

NORME INTERNATIONALE

ISO
6936

Deuxième édition
1988-09-15



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

Traitement de l'information — Conversion entre les jeux de caractères codés de l'ISO 646 et l'ISO 6937-2 et l'alphabet télégraphique international CCITT n° 2 (ITA 2)

iTeh STANDARD PREVIEW

*Information processing — Conversion between the two coded character sets of ISO 646 and
ISO 6937-2 and the CCITT international telegraph alphabet No. 2 (ITA 2)*

[ISO 6936:1988](https://standards.iso.org/standards/std/6936-1988)

<https://standards.itih.ai/catalog/standards/sist/5fd7083c-0e5f-4299-9d41-4a70611f44e4/iso-6936-1988>

Numéro de référence
ISO 6936 : 1988 (F)

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 en général confiée aux comités techniques de l'ISO. Chaque comité membre intéressé par une étude a le droit de faire partie du comité technique créé à cet effet. Les organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO participent également aux travaux. L'ISO collabore étroitement avec la Commission électrotechnique internationale (CEI) en ce qui concerne la normalisation électrotechnique.

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. Les Normes internationales sont approuvées conformément aux procédures de l'ISO qui requièrent l'approbation de 75 % au moins des comités membres votants.

La Norme internationale ISO 6936 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 97, *Systèmes de traitement de l'information*.
<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/5fd7083c-0e5f-4299-9d41-4a70611f44e4/iso-6936-1988>

Cette deuxième édition annule et remplace la première édition (ISO 6936 : 1983), dont elle constitue une révision technique.

L'annexe A de la présente Norme internationale est donnée uniquement à titre d'information.

Traitement de l'information — Conversion entre les jeux de caractères codés de l'ISO 646 et l'ISO 6937-2 et l'alphabet télégraphique international CCITT n° 2 (ITA 2)

1 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 caractères des jeux de caractères codés de l'ISO 646 et l'ISO 6937-2.

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 repertoire de caractères du télex est suffisant.

CCITT, Recommandation F.1 (Genève, 1984), *Dispositions relatives à l'exploitation du service public international des télégrammes.*

CCITT, Recommandation T.50 (Genève, 1984), *Alphabet international n° 5.*¹⁾

CCITT, Recommandation T.51 (Genève, 1984), *Jeux de caractères codés pour services télématiques.*²⁾

CCITT, Recommandation S.18 (Genève 1984), *Conversions entre alphabets.*

3 Règles de conversion des codes

2 Références normatives

Les normes suivantes contiennent des dispositions qui, par suite de la référence qui en est faite, constituent des dispositions valables pour la présente norme internationale. Au moment de la publication de cette norme, les éditions indiquées étaient en vigueur. Toute norme est sujette à révision et les parties prenantes des accords fondés sur cette norme internationale sont invitées à rechercher la possibilité d'appliquer les éditions les plus récentes des normes indiquées ci-après. Les membres de la CEI et de l'ISO possèdent le registre des normes internationales en vigueur à un moment donné.

ISO 646 : 1983, *Traitement de l'information — Jeu ISO de caractères codés à 7 éléments pour l'échange d'information.*

ISO 2022 : 1986, *Traitement de l'information — Jeux ISO de caractères codés à 7 et à 8 éléments — Techniques d'extension de code.*

ISO 6937-2 : 1983, *Traitement de l'information — Jeux de caractères codés pour la transmission de texte — Partie 2: Caractères graphiques alphabétiques latins et caractères graphiques non alphabétiques.*

3.1 Conversion du code ITA 2 en codes ISO 646 et ISO 6937-2

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 A et le tableau A.1 donnent des renseignements sur d'autres conversions utilisées couramment dans certains pays.

3.2 Conversion des codes ISO 646 et ISO 6937-2 en code ITA 2

La conversion des caractères de l'ISO 646 ou des caractères du jeu primaire de l'ISO 6937-2 doit être faite comme indiqué dans le tableau 2.

Les caractères sans espacement dans le jeu supplémentaire de l'ISO 6937-2 doivent être supprimés de la chaîne de caractères; les autres caractères dans le jeu supplémentaire doivent être représentés par le caractère POINT D'INTERROGATION.

1) La Recommandation T.50 du CCITT est l'équivalent de l'ISO 646.

2) La Recommandation T.51 du CCITT est l'équivalent de l'ISO 6937-2.

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'INTERROGATION, sauf si une convention différente est intervenue auparavant entre les parties concernées.

NOTES

1 Le nombre plus important de combinaisons de codes existant dans l'ISO 646 ou l'ISO 6937-2 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 A et le tableau A.2 donnent conjointement des renseignements sur quelques autres conversions utilisées dans certains pays.

Tableau 1 — Conversion d'ITA 2 en ISO 646 ou ISO 6937-2

Numéro de la combinaison ITA 2	Positionnement lettre ITA 2	ISO 646 ou ISO 6937-2				Positionnement signe ITA 2	Caractère ISO 646 ou ISO 6937-2	Codage ISO 646 ou ISO 6937-2
		Caractère ¹⁾	Codage	Caractère ¹⁾	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 ou ISO 6937-2	Codage ISO 646 ou ISO 6937-2
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 ou ISO 6937-2. L'équipement de conversion réalise le déplacement approprié et rejette les caractères.

Tableau 2 – Conversion d'ISO 646 ou d'ISO 6937-2 en ITA 2

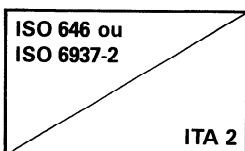
	0	1	2	3	4	5	6	7
0	NUL NU	DLE removed	SP SP	0 0	@ ?	P P	' ?	p P
1	SOH removed	DC1 ?	! ?	1 1	A A	Q Q	a A	q Q
2	STX removed	DC2 ?	" ?	2 2	B B	R R	b B	r R
3	ETX removed	DC3 ?	#(£) ?	3 3	C C	S S	c C	s S
4	EOT removed	DC4 ?	¤(\$) ?	4 4	D D	T T	d D	t T
5	ENQ WRU	NAK removed	% ?	5 5	E E	U U	e E	u U
6	ACK removed	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 A (informative)

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

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 A.1 et A.2 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 A.1 — Exemples de conversions de remplacement d'ITA 2 en ISO 646

ITA 2			ISO 646 (IRV)		
Positionnement	Numéro de la combinaison	Caractère	Caractère	Codage	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 A.2 – Exemples de conversions entre ISO 646 et ITA 2

ISO 646 (IRV)		ITA 2		Remarques
Codage	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.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 6936:1988

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/5fd7083c-0e5f-4299-9d41-4a70611f44e4/iso-6936-1988>

CDU 681.3.05

Descripteurs : traitement de l'information, échange d'information, jeu de caractères, jeu de caractères codés, combinaison de code, code ISO à sept éléments, alphabet.

Prix basé sur 5 pages
