
Norme internationale



6936

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

Traitement de l'information — Conversion entre le jeu de caractères codés à 7 éléments (ISO 646) et l'alphabet télégraphique international CCITT n° 2 (ITA 2)

Data processing — Conversion between the ISO 7-bit coded character set (ISO 646) and the CCITT international telegraph alphabet No. 2 (ITA 2)

Première édition — 1983-05-01

CDU 681.3.05

Réf. n° : ISO 6936-1983 (F)

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

Prix basé sur 5 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 6936 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 97, *Systèmes de traitement de l'information*, et a été soumise aux comités membres en décembre 1981.

Les comités membres des pays suivants l'ont approuvée :

Afrique du Sud, Rép. d'	Irlande	Royaume-Uni
Allemagne, R.F.	Italie	Suède
Belgique	Japon	Suisse
Canada	Mexique	Tchécoslovaquie
Chine	Norvège	URSS
Égypte, Rép. arabe d'	Pays-Bas	USA
Espagne	Pologne	
France	Roumanie	

Aucun comité membre ne l'a désapprouvée.

Traitement de l'information — Conversion entre le jeu de caractères codés à 7 éléments (ISO 646) et l'alphabet télégraphique international CCITT n° 2 (ITA 2)

1 Objet et domaine d'application

La présente Norme internationale spécifie les règles de conversion entre les 58 caractères (fonctions de commande comprises) de l'alphabet télégraphique international CCITT n° 2 (Avis F.1 du CCITT) et les 128 caractères codés à 7 éléments ISO.

Elle ne précise pas si les caractères alphabétiques du jeu ITA 2 seront représentés par des minuscules ou des majuscules.

La présente Norme internationale devrait faciliter les échanges entre, par exemple, le service télex international et les terminaux des réseaux de transmission de données, lorsque le répertoire de caractères du télex est suffisant.

2 Références

ISO 646, *Traitement de l'information — Jeu de caractères codés à 7 éléments pour l'échange d'information*.

ISO 2022, *Traitement de l'information — Jeux ISO de caractères codés à 7 et à 8 éléments — Techniques d'extension de code*.

CCITT, Avis F.1 (Genève, 1980), *Dispositions relatives à l'exploitation du service public international des télégrammes*.

CCITT, Avis V.3 (Genève, 1972), *Alphabet international n° 5*.¹⁾

CCITT, Avis S.18 (Genève, 1980), *Conversions entre alphabets*.

3 Règles de conversion des codes

3.1 Conversion du code ITA 2 en code ISO 646

La conversion des caractères doit être faite comme indiqué dans le tableau 1.

Les caractères pour lesquels il n'existe pas d'équivalents directs doivent être représentés par la représentation graphique du caractère de substitution SUB, sauf si une convention différente est intervenue auparavant entre les parties concernées.

NOTE — L'annexe et le tableau 3 donnent des renseignements sur d'autres conversions utilisées couramment dans certains pays.

3.2 Conversion du code ISO 646 en code ITA 2

La conversion des caractères doit être faite comme indiqué dans le tableau 2.

Les caractères de commande des positions 0/1, 0/2, 0/3, 0/4, 0/6, 1/0, 1/5, 1/6, 1/7 et 7/15 ne sont généralement pas convertis parce qu'ils sont supprimés de la chaîne de caractères par convention ou par l'équipement de commande de liaison de données.

Les caractères pour lesquels il n'existe pas d'équivalents directs doivent être représentés par le caractère POINT D'EXCLAMATION, sauf si une convention différente est intervenue auparavant entre les parties concernées.

NOTES

1 Le nombre le plus important de combinaisons de codes existant dans l'ISO 646 signifie que tous les caractères ne peuvent pas être traduits de façon biunivoque en un seul caractère ITA 2. L'emploi d'un seul caractère au lieu d'une représentation à plusieurs caractères se traduit par une diminution des problèmes de mise en forme.

2 L'annexe et le tableau 4 donnent conjointement des renseignements sur quelques autres conversions utilisées dans certains pays.

1) L'Avis V.3 du CCITT est l'équivalent de l'ISO 646.

