

NORME INTERNATIONALE

ISO
8859-1

Première édition
1987-02-15



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

**Traitement de l'information — Jeux de caractères
graphiques codés sur un seul octet —**

Partie 1:
Alphabet latin n° 1

Information processing — 8-bit single-byte coded graphic character sets —

Part 1: Latin alphabet No. 1

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 normalement 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.

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 8859-1 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 97, *Systèmes de traitement de l'information*.

L'attention des utilisateurs est attirée sur le fait que toutes les Normes internationales sont de temps en temps soumises à révision et que toute référence faite à une autre Norme internationale dans le présent document implique qu'il s'agit, sauf indication contraire, de la dernière édition.

Sommaire

	Page
0 Introduction	1
1 Objet	1
2 Domaine d'application	1
3 Conformité	1
4 Références	1
5 Définitions	1
5.1 Combinaison binaire; multiplet	1
5.2 Caractère	1
5.3 Jeu de caractères codés; code	1
5.4 Tableau de code	1
5.5 Caractère graphique	1
5.6 <u>Symbole graphique</u>	2
5.7 Position	2
6 Notation, tableau de code et noms	2
6.1 Notation	2
6.2 Disposition du tableau de code	2
6.3 Noms et significations	2
6.3.1 ESPACE (SP)	2
6.3.2 ESPACE SANS COUPURE (NBSP)	2
6.3.3 TIRET TEMPORAIRE (SHY)	2
7 Spécification du jeu de caractères codés	2
7.1 Caractères du jeu et représentation codée correspondante	3
7.2 Tableau de code	4
8 Désignation du jeu de caractères	4
 Annexes	
A Zones géographiques dans lesquelles s'applique le jeu de caractères codés de la présente partie de l'ISO 8859	6
B Rapport entre la présente partie de l'ISO 8859 et l'ISO 6937	7

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 8859-1:1987

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/e6543177-0c36-4b86-8a70-f13231d485de/iso-8859-1-1987>

Traitement de l'information — Jeux de caractères graphiques codés sur un seul octet —

Partie 1: Alphabet latin n° 1

0 Introduction

L'ISO 8859 se compose de plusieurs parties. Chaque partie spécifie un jeu de 191 caractères graphiques au maximum et la représentation codée de chacun de ces caractères sur un seul octet. L'utilisation de fonctions de contrôle pour la représentation codée de caractères composés est interdite par l'ISO 8859. Chaque jeu est destiné à un groupe de langues.

L'ISO 8859/2 spécifie un jeu de 191 caractères graphiques portant le nom d'alphabet latin n° 2.

1 Objet

La présente partie de l'ISO 8859 spécifie un jeu de 191 caractères graphiques portant le nom d'alphabet latin n° 1.

2 Domaine d'application

Ce jeu de caractères graphiques, l'alphabet latin n° 1, est destiné aux applications de traitement de textes et de données et peut également servir à l'échange d'informations.

Ce jeu contient des caractères graphiques à usage général dans les environnements typiquement de bureau, pour les langues suivantes:

Allemand, anglais, danois, espagnol, féroïen, finnois, français, hollandais, irlandais, islandais, italien, norvégien, portugais et suédois.

Ce jeu de caractères graphiques peut être utilisé dans une version d'un code à 8 éléments conforme à l'ISO 2022 ou à l'ISO 4873.

NOTE — L'ISO 8859 n'est pas destinée à être utilisée pour les services télématiques définis par le CCITT. Si des informations codées conformément à l'ISO 8859 doivent être transférées à de tels services, elles devront se conformer aux spécifications de ces services au niveau de l'interface de codage.

3 Conformité

Un jeu de caractères graphiques est conforme à la présente partie de l'ISO 8859 s'il comprend tous les caractères graphiques qui y sont spécifiés, à l'exclusion de tout autre et si leur représentation codée est celle spécifiée dans la présente partie de l'ISO 8859.

Un matériel revendiquant la conformité à la présente partie de l'ISO 8859 doit matérialiser tous les 191 caractères.

