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

Partie 16:
Alphabet latin n° 10

iTeh STANDARD PREVIEW

*Information technology — 8-bit single-byte coded graphic character sets —
Part 16: Latin alphabet No. 10*

[ISO/IEC 8859-16:2001](https://standards.iso.org/iso-iec-8859-16-2001)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7fa1d465-8837-4e64-9a3b-1755dacc8348/iso-iec-8859-16-2001>

PDF – Exonération de responsabilité

Le présent fichier PDF peut contenir des polices de caractères intégrées. Conformément aux conditions de licence d'Adobe, ce fichier peut être imprimé ou visualisé, mais ne doit pas être modifié à moins que l'ordinateur employé à cet effet ne bénéficie d'une licence autorisant l'utilisation de ces polices et que celles-ci y soient installées. Lors du téléchargement de ce fichier, les parties concernées acceptent de fait la responsabilité de ne pas enfreindre les conditions de licence d'Adobe. Le Secrétariat central de l'ISO décline toute responsabilité en la matière.

Adobe est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated.

Les détails relatifs aux produits logiciels utilisés pour la création du présent fichier PDF sont disponibles dans la rubrique General Info du fichier; les paramètres de création PDF ont été optimisés pour l'impression. Toutes les mesures ont été prises pour garantir l'exploitation de ce fichier par les comités membres de l'ISO. Dans le cas peu probable où surviendrait un problème d'utilisation, veuillez en informer le Secrétariat central à l'adresse donnée ci-dessous.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO/IEC 8859-16:2001](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7fa1d465-8837-4e64-9a3b-1755dacc8348/iso-iec-8859-16-2001)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7fa1d465-8837-4e64-9a3b-1755dacc8348/iso-iec-8859-16-2001>

© ISO/CEI 2001

Droits de reproduction réservés. Sauf prescription différente, aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ni utilisée sous quelque forme que ce soit et par aucun procédé, électronique ou mécanique, y compris la photocopie et les microfilms, sans l'accord écrit de l'ISO à l'adresse ci-après ou du comité membre de l'ISO dans le pays du demandeur.

ISO copyright office
Case postale 56 • CH-1211 Geneva 20
Tel. + 41 22 749 01 11
Fax. + 41 22 749 09 47
E-mail copyright@iso.ch
Web www.iso.ch

Imprimé en Suisse

Sommaire

	Page
Avant-propos	iv
Introduction	v
1 Domaine d'application	1
2 Conformité	1
3 Références normatives	2
4 Termes et définitions	2
5 Notation, table de code et noms	2
6 Caractéristiques du jeu de caractères	3
7 Identification du jeu de caractères	7
Annexe A Langues couvertes par les parties 1 à 10 et	
13 à 16 de l'ISO/CEI 8859	8
Bibliographie	10

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7fa1d465-8837-4e64-9a3b-1755dacc8348/iso-iec-8859-16-2001>
 ISO/IEC 8859-16:2001

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) et la CEI (Commission électrotechnique internationale) forment le système spécialisé de la normalisation mondiale. Les organismes nationaux membres de l'ISO ou de la CEI participent au développement de Normes internationales par l'intermédiaire des comités techniques créés par l'organisation concernée afin de s'occuper des domaines particuliers de l'activité technique. Les comités techniques de l'ISO et de la CEI collaborent dans des domaines d'intérêt commun. D'autres organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO et la CEI participent également aux travaux.

Les Normes internationales sont rédigées conformément aux règles données dans les Directives ISO/CEI, Partie 3.

Dans le domaine des technologies de l'information, l'ISO et la CEI ont créé un comité technique mixte, l'ISO/CEI JTC 1. Les projets de Normes internationales adoptés par le comité technique mixte sont soumis aux organismes nationaux pour vote. Leur publication comme Normes internationales requiert l'approbation de 75 % au moins des organismes nationaux votants.