Tableau 1 — Conversion d'ITA 2 en ISO 646

Numéro de la combinaison ITA 2	Positionnement lettre ITA 2	ISO 646				Positionnement signe ITA 2	ISO 646	
		Caractère ¹⁾	Codage	Caractère ¹⁾	Codage		Caractère	Codage
1	A	A	4/1	a	6/1	—	—	2/13
2	B	B	4/2	b	6/2	?	?	3/15
3	C	C	4/3	c	6/3	:	:	3/10
4	D	D	4/4	d	6/4	WRU	ENQ ²⁾	0/5
5	E	E	4/5	e	6/5	3	3	3/3
6	F	F	4/6	f	6/6	Réservé à un usage national	SUB	1/10
7	G	G	4/7	g	6/7	Réservé à un usage national	SUB	1/10
8	H	H	4/8	h	6/8	Réservé à un usage national	SUB	1/10
9	I	I	4/9	i	6/9	8	8	3/8
10	J	J	4/10	j	6/10	SONNERIE	BEL	0/7
11	K	K	4/11	k	6/11	((2/8
12	L	L	4/12	l	6/12))	2/9
13	M	M	4/13	m	6/13	.	.	2/14
14	N	N	4/14	n	6/14	,	,	2/12
15	O	O	4/15	o	6/15	9	9	3/9
16	P	P	5/0	p	7/0	0	0	3/0
17	Q	Q	5/1	q	7/1	1	1	3/1
18	R	R	5/2	r	7/2	4	4	3/4
19	S	S	5/3	s	7/3	'	'	2/7
20	T	T	5/4	t	7/4	5	5	3/5
21	U	U	5/5	u	7/5	7	7	3/7
22	V	V	5/6	v	7/6	=	=	3/13
23	W	W	5/7	w	7/7	2	2	3/2
24	X	X	5/8	x	7/8	/	/	2/15
25	Y	Y	5/9	y	7/9	6	6	3/6
26	Z	Z	5/10	z	7/10	+	+	2/11

Numéro de la combinaison ITA 2	Caractère ITA 2 (n'importe quel positionnement)	Caractère ISO 646	Codage ISO 646
27	RETOUR CHARIOT	CR	0/13
28	INTERLIGNE	LF	0/10
29	POSITIONNEMENT LETTRE	3)	
30	POSITIONNEMENT SIGNE	3)	
31	ESPACE	SP	2/0
32	NU (non utilisé)	NUL	0/0

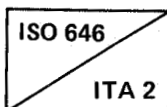
1) Les minuscules ou majuscules peuvent être utilisées; mais le mélange de minuscules et de majuscules est interdit.

2) Ce caractère s'utilise seulement pour faire fonctionner l'unité de réponse de l'appareil correspondant dans les services publics internationaux.

3) Ces caractères n'ont pas de fonction correspondante dans le jeu ISO 646. L'équipement de conversion réalise le déplacement approprié et rejette les caractères.

	0	1	2	3	4	5	6	7
0	NUL NU	DLE removed	SP SP	0 0	@ ?	P P	' ?	p P
1	SOH removed	DC1 ?	! ?	1 1	A A	Q Q	a A	q Q
2	STX removed	DC2 ?	" ?	2 2	B B	R R	b B	r R
3	ETX removed	DC3 ?	#(£) ?	3 3	C C	S S	c C	s S
4	EOT removed	DC4 ?	¤(\$) ?	4 4	D D	T T	d D	t T
5	ENQ WRU	NAK removed	% ?	5 5	E E	U U	e E	u U
6	ACK removed	SYN removed	& ?	6 6	F F	V V	f F	v V
7	BEL BELL	ETB removed	' ,	7 7	G G	W W	g G	w W
8	BS ?	CAN ?	((8 8	H H	X X	h H	x X
9	HT ?	EM ?))	9 9	I I	Y Y	i I	y Y
10	LF LF	SUB ?	* ?	: :	J J	Z Z	j J	z Z
11	VT ?	ESC ?	+ +	; ;	K K	[?	k K	{ ?
12	FF ?	IS4 ?	/ /	< ?	L L	\ ?	l L	 ?
13	CR CR	IS3 ?	- -	= =	M M] ?	m M	} ?
14	SO ?	IS2 ?	. .	> ?	N N	^ ?	n N	~ ?
15	SI ?	IS1 ?	/ /	? ?	O O	- ?	o O	DEL removed

NOTES



1 Les caractères correspondant au POSITIONNEMENT LETTRE et au POSITIONNEMENT SIGNE sont précisés dans le tableau 1. Si le dernier positionnement établi n'est pas celui dont on a besoin ensuite, il faut que le caractère converti soit précédé du caractère de positionnement approprié. Cette opération est nécessaire à chaque fois que l'on doit changer de positionnement.