4 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 4873, *Traitement de l'information — Code ISO à 8 éléments pour l'échange d'information — Structure et règles de matérialisation.*

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.*

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

5 Définitions

Dans le cadre de la présente partie de l'ISO 8859, les définitions suivantes sont applicables.

5.1 combinaison binaire; multiplét: Suite ordonnée d'éléments binaires représentant un caractère ou utilisée comme partie de la représentation d'un caractère.

5.2 caractère: Élément d'un ensemble employé pour organiser, contrôler ou représenter des données.

5.3 jeu de caractères codés; code: Ensemble de règles non-ambiguës qui définissent un jeu de caractères et établissent une correspondance biunivoque entre chaque caractère du jeu et sa représentation codée.

5.4 tableau de code: Tableau montrant les caractères alloués à chaque combinaison binaire d'un code.

5.5 caractère graphique: Caractère, autre qu'une fonction de commande, dont la représentation visuelle s'obtient normalement par un procédé tel que l'écriture manuelle, l'impression ou l'affichage et dont la représentation codée se compose d'une ou de plusieurs combinaisons binaires.

NOTE — Dans l'ISO 8859, chaque caractère est représenté par une seule combinaison binaire.

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

5.7 position: Élément d'un tableau de code repéré par ses numéros de colonne et de ligne.

6 Notation, tableau de code et noms

6.1 Notation

Les éléments des combinaisons binaires du code à huit éléments sont désignés par $b_8, b_7, b_6, b_5, b_4, b_3, b_2$ et b_1 , b_8 étant l'élément de poids le plus fort ou le plus significatif, et b_1 étant l'élément de poids le plus faible ou le moins significatif.

On peut considérer les combinaisons binaires comme représentant des nombres en notation binaire, en attribuant le poids suivant à chaque élément:

Élément	b_8	b_7	b_6	b_5	b_4	b_3	b_2	b_1
Poids	128	64	32	16	8	4	2	1

En appliquant cette pondération, les combinaisons binaires du code à huit éléments sont interprétées comme représentant des nombres allant de 0 à 255.

Dans la présente partie de l'ISO 8859, les combinaisons binaires sont identifiées par une notation de la forme xx/yy dans laquelle xx et yy sont des nombres allant de 00 à 15. La correspondance entre les notations de la forme xx/yy et les combinaisons binaires comprenant les éléments b_8 à b_1 s'établit de la façon suivante:

- xx est le nombre représenté par b_8, b_7, b_6 et b_5 lorsque ces éléments reçoivent respectivement les poids 8, 4, 2 et 1;
- yy est le nombre représenté par b_4, b_3, b_2 et b_1 lorsque ces éléments reçoivent respectivement les poids 8, 4, 2 et 1.

6.2 Disposition du tableau de code

Un tableau de code à huit éléments comprend 256 positions disposées en 16 colonnes sur 16 lignes. Lignes et rangées sont numérotées de 00 à 15.

Les positions du tableau de code sont identifiées par une notation de la forme xx/yy dans laquelle xx est le numéro de colonne, et yy le numéro de ligne.

Les positions du tableau de code correspondent de façon biunivoque aux combinaisons binaires du code. La notation d'une position du tableau de code, de la forme xx/yy , est identique à celle de la combinaison binaire correspondante.

6.3 Noms et significations

La présente partie de l'ISO 8859 attribue au moins un nom à chaque caractère. Elle spécifie en outre un symbole graphique pour chaque caractère graphique. Par convention, seules les lettres majuscules, les symboles graphiques représentant les lettres minuscules et les tirets servent à écrire le nom des caractères.

Les noms choisis pour désigner les caractères graphiques en donnent la signification courante. Cependant, à l'exception des caractères ESPACE (SP), ESPACE SANS COUPURE (NBSP) et TIRET TEMPORAIRE, la présente partie de l'ISO 8859 ne définit ni ne restreint la signification des caractères graphiques. En outre, elle ne spécifie ni le style ni le caractère d'imprimerie à employer pour représenter visuellement les caractères graphiques.

