

NORME INTERNATIONALE

ISO
8859-6

Première édition
1987-08-15



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 6:

Alphabet latin/arabe

STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

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

Part 6: Latin/Arabic alphabet

[ISO 8859-6:1987](#)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/9dc91713-0597-42b2-b582-e2100d42c85d/iso-8859-6-1987>

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 8859-6 a été élaborée par l'Association européenne de constructeurs de calculateurs électroniques, comme norme ECMA-114 et a été adoptée, en vertu de la procédure «par voie express», 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
1 Objet	1
2 Domaine d'application	1
3 Conformité	1
4 Références	1
5 Définitions	1
5.1 combinaison binaire; multiplét	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 symbole graphique	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
6.4 Symboles graphiques de représentation	2
6.4.1 Jeu alternatif de chiffres	2
6.4.2 Formes miroirs	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
7.3 Combinaisons binaires à ne pas utiliser	4
8 Désignation du jeu de caractères	4

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/9dc91713-0597-42b2-b582-710044785d/iso-8859-6-1987>

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 8859-6:1987

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/9dc91713-0597-42b2-b582-e2100d42c85d/iso-8859-6-1987>

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

Partie 6: Alphabet latin/arabe

1 Objet

La présente partie de l'ISO 8859 spécifie un jeu de 146 caractères graphiques identifiés portant le nom d'alphabet latin/arabe et la représentation codée de chacun de ces caractères sur un seul octet.

La mise en œuvre de la présente partie de l'ISO 8859 nécessite l'utilisation de fonctions de commande spécifiques, étant donné que les langues utilisant l'écriture latine s'écrivent de gauche à droite et que l'arabe s'écrit de droite à gauche. En outre, il faudra peut-être inclure des expressions formulées dans l'une des écritures dans un texte utilisant l'autre écriture. L'insertion de valeurs numériques peut également nécessiter un traitement spécifique. La spécification des fonctions de commande à utiliser avec le jeu de caractères graphiques de la présente partie de l'ISO 8859 n'entre pas dans le cadre de celle-ci.

2 Domaine d'application

Ce jeu de caractères graphiques, l'alphabet latin/arabe, est prévu pour être utilisé pour l'échange d'informations ainsi que pour des applications de traitement de données et de texte où l'on utilise les écritures arabe et latine. 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.

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 leurs représentations codées sont celles spécifiées dans la présente partie de l'ISO 8859.

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 pour jeux de caractères codés.*¹⁾

ISO 9036, *Traitement de l'information — Jeu de caractères arabes codés à 7 éléments pour l'échange d'information.*

ASMO 449, *Jeu de caractères arabes codés à 7 éléments pour l'échange d'informations.*

5 Définitions

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

5.1 combinaison binaire; multiplet: 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, commander 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 à 8 éléments.

1) Actuellement au stade de projet; publication prévue en temps voulu.

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 8 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 en notation binaire des nombres allant de 0 à 255, 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 8 éléments représentent 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_1 à b_8 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 8 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.

NOTE — Les symboles graphiques de chaque caractère alphabétique arabe peuvent avoir plusieurs formes. La forme appropriée à représenter est déterminée par l'analyse contextuelle, laquelle n'entre pas dans le cadre de la présente partie de l'ISO 8859.

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 (SHY), la présente partie de l'ISO 8859 ne définit pas et ne restreint pas la signification des caractères graphiques. En outre, elle ne spécifie ni le style ni le dessin 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 opérée dans un mot.

6.4 Symboles graphiques de représentation

6.4.1 Jeu alternatif de chiffres

Les caractères alloués aux positions 03/00 à 03/09 figurent sous forme de deux jeux différents de symboles graphiques. Le jeu de symboles graphiques de gauche est celui de l'écriture latine, celui de droite est celui de l'écriture arabe.

6.4.2 Formes miroirs

Les symboles graphiques présentés dans le tableau de code aux positions 02/08, 02/09, 03/12, 03/14, 05/11, 05/13, 07/11 et 07/13 sont ceux qui doivent être représentés à moins qu'ils ne soient précédés d'une fonction de commande appropriée. Dans ce cas, leur forme miroir devra être représentée.

7 Spécification du jeu de caractères codés

La présente partie de l'ISO 8859 spécifie 146 caractères affectés aux combinaisons binaires du tableau de code (tableau 2). Aucun de ces caractères n'est « sans espacement ».