2 Pour la position 0/0, voir A.4.

3 Pour les positions 2/3 et 2/4 de l'ISO 646, voir 4.3.2 dans ISO 646.

Annexe

Autres conversions entre le jeu ISO 646 et le jeu ITA 2

(Cette annexe ne fait pas partie intégrante de la norme.)

A.1 La présente Norme internationale (voir note en 3.1 et note 2 en 3.2) permet des conversions de remplacement pour les caractères sans équivalents directs, sous réserve que ces conversions soient convenues entre les parties concernées. D'autres remplacements peuvent être utilisés.

A.2 Les tableaux 3 et 4 énumèrent des conversions utilisées dans certains pays.

A.3 Dans certaines adaptations nationales d'applications de l'ITA 2 et de l'ISO 646, des règles spéciales de conversion sont requises parce que les caractères nationaux ont été alloués dans un ordre différent dans les jeux de caractères codés concernés.

A.4 NUL est équivalent à « tout espace » (combinaison 32 ou NU) de l'ITA 2.

Tableau 3 — Exemples de conversions de remplacement d'ITA 2 en ISO 646

Positionnement	ITA 2		ISO 646 (IRV)		
	Numéro de la combinaison	Caractère	Caractère	Code	Remarques
a) Signe	6	Réservé à un usage national		5/11	Voir A.3
Signe	7			5/12	
Signe	8			5/13	
b) Signe	6	Réservé à un usage national		7/11	Voir A.3
Signe	7			7/12	
Signe	8			7/13	
c) Indifférent	29	POSITIONNEMENT LETTRE	IS2	1/14	
Indifférent	30	POSITIONNEMENT SIGNE	IS1	1/15	
d) Indifférent	29	POSITIONNEMENT LETTRE	DEL	7/15	
Indifférent	30	POSITIONNEMENT SIGNE	DEL	7/15	
e) comme d), avec une convention supplémentaire suivant laquelle seuls les caractères de positionnement signe après le premier sont transformés en 7/15. Le premier est traité conformément aux indications du tableau 1 de la présente Norme internationale.					

Tableau 4 – Exemples de conversions entre ISO 646 et ITA 2

ISO 646 (IRV)		ITA 2		Remarques
Code	Caractère	Caractères	Numéro de la combinaison	
0/1 0/2 0/3 0/4 0/6 1/1 1/5 1/6 1/7	SOH STX ETX EOT ACK DLE NAK SYN ETB	}) ?)	(en positionnement signe) 12 (PARENTHÈSE DROITE) 2 (POINT D'INTERROGATION) 12 (PARENTHÈSE DROITE)	Conversions de remplacement, sans suppression des caractères de la chaîne de caractères par convention ou par l'équipement de commande de liaison de données.
0/8 0/9 0/11 0/12 0/14 0/15 1/1 1/2 1/3 1/4 1/8 1/9 1/10 1/11 1/12 1/13	BS HT VT FF SO SI DC1 DC2 DC3 DC4 CAN EM SUB ESC IS4 IS3	}) ?)	(en positionnement signe) 12 (PARENTHÈSE DROITE) 2 (POINT D'INTERROGATION) 12 (PARENTHÈSE DROITE)	La représentation par d'autres séquences fera l'objet d'une Norme internationale ultérieure.
1/14 1/15	IS2 IS1	POSITIONNEMENT LETTRE POSITIONNEMENT SIGNE	29 30	Voir également le tableau 3. 29 et 30 peuvent être utilisés pour les deux positionnements.
7/15	DEL	POSITIONNEMENT LETTRE	29	
2/1 2/2 2/3 2/4 2/5 2/6 2/10 3/11 3/12 3/14 4/0 5/14 5/15 6/0 7/11 7/12 7/13 7/14	! " # (£) ¤ (\$) % & * ; < > @ ^ . { }	} (?)	(en positionnement signe) 11 (PARENTHÈSE GAUCHE) 2 (POINT D'INTERROGATION) 12 (PARENTHÈSE DROITE)	La représentation par d'autres séquences fera l'objet d'une Norme internationale ultérieure.
5/11 5/12 5/13	[\]	Options à un usage national	(en positionnement signe) 6 7 8	Voir A.3
7/11 7/12 7/13	{ }	Options à un usage national	(en positionnement signe) 6 7 8	Voir A.3

NOTE — L'utilisation de NOUVELLE LIGNE exige un accord supplémentaire entre les parties concernées.