6.3.1 ESPACE (SP)

Ce caractère peut être interprété comme un caractère graphique, un caractère de commande ou les deux. En tant que caractère graphique, il a une représentation visuelle qui consiste en l'absence de symbole graphique.

6.3.2 ESPACE SANS COUPURE (NBSP)

Caractère graphique dont la représentation visuelle consiste en l'absence de symbole graphique, à utiliser lorsqu'une coupure de ligne est à éviter dans le texte présenté.

6.3.3 TIRET TEMPORAIRE (SHY)

Caractère graphique représenté par un symbole graphique identique ou semblable à celui qui représente le TIRET, à utiliser lorsqu'une coupure de ligne a été faite dans un mot.

7 Spécification du jeu de caractères codés

La présente partie de l'ISO 8859 spécifie 191 caractères affectés aux combinaisons binaires du tableau de code. Aucun de ces caractères n'est «sans espacement».

L'ISO 8859 interdit le recours à des fonctions de commandes, telles que ESPACE ARRIÈRE ou RETOUR CHARIOT pour la représentation codée de caractères composés.

7.1 Caractères du jeu et représentation codée correspondante

Tableau 1 — Jeu de caractères — Représentation codée

Combinaison binaire	Nom	Combinaison binaire	Nom
02/00	ESPACE (voir 6.3)	06/00	ACCENT GRAVE
02/01	POINT D'EXCLAMATION	06/01	LETTRE MINUSCULE a
02/02	GUILLEMET	06/02	LETTRE MINUSCULE b
02/03	SYMBOLE NUMÉRO	06/03	LETTRE MINUSCULE c
02/04	SYMBOLE DOLLAR	06/04	LETTRE MINUSCULE d
02/05	SYMBOLE POURCENT	06/05	LETTRE MINUSCULE e
02/06	PERLUÈTE	06/06	LETTRE MINUSCULE f
02/07	APOSTROPHE	06/07	LETTRE MINUSCULE g
02/08	PARENTHÈSE GAUCHE	06/08	LETTRE MINUSCULE h
02/09	PARENTHÈSE DROITE	06/09	LETTRE MINUSCULE i
02/10	ASTÉRISQUE	06/10	LETTRE MINUSCULE j
02/11	SIGNE PLUS	06/11	LETTRE MINUSCULE k
02/12	VIRGULE	06/12	LETTRE MINUSCULE l
02/13	TIRET, SIGNE MOINS	06/13	LETTRE MINUSCULE m
02/14	POINT	06/14	LETTRE MINUSCULE n
02/15	BARRE OBLIQUE	06/15	LETTRE MINUSCULE o
03/00	CHIFFRE ZÉRO	07/00	LETTRE MINUSCULE p
03/01	CHIFFRE UN	07/01	LETTRE MINUSCULE q
03/02	CHIFFRE DEUX	07/02	LETTRE MINUSCULE r
03/03	CHIFFRE TROIS	07/03	LETTRE MINUSCULE s
03/04	CHIFFRE QUATRE	07/04	LETTRE MINUSCULE t
