
Norme internationale



6937/1

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

**Traitement de l'information — Jeux de caractères
codés pour la transmission de texte —
Partie 1 : Introduction générale**

Information processing — Coded character sets for text communication — Part 1 : General introduction

Première édition — 1983-11-01

ITeH STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 6937-1:1983

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/cb83a188-b517-4d9a-a0fd-6211da62ced7/iso-6937-1-1983>

CDU 631.3.048

Réf. n° : ISO 6937/1-1983 (F)

Descripteurs : échange d'information, transmission de l'information, jeu de caractères, jeu de caractères codés, combinaison de code, fonction de commande, caractère graphique.

Prix basé sur 12 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 6937/1 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 97, *Systèmes de traitement de l'information*, et a été soumise aux comités membres en février 1982.

Les comités membres des pays suivants l'ont approuvée : [ISO 6937-1:1983](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/cb83a188-b517-4d9a-a0fd-6211da62-17/iso-6937-1-1983)

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

Aucun comité membre ne l'a désapprouvée.

Table des matières

	Page
0 Introduction	1
1 Objet et domaine d'application	1
2 Références	2
3 Définitions	2
4 Répertoires de caractères et représentations codées	3
5 Le caractère ESPACE	4
6 Restrictions sur l'emploi des jeux de caractères codés	4
7 Exigences de conformité pour la communication de texte	4
Annexes	
A21 Méthode d'identification	5
B Concepts de la communication de texte	8
C Conformité des équipements	11
D Procédures de repli	12

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/cb83a188-b517-4d9a-a0fd-666666666666/iso-6937-1-1983>

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 6937-1:1983

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/cb83a188-b517-4d9a-a0fd-6211da62ced7/iso-6937-1-1983>

Traitement de l'information — Jeux de caractères codés pour la transmission de texte — Partie 1 : Introduction générale

0 Introduction

La présente Norme internationale spécifie des répertoires de caractères graphiques et de fonctions de commande, ainsi que leur représentation codée, en vue de leur utilisation dans la communication de texte. Elle s'applique à la communication de texte sous forme de caractères graphiques et de fonctions de commande codés en binaire et utilisant :

- a) des réseaux de communication publics;
- b) des réseaux de communication privés;
- c) des moyens d'échange tels que les bandes magnétiques et les disques.

Elle s'applique à la communication de texte au niveau de l'interface de codage (voir 3.5 et annexe B).

Bien que, en général, un texte (voir 3.1) comporte à la fois des caractères et des figures, la présente Norme internationale ne s'applique qu'au texte composé de caractères.

La présente Norme internationale se compose, actuellement, des trois parties suivantes :

ISO 6937/1, Introduction générale.

ISO 6937/2, Caractères graphiques alphabétiques latins et caractères graphiques non alphabétiques.

ISO 6937/3, Fonctions de commande pour le format image de page (en préparation).

D'autres parties pourront être ajoutées ultérieurement.

L'ISO 6937/2 et l'ISO 6937/3 peuvent être utilisées soit en combinaison l'une avec l'autre, soit individuellement, mais elles devraient toujours être utilisées en combinaison avec la présente partie de l'ISO 6937.

Les spécifications sont basées sur le jeu de caractères codés à 7 éléments spécifié dans l'ISO 646, les techniques d'extension de code pour les jeux de caractères à 7 et à 8 éléments spécifiés dans l'ISO 2022 et les définitions de fonctions de commande supplémentaires données dans l'ISO 6429.

