



**NORME INTERNATIONALE ISO/CEI 8825-1:1995**

RECTIFICATIF TECHNIQUE 1

Publié 1996-07-15

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION • МЕЖДУНАРОДНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПО СТАНДАРТИЗАЦИИ • ORGANISATION INTERNATIONALE DE NORMALISATION  
INTERNATIONAL ELECTROTECHNICAL COMMISSION • МЕЖДУНАРОДНАЯ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКАЯ КОМИССИЯ • COMMISSION ÉLECTROTECHNIQUE INTERNATIONALE

# **Technologies de l'information — Règles de codage ASN.1: Spécification des règles de codage de base, des règles de codage canoniques et des règles de codage distinctives**

RECTIFICATIF TECHNIQUE 1

*Information technology — ASN.1 encoding rules: Specification of Basic Encoding Rules (BER), Canonical Encoding Rules (CER) and Distinguished Encoding Rules (DER)*

*TECHNICAL CORRIGENDUM 1*

Le Rectificatif technique 1 à la Norme internationale ISO/CEI 8825-1:1995 a été élaboré par le comité technique mixte ISO/CEI JTC 1, *Technologies de l'information*, sous-comité SC 21, *Interconnexion des systèmes ouverts, gestion des données et traitement distribué ouvert*.

ICS 35.100.60

Réf. n°: ISO/CEI 8825-1:1995/Cor.1:1996(F)

**Descripteurs:** traitement de l'information, échange d'information, interconnexion de réseaux, interconnexion de systèmes ouverts, couche présentation, procédure de transmission de données, transformation de données, codage de données, règlement.

© ISO/CEI 1996

Version française tirée en 1997

Imprimé en Suisse

---

NORME INTERNATIONALE

RECOMMANDATION UIT-T

**TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION – RÈGLES  
DE CODAGE ASN.1: SPÉCIFICATION DES  
RÈGLES DE CODAGE DE BASE, DES RÈGLES  
DE CODAGE CANONIQUES ET DES RÈGLES  
DE CODAGE DISTINCTIVES**

**RECTIFICATIF TECHNIQUE 1**

**1) Paragraphe 8.20.7**

*Remplacer le texte par le paragraphe suivant:*

Dans le type de chaîne universelle "UniversalString", la chaîne d'octets devra se composer des codes spécifiés dans l'ISO/CEI 10646-1, en utilisant la forme canonique à 4 octets (voir 14.2 de l'ISO/CEI 10646-1). Les signatures ne seront pas utilisées. Les fonctions de contrôle pourront être utilisées sous réserve qu'elles respectent les restrictions imposées au paragraphe 8.20.9.

**2) Paragraphe 8.20.8**

*Remplacer le texte par le paragraphe suivant:*

Dans le type de chaîne de table multilingue "BMPString", la chaîne d'octets devra se composer des codes spécifiés dans l'ISO/CEI 10646-1, en utilisant la forme BMP à 2 octets (voir 14.1 de l'ISO/CEI 10646-1). Les signatures ne seront pas utilisées. Les fonctions de contrôle pourront être utilisées sous réserve qu'elles respectent les restrictions imposées au paragraphe 8.20.9.

**3) Paragraphe 8.20.9**

*Ajouter le nouveau paragraphe 8.20.9 suivant:*

**8.20.9** Les fonctions de contrôle C0 et C1 de l'ISO/CEI 6429 pourront être utilisées avec les exceptions suivantes:

NOTES

1 L'effet de ce paragraphe est de permettre l'utilisation de fonctions de contrôle utiles telles que LF, CR, TAB, etc., tout en interdisant l'échappement vers d'autres jeux de caractères.

2 Les fonctions de contrôle des jeux C0 et C1 sont codées sur deux octets dans le jeu BMPString et sur quatre octets dans le jeu UniversalString.

a) Les séquences d'échappement d'annonciation définies dans l'ISO/CEI 2022 ne seront pas utilisées.

NOTE 1 – L'environnement de codage supposé est celui de l'ISO/CEI 10646-1.

b) Les séquences d'échappement de désignation et d'identification définies dans l'ISO/CEI 2022 ne seront pas utilisées, y compris les séquences d'échappement d'identification autorisées par les 17.2 et 17.4 de l'ISO/CEI 10646-1.

NOTE 2 – L'ASN.1 permet d'utiliser la notation de sous-type d'alphabet permis PermittedAlphabet pour déterminer l'ensemble des caractères autorisés. Cette notation sert également à sélectionner le niveau de mise en œuvre de l'ISO/CEI 10646-1. On utilisera toujours le type BMPString pour la forme à deux octets, et le type UniversalString pour la forme à quatre octets.

c) On n'utilisera pas la séquence d'échappement d'invocation ou les séquences de contrôle de l'ISO/CEI 2022, telles que SHIFT IN (SI), SHIFT OUT (SO) ou LOCKING SHIFT FOR G3 (SS3).

d) Le codage s'effectuera conformément à l'ISO/CEI 10646-1 et restera dans ce jeu de caractères.