03/05	CHIFFRE CINQ	07/05	LETTRE MINUSCULE u
03/06	CHIFFRE SIX	07/06	LETTRE MINUSCULE v
03/07	CHIFFRE SEPT	07/07	LETTRE MINUSCULE w
03/08	CHIFFRE HUIT	07/08	LETTRE MINUSCULE x
03/09	CHIFFRE NEUF	07/09	LETTRE MINUSCULE y
03/10	DEUX POINTS	07/10	LETTRE MINUSCULE z
03/11	POINT VIRGULE	07/11	ACCOLADE GAUCHE
03/12	SIGNE INFÉRIEUR À	07/12	BARRE VERTICALE
03/13	SIGNE ÉGAL À	07/13	ACCOLADE DROITE
03/14	SIGNE SUPÉRIEUR À	07/14	TILDE
03/15	POINT D'INTERROGATION	10/00	ESPACE SANS COUPURE (voir 6.3)
04/00	À COMMERCIAL	10/01	POINT D'EXCLAMATION INVERSÉ
04/01	LETTRE MAJUSCULE A	10/02	SYMBOLE CENTIME
04/02	LETTRE MAJUSCULE B	10/03	SYMBOLE LIVRE
04/03	LETTRE MAJUSCULE C	10/04	SYMBOLE MONÉTAIRE
04/04	LETTRE MAJUSCULE D	10/05	SYMBOLE YEN
04/05	LETTRE MAJUSCULE E	10/06	BARRE VERTICALE INTERROMPUE
04/06	LETTRE MAJUSCULE F	10/07	SIGNE PARAGRAPHE
04/07	LETTRE MAJUSCULE G	10/08	TRÉMA
04/08	LETTRE MAJUSCULE H	10/09	SYMBOLE COPYRIGHT
04/09	LETTRE MAJUSCULE I	10/10	INDICATEUR ORDINAL FÉMININ
04/10	LETTRE MAJUSCULE J	10/11	GUILLEMET ANGULAIRE GAUCHE
04/11	LETTRE MAJUSCULE K	10/12	SYMBOLE NÉGATION
04/12	LETTRE MAJUSCULE L	10/13	TIRET TEMPORAIRE (voir 6.3)
04/13	LETTRE MAJUSCULE M	10/14	SYMBOLE MARQUE DÉPOSÉE
04/14	LETTRE MAJUSCULE N	10/15	MACRON
04/15	LETTRE MAJUSCULE O	11/00	ROND SUPÉRIEUR, SIGNE DEGRÉ
05/00	LETTRE MAJUSCULE P	11/01	SIGNE PLUS OU MOINS
05/01	LETTRE MAJUSCULE Q	11/02	EXPOSANT DEUX
05/02	LETTRE MAJUSCULE R	11/03	EXPOSANT TROIS
05/03	LETTRE MAJUSCULE S	11/04	ACCENT AIGU
05/04	LETTRE MAJUSCULE T	11/05	SYMBOLE MICRO
05/05	LETTRE MAJUSCULE U	11/06	SYMBOLE PARAGRAPHE
05/06	LETTRE MAJUSCULE V	11/07	POINT CENTRAL
05/07	LETTRE MAJUSCULE W	11/08	CÉDILLE
05/08	LETTRE MAJUSCULE X	11/09	EXPOSANT UN
05/09	LETTRE MAJUSCULE Y	11/10	INDICATEUR ORDINAL MASCULIN
05/10	LETTRE MAJUSCULE Z	11/11	GUILLEMET ANGULAIRE DROIT
05/11	CROCHET GAUCHE	11/12	FRACTION ORDINAIRE UN QUART
05/12	BARRE OBLIQUE INVERSÉE	11/13	FRACTION ORDINAIRE UN DEMI
05/13	CROCHET DROIT	11/14	FRACTION ORDINAIRE TROIS QUARTS
05/14	ACCENT CIRCONFLEXE	11/15	POINT D'INTERROGATION INVERSÉ
05/15	TRAIT BAS	12/00	LETTRE MAJUSCULE A AVEC ACCENT GRAVE

Tableau 1 — (fin)