L'ISO 6937/1, l'ISO 6937/2 et l'ISO 6937/3 ont été développées en parallèle avec les recommandations du CCITT S.61, *Répertoires de caractères et jeux de caractères codés pour le service international télétexte* (Genève, 1980) et S.100, *Échange*

international d'information pour vidéotex interactif (Genève, 1980). Le répertoire de caractères graphiques défini dans l'ISO 6937/2 est un sur-ensemble des répertoires de caractères graphiques défini dans les recommandations S.61 et S.100 du CCITT, et le répertoire de fonctions de commande devant être défini dans l'ISO 6937/3 est un sur-ensemble du répertoire de fonctions de commande défini dans la recommandation S.61 du CCITT. Cependant, le jeu primaire et le jeu supplémentaire de caractères graphiques spécifiés dans la présente Norme internationale ne sont pas identiques à ceux définis dans les recommandations S.61 et S.100 du CCITT (voir ISO 6937/2, annexe F). Afin d'assurer la compatibilité des échanges entre les services publics de communication de texte définis par le CCITT et les équipements terminaux qui transmettent du texte conformément aux exigences de la présente Norme internationale, une attention particulière doit être portée aux différences qui existent entre la présente Norme internationale et les recommandations S.61 et S.100 du CCITT.

1 Objet et domaine d'application

La présente partie de l'ISO 6937 constitue une introduction générale aux jeux de caractères codés pour la transmission de texte et, en particulier,

- a) définit les termes utilisés dans toutes les parties de l'ISO 6937;
- b) décrit la structure générale du code de communication de texte;
- c) spécifie les exigences de conformité pour la représentation codée des textes échangés à l'interface de codage.

De plus, elle donne, en annexes,

- a) une description de la méthode utilisée pour l'identification de chaque caractère graphique et de chaque fonction de commande définis dans la présente Norme internationale (annexe A);
- b) une description de quelques concepts généraux de la communication de texte (annexe B);
- c) des indications sur la conformité des équipements (annexe C);
- d) des recommandations concernant la mise en œuvre de procédures de repli (annexe D).

2 Références

ISO 646, *Traitement de l'information — Jeu ISO 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.*

ISO 6429, *Traitement de l'information — Jeux ISO de caractères codés à 7 et à 8 éléments — Fonctions de commande supplémentaires pour les dispositifs de visualisation de caractères.*

3 Définitions

Dans le cadre de la présente Norme internationale, les définitions suivantes sont applicables :

3.1 texte : Représentation d'information pour la compréhension humaine, destinée à être présentée en deux dimensions, par exemple imprimée sur du papier ou affichée sur un écran.

Le texte est composé de symboles, de locutions ou de phrases en langages naturels ou artificiels, de figures, de diagrammes et de tableaux.

NOTE — La présente Norme internationale s'applique uniquement aux textes composés de caractères.

3.2 communication de texte : Transfert de texte par télécommunication ou par échange physique de supports d'enregistrements.

NOTE — Dans le contexte de la présente Norme internationale, la communication de texte se fait au moyen de caractères codés en binaire.

3.3 équipement terminal (communication de texte) : Équipement permettant l'échange de texte par télécommunication ou par échange physique de supports d'enregistrements.

NOTE — Le concept «équipement terminal» comprend aussi bien les terminaux individuels que les systèmes de terminaux.

3.4 système de terminaux (communication de texte) : Système complet comportant un certain nombre de terminaux et des moyens de mémorisation centralisés, reliés entre eux par télécommunication.

NOTE — Les techniques de codage sur les lignes de télécommunication à l'intérieur d'un système de terminaux peuvent différer de celles décrites dans la présente Norme internationale qui doivent être utilisées entre systèmes de terminaux.

3.5 interface de codage : Interface par lequel un texte en caractères codés est échangé entre un équipement terminal et les moyens de communication ou bien entre un système de terminaux et les moyens de communication.

NOTE — L'interface de codage est l'endroit où le code de communication est spécifié.

3.6 caractère¹⁾ : Membre d'un jeu d'éléments utilisés pour l'organisation, le contrôle ou la représentation d'un texte.

NOTE — Les caractères sont classés en deux catégories : caractères graphiques et fonctions de commande.

3.7 combinaison d'éléments binaires¹⁾ : Série ordonnée d'éléments binaires qui représente un caractère ou est utilisée pour une partie de la représentation d'un caractère.