L'ISO 8859 interdit le recours à des fonctions de commande, 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	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	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/01	LETTRE MAJUSCULE A	10/02	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/02	LETTRE MAJUSCULE B	10/03	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/03	LETTRE MAJUSCULE C	10/04	SYMBOLE MONÉTAIRE
04/04	LETTRE MAJUSCULE D	10/05	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/05	LETTRE MAJUSCULE E	10/06	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/06	LETTRE MAJUSCULE F	10/07	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/07	LETTRE MAJUSCULE G	10/08	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/08	LETTRE MAJUSCULE H	10/09	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/09	LETTRE MAJUSCULE I	10/10	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/10	LETTRE MAJUSCULE J	10/11	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/11	LETTRE MAJUSCULE K	10/12	VIRGULE ARABE
04/12	LETTRE MAJUSCULE L	10/13	TIRET TEMPORAIRE (voir 6.3)
04/13	LETTRE MAJUSCULE M	10/14	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/14	LETTRE MAJUSCULE N	10/15	(Cette position ne doit pas être utilisée)
04/15	LETTRE MAJUSCULE O	11/00	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/00	LETTRE MAJUSCULE P	11/01	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/01	LETTRE MAJUSCULE Q	11/02	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/02	LETTRE MAJUSCULE R	11/03	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/03	LETTRE MAJUSCULE S	11/04	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/04	LETTRE MAJUSCULE T	11/05	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/05	LETTRE MAJUSCULE U	11/06	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/06	LETTRE MAJUSCULE V	11/07	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/07	LETTRE MAJUSCULE W	11/08	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/08	LETTRE MAJUSCULE X	11/09	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/09	LETTRE MAJUSCULE Y	11/10	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/10	LETTRE MAJUSCULE Z	11/11	POINT VIRGULE ARABE
05/11	CROCHET GAUCHE	11/12	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/12	BARRE OBLIQUE INVERSÉE	11/13	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/13	CROCHET DROIT	11/14	(Cette position ne doit pas être utilisée)
05/14	ACCENT CIRCONFLEXE	11/15	POINT D'INTERROGATION ARABE
05/15	TRAIT BAS	12/00	(Cette position ne doit pas être utilisée)

Tableau 1 – (fin)

Combinaison binaire	Nom
12/01	HAMZA
12/02	MADDA SUR ALEF
12/03	HAMZA SUR ALEF
12/04	HAMZA SUR WAW
12/05	HAMZA SOUS ALEF
12/06	HAMZA SUR YA
12/07	ALEF
12/08	BA
12/09	TA MARBUTA
12/10	TA
12/11	SSA
12/12	DJIM
12/13	HAH
12/14	KHA
12/15	DAL
13/00	ZAL
13/01	RA
13/02	ZÉ
13/03	SIN
13/04	CHIN
13/05	SAD
13/06	DAD
13/07	TAH
13/08	ZA
13/09	EÏN
13/10	GHEÏN
13/11	(Cette position ne doit pas être utilisée)
13/12	(Cette position ne doit pas être utilisée)
13/13	(Cette position ne doit pas être utilisée)
13/14	(Cette position ne doit pas être utilisée)
13/15	(Cette position ne doit pas être utilisée)
14/00	TATWIL
14/01	FA
14/02	QAF
14/03	KAF
14/04	LAM
14/05	MIM
14/06	NOUN
14/07	HA
14/08	WAW
14/09	ALEF MAQSOURA
14/10	YA
14/11	FATHATAN
14/12	DAMMATAN
14/13	KASRATAN
14/14	FATHA
14/15	DAMMA
15/00	KASRA
15/01	CHADDA
15/02	SOUKOUN
15/03	(Cette position ne doit pas être utilisée)
15/04	(Cette position ne doit pas être utilisée)
15/05	(Cette position ne doit pas être utilisée)
15/06	(Cette position ne doit pas être utilisée)
15/07	(Cette position ne doit pas être utilisée)
15/08	(Cette position ne doit pas être utilisée)
15/09	(Cette position ne doit pas être utilisée)
15/10	(Cette position ne doit pas être utilisée)

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. Elles sont réservées pour la représentation des fonctions de commande.

7.3 Combinaisons binaires à ne pas utiliser

Un certain nombre de combinaisons binaires sont réservées à la normalisation à venir et ne doivent pas être utilisées. Elles sont hachurées dans le tableau de code (tableau 2).

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 parallèlement à d'autres normes de codage telles que l'ISO 2022 ou l'ISO 4873, on doit considérer que le tableau de code (tableau 2) décrit dans 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 représentés par les combinaisons binaires 02/01 à 07/14.

— Un jeu G1 de 96 caractères graphiques représentés 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 04/07

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

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 8859-6:1987
<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/9dc91713-0597-42b2-b582-e2100d42c85d/iso-8859-6-1987>

Tableau 2 — Tableau de code de l'alphabet latin/arabe

				b.	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
				b.	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
				b.	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
				b.	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.	b.	b.	b.	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	
0	0	0	0	SP	0	·	@	P	`	p				NBSP			ذ	—	ء	
0	0	0	1	!	1	\	A	Q	a	q							ر	ف	ء	
0	0	1	0	"	2	۲	B	R	b	r							ز	ق	ه	
0	0	1	1	#	3	۳	C	S	c	s							س	ك		
0	1	0	0	\$	4	٤	D	T	d	t				␣			ش	ل		
0	1	0	1	%	5	٥	E	U	e	u							ص	م		
0	1	1	0	&	6	٦	F	V	f	v							ض	ن		
0	1	1	1	'	7	٧	G	W	g	w							ط	ه		
1	0	0	0	(8	٨	H	X	h	x							ظ	و		
1	0	0	1)	9	٩	I	Y	i	y							ع	ى		
1	0	1	0	*	:	:	J	Z	j	z							غ	ي		
1	0	1	1	+	;	;	K	[k	{					؛		ث	'		
1	1	0	0	,	<	<	L	\	l					,			ج	"		
1	1	0	1	-	=	=	M]	m	}				SHY			ح	=		
1	1	1	0	.	>	>	N	^	n	~							خ	'		
1	1	1	1	/	?	?	O	_	o						؟		د	'		