Combinaison binaire	Nom
12/01	LETTRE MAJUSCULE A AVEC ACCENT AIGU
12/02	LETTRE MAJUSCULE A AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
12/03	LETTRE MAJUSCULE A AVEC ACCENT TILDE
12/04	LETTRE MAJUSCULE A AVEC ACCENT TRÉMA
12/05	LETTRE MAJUSCULE A AVEC ROND SUPÉRIEUR
12/06	DIPHONGUE MAJUSCULE AE
12/07	LETTRE MAJUSCULE C AVEC CÉDILLE
12/08	LETTRE MAJUSCULE E AVEC ACCENT GRAVE
12/09	LETTRE MAJUSCULE E AVEC ACCENT AIGU
12/10	LETTRE MAJUSCULE E AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
12/11	LETTRE MAJUSCULE E AVEC TRÉMA
12/12	LETTRE MAJUSCULE I AVEC ACCENT GRAVE
12/13	LETTRE MAJUSCULE I AVEC ACCENT AIGU
12/14	LETTRE MAJUSCULE I AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
12/15	LETTRE MAJUSCULE I AVEC ACCENT TRÉMA
13/00	LETTRE MAJUSCULE ISLANDAISE ETH
13/01	LETTRE MAJUSCULE N AVEC TILDE
13/02	LETTRE MAJUSCULE O AVEC ACCENT GRAVE
13/03	LETTRE MAJUSCULE O AVEC ACCENT AIGU
13/04	LETTRE MAJUSCULE O AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
13/05	LETTRE MAJUSCULE O AVEC TILDE
13/06	LETTRE MAJUSCULE O AVEC TRÉMA
13/07	SIGNE MULTIPLICATION
13/08	LETTRE MAJUSCULE O AVEC BARRE OBLIQUE
13/09	LETTRE MAJUSCULE U AVEC ACCENT GRAVE
13/10	LETTRE MAJUSCULE U AVEC ACCENT AIGU
13/11	LETTRE MAJUSCULE U AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
13/12	LETTRE MAJUSCULE U AVEC TRÉMA
13/13	LETTRE MAJUSCULE Y AVEC ACCENT AIGU
13/14	THORN MAJUSCULE ISLANDAIS
13/15	LETTRE MINUSCULE ALLEMANDE DOUBLE s
14/00	LETTRE MINUSCULE a AVEC ACCENT GRAVE
14/01	LETTRE MINUSCULE a AVEC ACCENT AIGU
14/02	LETTRE MINUSCULE a AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
14/03	LETTRE MINUSCULE a AVEC TILDE
14/04	LETTRE MINUSCULE a AVEC TRÉMA
14/05	LETTRE MINUSCULE a AVEC ROND SUPÉRIEUR
14/06	DIPHONGUE MINUSCULE ae
14/07	LETTRE MINUSCULE c AVEC CÉDILLE
14/08	LETTRE MINUSCULE e AVEC ACCENT GRAVE
14/09	LETTRE MINUSCULE e AVEC ACCENT AIGU
14/10	LETTRE MINUSCULE e AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
14/11	LETTRE MINUSCULE e AVEC TRÉMA
14/12	LETTRE MINUSCULE i AVEC ACCENT GRAVE
14/13	LETTRE MINUSCULE i AVEC ACCENT AIGU
14/14	LETTRE MINUSCULE i AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
14/15	LETTRE MINUSCULE i AVEC TRÉMA
15/00	LETTRE MINUSCULE ISLANDAISE ETH
15/01	LETTRE MINUSCULE n AVEC TILDE
15/02	LETTRE MINUSCULE o AVEC ACCENT GRAVE
15/03	LETTRE MINUSCULE o AVEC ACCENT AIGU
15/04	LETTRE MINUSCULE o AVEC ACCENT CIRCONFLEXE
15/05	LETTRE MINUSCULE o AVEC TILDE
15/06	LETTRE MINUSCULE o AVEC TRÉMA
15/07	SIGNE DIVISION
15/08	LETTRE MINUSCULE o AVEC BARRE OBLIQUE
15/09	LETTRE MINUSCULE u AVEC GRAVE
15/10	LETTRE MINUSCULE u AVEC ACCENT AIGU
15/11	LETTRE MINUSCULE u AVEC CIRCONFLEXE
15/12	LETTRE MINUSCULE u AVEC TRÉMA
15/13	LETTRE MINUSCULE y AVEC ACCENT AIGU
15/14	THORN MINUSCULE ISLANDAIS
15/15	LETTRE MINUSCULE y AVEC TRÉMA

7.2 Tableau de code

Le tableau de code (tableau 2) montre les caractères du jeu placés à la position du tableau de code correspondant à la combinaison binaire spécifiée.

Les positions grisées correspondent à des combinaisons ne représentant pas de caractère graphique. Leur utilisation est hors du cadre de l'ISO 8859 et fait l'objet d'autres Normes internationales, notamment l'ISO 646 ou l'ISO 6429.