3.8 jeu de caractères codés, code¹⁾ : Ensemble de règles non ambiguës définissant un jeu de caractères et une relation biunivoque entre les caractères du jeu et leur représentation sous forme de combinaisons d'éléments binaires.

3.9 fonction de commande¹⁾ : Action qui affecte l'enregistrement, le traitement, la transmission ou l'interprétation d'un texte et dont la représentation codée se compose d'une ou de plusieurs combinaisons d'éléments binaires.

3.10 caractère de commande¹⁾ : Fonction de commande dont la représentation codée est formée d'une seule combinaison d'éléments binaires.

3.11 caractère graphique¹⁾ : Caractère, autre qu'une fonction de commande, qui possède une représentation visuelle normalement manuscrite, imprimée ou affichée.

3.12 répertoire de caractères graphiques : Ensemble de caractères graphiques, définis indépendamment du codage, et dont chaque élément occupe une position de caractère lorsqu'on le représente.

NOTE — La représentation d'un caractère du répertoire à l'aide d'une procédure de repli peut occuper plus d'une position de caractère.

3.13 répertoire de fonctions de commande : Ensemble de fonctions de commande, définies indépendamment du codage.

3.14 séquence d'échappement¹⁾ : Chaîne d'éléments binaires utilisée à des fins de commande dans les procédures d'extension de code et qui est constituée de deux ou plus de deux combinaisons d'éléments binaires. La première de ces combinaisons représente le caractère ÉCHAPPEMENT.

NOTE — Les formats et les règles concernant l'usage des séquences d'échappement sont spécifiés dans l'ISO 2022.

3.15 séquence de commande : Chaîne d'éléments binaires qui représente une fonction de commande et qui est constituée de deux ou plus de deux combinaisons d'éléments binaires. Dans un code à 8 éléments, la première de ces combinaisons

1) Définition basée sur la définition correspondante de l'ISO 2022.

représente le caractère INTRODUCTEUR DE LA SÉQUENCE DE COMMANDE; dans un code à 7 éléments, l'INTRODUCTEUR DE LA SÉQUENCE DE COMMANDE est représenté par les deux premières combinaisons d'éléments binaires.

NOTE — Les formats des séquences de commande sont spécifiés dans l'ISO 6429. Les séquences de commande sont en particulier utilisées pour représenter des fonctions de commande avec paramètres.

3.16 désigner¹⁾: Identifier un jeu de caractères qui doit être représenté, dans certains cas immédiatement, et dans d'autres au moment de l'apparition d'une autre fonction de commande d'extension de code, dans des conditions déterminées.

3.17 appeler¹⁾: Faire qu'un jeu de caractères désignés soit représenté par des combinaisons d'éléments binaires prescrites.

3.18 symbole graphique: Représentation visuelle d'un caractère graphique.

3.19 symbole graphique composé: Symbole graphique formé d'une combinaison de deux ou plus de deux autres symboles graphiques en une seule position de caractère, par exemple une lettre et un signe diacritique, par exemple ä.

3.20 présenter: Imprimer sur un document ou afficher sur un écran.

3.21 exécuter: Exécuter l'opération spécifiée par une fonction de commande.

3.22 procédure de repli: Technique permettant l'emploi d'une approximation si l'équipement terminal ne peut présenter tout à fait correctement un caractère graphique, ou s'il ne peut exécuter exactement une fonction de commande.

4 Répertoires de caractères et représentations codées

4.1 Les répertoires de caractères pour la communication de texte sont composés du caractère ESPACE (voir chapitre 5) et de caractères graphiques et de fonctions de commande définis dans d'autres parties de la présente Norme internationale (voir chapitre 0).

Chaque caractère graphique ou fonction de commande défini dans la présente Norme internationale a un identificateur unique afin de faciliter l'emploi de références. Les identificateurs sont déterminés, de façon systématique, comme expliqué dans l'annexe A.

