F	V	f	v				
0	1	1	1	7	BEL	TC10 (ETB)	'	7	G	W	g	w				
1	0	0	0	8	FE0 (BS)	CAN	(8	H	X	h	x				
1	0	0	1	9	FE1 (HT)	EM)	9	I	Y	i	y				
1	0	1	0	10	FE2 (LF)	SUB	*	:	J	Z	j	z				
1	0	1	1	11	FE3 (VT)	ESC	+	;	K	[k	{				
1	1	0	0	12	FE4 (FF)	IS4 (FS)	/	<	L	\	l					
1	1	0	1	13	FE5 (CR)	IS3 (GS)	-	=	M]	m	}				
1	1	1	0	14	⑩	IS2 (RS)	.	>	N	^	n	-				
1	1	1	1	15	⑪	IS1 (US)	/	?	O	_	o	DEL				
← NON UTILISÉES →																

NOTES RELATIVES AU TABLEAU 1 (suite)

- ⑤ La position 07/14 est utilisée pour le caractère graphique ¯ (SURLIGNÉ) dont la représentation graphique peut varier suivant les usages nationaux pour représenter ~ (TILDE) ou tout autre signe diacritique, à la condition qu'il n'y ait pas de risque de confusion avec un autre symbole du tableau.
- ⑥ Les caractères graphiques des positions 02/2, 02/7, 02/12 et 05/14 signifient respectivement : GUILLEMET, APOSTROPHE, VIRGULE et TÊTE DE FLÈCHE VERS LE HAUT; cependant, ces caractères prennent respectivement la signification des signes diacritiques : TRÉMA, ACCENT AIGU, CÉDILLE et ACCENT CIRCONFLEXE, lorsqu'ils sont précédés ou suivis du caractère RETOUR ARRIÈRE (00/8). (Voir également ISO 646, paragraphe 5.2.)
- ⑦ Aucun caractère n'est affecté aux positions 00/14 et 00/15.
- ⑧ Pour assurer une compatibilité complète avec la technique d'extension de code décrite dans l'ISO 2022, les positions 10/0 et 15/15 sont laissées non définies. L'utilisation de ces deux positions pour l'échange des données nécessite un accord préalable entre l'émetteur des données et leur destinataire.
- ⑨ Les positions 08/0 à 09/15 sont réservées pour l'affectation d'un jeu de caractères de commande comportant jusqu'à 32 caractères.
- ⑩ Les positions 10/1 à 15/14 sont réservées pour l'affectation d'un jeu de caractères graphiques comportant jusqu'à 94 caractères.

NOTE RELATIVE AU TABLEAU 2

- ⑪ Aucun caractère n'est affecté aux positions 00/14 et 00/15.

5 VERSIONS DU TABLEAU 1

5.1 Généralités

Pour utiliser le tableau 1 pour l'échange d'information, il faut faire un choix parmi les options restées libres, c'est-à-dire parmi celles qui sont spécifiées par les notes ② à ⑤. Un seul caractère doit être affecté à chacune des positions auxquelles ces options s'appliquent, ou bien la position doit être déclarée inutilisée.

S'il n'y a pas de demande pour des caractères spécifiques, il est fortement recommandé que les caractères de la version internationale de référence du jeu de caractères codés à 7 éléments soient affectés aux positions correspondantes du code.

En outre, il faut définir le jeu de caractères de commande affecté aux colonnes 08 et 09 conformément à la note ⑨, et le jeu de caractères graphiques affecté aux colonnes 10 à 15 conformément à la note ⑩. Lorsqu'il n'y a pas de demande pour l'un quelconque de ces jeux, il doit être déclaré inutilisé.

Un tableau de code ainsi composé est appelé une «version».

5.2 Définition du tableau de code

La définition d'un tableau de code complet (version), comme décrit en 5.1, peut faire l'objet d'un accord entre les parties intéressées par l'échange d'information, ou peut être spécifiée au moyen des séquences d'échappement décrites ci-après. En l'absence d'accord ou de séquences d'échappement, la version par défaut décrite en 5.3 est supposée être utilisée.

Dans les limites d'application indiquées en 5.1 et pour éviter une interprétation erronée des informations, le tableau de code utilisé peut être défini au moyen des séquences d'échappement à 3 caractères décrites dans l'ISO 2022, c'est-à-dire :

a) ESC 02/1 (F), pour désigner le jeu de caractères de commande des colonnes 00 et 01;

b) ESC 02/8 (F) ou ESC 02/12 (F), pour désigner le jeu de caractères graphiques des colonnes 02 à 07;

c) ESC 02/2 (F), pour désigner le jeu de caractères de commande des colonnes 08 et 09;

d) ESC 02/9 (F) ou ESC 02/13 (F), pour désigner le jeu de caractères graphiques des colonnes 10 à 15.

Dans ce qui précède, (F) représente l'une des combinaisons 03/0 à 07/14. Pour plus de détails, voir ISO 2022.

5.3 Version par défaut

Cette version est prévue pour les cas où il n'y a pas de nécessité d'utiliser une version nationale ou une version ayant une application particulière dans les colonnes 00 à 07 et où il n'y a pas de nécessité d'utiliser les colonnes 08 à 15.

Cette version (tableau 2) est supposée être utilisée, à moins qu'il n'existe un accord entre l'émetteur des données et leur destinataire ou qu'une désignation précise n'ait été faite conformément à 5.2. Les colonnes 00 à 07 de cette version sont identiques aux colonnes 0 à 7 de la version de référence internationale du jeu de caractères codés à 7 éléments (ISO 646), si ce n'est que les positions 00/14 et 00/15 doivent rester inutilisées. Les colonnes 08 à 15 ne sont pas utilisées.

6 ANNONCE DU JEU DE CARACTÈRES CODÉS À 8 ÉLÉMENTS

Si une séquence d'annonce est employée, conformément à l'ISO 2022, la séquence d'échappement ESC 02/0 04/3 est la séquence appropriée pour l'usage normal de ce jeu de caractères codés à 8 éléments.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 4873:1979

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/ea393f6f-3776-4f7d-a8dc-9af53462a723/iso-4873-1979>

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 4873:1979

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/ea393f6f-3776-4f7d-a8dc-9af53462a723/iso-4873-1979>