8 Désignation du jeu de caractères

Les caractères graphiques de la présente partie de l'ISO 8859 constituent un seul jeu de caractères codés. Toutefois, lorsqu'on met en œuvre ce jeu de caractères dans le cadre d'autres normes de codage telles que l'ISO 2022 ou l'ISO 4873, on doit considérer que le tableau de code décrit par la présente partie de l'ISO 8859 comprend les éléments suivants:

— Le caractère ESPACE représenté par la combinaison binaire 02/00.

— Un jeu G0 de 94 caractères graphiques représenté par les combinaisons binaires 02/01 à 07/14.

— Un jeu G1 de 96 caractères graphiques représenté par les combinaisons binaires 10/00 à 15/15.

Lorsque d'autres normes de codage l'exigent, notamment l'ISO 2022 ou l'ISO 4873, on doit utiliser le couple suivant de séquences d'échappement:

ESC 02/08 04/02

ESC 02/13 04/01

pour désigner respectivement les jeux G0 et G1. Conformément à l'ISO 2022, le caractère ESPACE ne requiert aucune désignation.

Tableau 2 — Tableau de code

				b ₁	b ₂	b ₃	b ₄	b ₅	b ₆	b ₇	b ₈	b ₉	b ₁₀	b ₁₁	b ₁₂	b ₁₃	b ₁₄	b ₁₅			
				0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
				0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	
				0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	
				0	1	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 ₁	b ₂	b ₃	b ₄																		
0	0	0	0	00			SP	0	@	P	`	p			NBSP	°	À	Ð	à	ð	
0	0	0	1	01			!	1	A	Q	a	q			ı	±	Á	Ñ	á	ñ	
0	0	1	0	02			"	2	B	R	b	r			¢	²	Â	Ò	â	ò	
0	0	1	1	03			#	3	C	S	c	s			£	³	Ã	Ó	ã	ó	
0	1	0	0	04			\$	4	D	T	d	t			¤	'	Ä	Ô	ä	ô	
0	1	0	1	05			%	5	E	U	e	u			¥	µ	Å	Õ	å	õ	
0	1	1	0	06			&	6	F	V	f	v			¦	¶	Æ	Ö	æ	ö	
0	1	1	1	07			'	7	G	W	g	w			§	·	Ç	×	ç	÷	
1	0	0	0	08			(8	H	X	h	x			"	,	È	Ø	è	ø	
1	0	0	1	09)	9	I	Y	i	y			©	'	É	Ù	é	ù	
1	0	1	0	10			*	:	J	Z	j	z			ª	º	Ê	Ú	ê	ú	
1	0	1	1	11			+	;	K	[k	{			«	»	Ë	Û	ë	û	
1	1	0	0	12			,	<	L	\	l				¬	¼	Ì	Ü	ì	ü	
1	1	0	1	13			-	=	M]	m	}			SHY	½	Í	Ý	í	ý	
1	1	1	0	14			.	>	N	^	n	~			®	¾	Î	Ë	î	ë	
1	1	1	1	15			/	?	O	_	o				¯	¿	Ï	ß	ï	ÿ	

Annexe A

Zones géographiques dans lesquelles s'applique le jeu de caractères codés de la présente partie de l'ISO 8859

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

Le jeu de caractères codés de la présente partie de l'ISO 8859 contient des caractères utilisés au moins dans les pays suivants:

Allemagne	Espagne	Norvège
Argentine	État-Unis	Nouvelle-Zélande
Australie	Finlande	Panama
Autriche	France	Paraguay
Belgique	Guatémala	Pays-Bas
Belize	Guyane	Pérou
Bolivie	Honduras	Portugal
Brésil	Iles Feroe	Royaume-Uni
Canada	Irlande	Salvador
Chili	Islande	Suède
Colombie	Italie	Suisse
Costa Rica	Lichtenstein	Surinam
Cuba	Luxembourg	Uruguay
Danemark	Mexique	Venezuela
Équateur	Nicaragua	