Les répertoires de caractères définis dans la présente Norme internationale sont codés suivant les techniques d'extension pour les jeux de caractères codés à 7 et 8 éléments, spécifiées dans l'ISO 2022.

4.2 Les caractères graphiques et fonctions de commande autres que ESPACE sont codés comme éléments de jeux ayant un maximum de 32 fonctions de commande et de jeux ayant un maximum de 94 caractères graphiques.

4.2.1 Il y a deux types de jeux de fonctions de commande : les jeux «primaires» et les jeux «supplémentaires». Un jeu primaire de fonctions de commande est destiné à être utilisé comme le jeu C0 d'un code à 7 ou 8 éléments binaires et le jeu supplémentaire associé est destiné à être employé comme le jeu C1.

Les éléments d'un jeu C0 de fonctions de commande sont représentés par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 0/0 à 1/15, aussi bien pour un code à 7 éléments binaires que pour un code à 8 éléments binaires.

Dans un code à 7 éléments binaires, les éléments d'un jeu C1 de fonctions de commande sont représentés par des séquences d'échappement de la forme ESC Fe, où Fe est une combinaison d'éléments binaires dans l'intervalle 4/0 à 5/15.

Dans un code à 8 éléments binaires, les éléments d'un jeu C1 de fonctions de commande sont représentés par des combinaisons d'éléments binaires simples dans l'intervalle 8/0 à 9/15.

4.2.2 Il y a deux types de jeux de caractères graphiques : les jeux «primaires» et les jeux «supplémentaires». Un jeu primaire de caractères graphiques est destiné à être utilisé comme le jeu G0 d'un code à 7 ou à 8 éléments binaires, et le jeu supplémentaire associé est destiné à être utilisé comme jeu G1, G2 ou G3.

Les éléments d'un jeu G0 de caractères graphiques sont représentés par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 2/1 à 7/14, aussi bien dans un code à 7 éléments que dans un code à 8 éléments binaires.

Dans un code à 7 éléments binaires, les éléments d'un jeu G1, G2 ou G3 de caractères graphiques sont aussi représentés par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 2/1 à 7/14, après appel au moyen d'une fonction d'extension de code appropriée.

Dans un code à 8 éléments binaires, les éléments d'un jeu G1, G2 ou G3 de caractères graphiques sont représentés par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 10/1 à 15/14 ou, comme dans un code à 7 éléments binaires, par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 2/1 à 7/14, après appel par une fonction d'extension de code appropriée.

Les représentations codées des jeux primaires et supplémentaires de caractères graphiques et de fonctions de commande sont déterminées dans les parties appropriées de la présente Norme internationale.

NOTES

1 Des recommandations plus précises concernant les désignations et les appels des jeux primaires et supplémentaires de caractères graphiques et de fonctions de commande sont établies dans d'autres parties de la présente Norme internationale.

1) Définition basée sur la définition correspondante de l'ISO 2022.

2 Dans la présente Norme internationale, pour la notation des combinaisons d'éléments binaires, aucune distinction n'est faite entre les codes à 7 éléments et ceux à 8 éléments binaires. La représentation codée du caractère ESPACE, par exemple, est seulement 2/0, et non 02/0 ou 02/00.

5 Le caractère ESPACE

La définition de ESPACE est la suivante :

ID	ABRÉV.	NOM et DÉFINITION
SP01	SP	ESPACE Caractère interprété à la fois comme un caractère graphique et une fonction de commande. Comme caractère graphique, il a une représentation visuelle traduite par l'absence d'un symbole graphique. Comme fonction de commande, il agit comme une commande de mise en page qui déplace la position active d'une position de caractère en avant sur la même ligne. ¹⁾

La représentation codée de ESPACE est de 2/0, conformément à l'ISO 646, aussi bien pour les codes à 7 éléments que pour ceux à 8 éléments.

NOTE — L'identificateur attribué au caractère ESPACE est celui d'un signe de ponctuation, c'est à dire d'un caractère graphique (voir annexe A).

6 Restrictions sur l'emploi des jeux de caractères codés

Les caractères graphiques et les fonctions de commande des répertoires définis dans la présente Norme internationale sont les unités du texte échangées à l'interface de codage.

Les restrictions suivantes s'appliquent à leur emploi dans la communication de texte :

- a) Les combinaisons d'éléments binaires, ou les séquences de combinaisons d'éléments binaires qui ne représentent pas des caractères graphiques ou des fonctions de

commande des répertoires définis dans la présente Norme internationale ne doivent pas être utilisées, à moins qu'elles ne représentent des éléments d'autres jeux de caractères appelés par extension de code suivant l'ISO 2022, après accord mutuel entre les partenaires de l'échange.

- b) À l'exception des caractères graphiques sans espacement, les séquences de caractères graphiques et de fonctions de commande qui aboutiraient à la présentation de deux ou plus de deux caractères graphiques dans une même position de caractère ne doivent pas être employés, à moins que des dispositions spéciales n'aient été prises par accord mutuel entre les partenaires de l'échange. Cela n'empêche pas l'emploi local, à l'intérieur d'un équipement terminal, de la technique de superposition de caractères pour représenter des caractères graphiques des répertoires définis dans la présente Norme internationale.

7 Exigences de conformité pour la communication de texte

La représentation d'un texte communiqué conformément à la présente Norme internationale doit satisfaire aux exigences suivantes au niveau de l'interface de codage :

- a) les caractères graphiques et les fonctions de commande définis dans la présente Norme internationale doivent être représentés à l'aide des représentations codées définies dans la présente Norme internationale;
- b) aucune combinaison d'éléments binaires attribuée par la présente Norme internationale ne doit être utilisée à une fin autre que celle qui est décrite dans la présente Norme internationale; en outre, aucune combinaison d'éléments binaires réservée par la présente Norme internationale pour une normalisation ultérieure ne doit être utilisée, sauf si cette combinaison représente un élément d'un autre jeu de caractères qui aura été appelé à l'aide d'une technique d'extension de code, conformément à l'ISO 2022 et sous réserve d'un accord préalable entre les partenaires de l'échange;
- c) aucune des séquences qui sont interdites par la présente Norme internationale ne doit être utilisée;
- d) pour être conforme à un niveau donné de la présente Norme internationale, aucune représentation d'un caractère graphique ou d'une fonction de commande d'un niveau plus élevé ne doit être utilisée.

1) Les définitions de mise en page et de position active seront données dans l'ISO 6937/3.

Annexe A

Méthode d'identification

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

Pour rédiger la présente Norme internationale, une méthode d'identification a été définie afin de pouvoir identifier et décrire chaque caractère graphique et chaque fonction de commande. Cette méthode est illustrée par la figure 1.

Chaque identificateur se compose de deux lettres et de deux chiffres.

La première lettre indique un alphabet ou une catégorie de caractères (dans le cas d'un caractère graphique non alphabétique ou d'une fonction de commande).

La seconde lettre indique une lettre de l'alphabet ou, dans le cas d'un caractère graphique non alphabétique ou d'une fonction de commande, le groupe de caractères ou de fonctions de commande.

Dans le cas d'un caractère alphabétique, le premier chiffre indique la présence d'un signe diacritique ou d'une forme spéciale, et le second chiffre indique si c'est une lettre majuscule ou minuscule. Les chiffres n'ont pas de sens spécial quand l'identificateur commence par C, N, ou S.

La numérotation est utilisée de façon cohérente de sorte que chaque signe diacritique reçoive toujours le même numéro.

Le principe de numérotation est indiqué dans la figure 2.

ITEH STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 6937-1:1983

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/cb83a188-b517-4d9a-a0fd-6211da62ced7/iso-6937-1-1983>