L'attention est appelée sur le fait que certains des éléments de la présente partie de l'ISO/CEI 8859 peuvent faire l'objet de droits de propriété intellectuelle ou de droits analogues. L'ISO et la CEI ne sauraient être tenues pour responsables de ne pas avoir identifié de tels droits de propriété et averti de leur existence.

La Norme internationale ISO/CEI 8859-16 a été élaborée par le comité technique mixte ISO/CEI JTC 1, *Technologies de l'information*, sous-comité SC 2, *Jeux de caractères codés*.

L'ISO/CEI 8859 comprend les parties suivantes, présentées sous le titre général *Technologies de l'information — Jeux de caractères graphiques codés sur un seul octet*:

- *Partie 1: Alphabet latin n° 1*
- *Partie 2: Alphabet latin n° 2*
- *Partie 3: Alphabet latin n° 3*
- *Partie 4: Alphabet latin n° 4*
- *Partie 5: Alphabet latin/cyrillique*
- *Partie 6: Alphabet latin/arabe*
- *Partie 7: Alphabet latin/grec*
- *Partie 8: Alphabet latin/hébreu*
- *Partie 9: Alphabet latin n° 5*
- *Partie 10: Alphabet latin n° 6*
- *Partie 11: Alphabet latin/thaï*
- *Partie 13: Alphabet latin n° 7*
- *Partie 14: Alphabet latin n° 8 (celte)*
- *Partie 15: Alphabet latin n° 9*
- *Partie 16: Alphabet latin n° 10*

L'annexe A de la présente partie de l'ISO/CEI 8859 est donnée uniquement à titre d'information.

Introduction

L'ISO/CEI 8859 comprend plusieurs parties. Chaque partie décrit un jeu pouvant aller jusqu'à 191 caractères graphiques et leur représentation codée au moyen d'un seul octet de 8 bits. Chaque jeu est destiné à l'usage d'un groupe particulier de langues.

iTeh STANDARD PREVIEW (standards.iteh.ai)

[ISO/IEC 8859-16:2001](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7fa1d465-8837-4e64-9a3b-1755dacc8348/iso-iec-8859-16-2001)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7fa1d465-8837-4e64-9a3b-1755dacc8348/iso-iec-8859-16-2001>

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO/IEC 8859-16:2001

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7fa1d465-8837-4e64-9a3b-1755dacc8348/iso-iec-8859-16-2001>

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

Partie 16: Alphabet latin n° 10

1 Domaine d'application

La présente partie de l'ISO/CEI 8859 décrit un jeu de 191 caractères graphiques codés. Ce jeu est désigné sous le nom d'alphabet latin n° 10.

Ce jeu de caractères graphiques codés est destiné aux applications de traitement de données et de traitement de texte de même qu'aux échanges d'information.

Ce jeu comprend des caractères graphiques utilisés pour des applications générales dans des environnements de type bureautique au moins pour les langues suivantes :

albanais, allemand, anglais, croate, finnois, français, gaélique irlandais (nouvelle orthographe), hongrois, italien, latin, polonais, roumain, et slovène.

Ce jeu de caractères graphiques codés peut être considéré comme une version d'un code à huit bits en vertu de l'ISO/CEI 2022 ou de l'ISO/CEI 4873 au niveau 1.

La présente partie de l'ISO/CEI 8859 ne peut être utilisée conjointement avec d'autres parties de l'ISO/CEI 8859. Si l'on veut utiliser ensemble, au moyen des techniques d'extension de codes, des jeux de caractères codés appartenant à plus d'une partie, les jeux de caractères codés de l'ISO/CEI 10367, ou les jeux G1 correspondants dans le *Registre international de jeux de caractères utilisés avec des séquences d'échappement*, devraient plutôt être utilisés dans le cadre d'une version de l'ISO/CEI 4873 aux niveaux 2 ou 3.

Les caractères codés de ce jeu peuvent être utilisés conjointement avec des fonctions de commandes choisies parmi celles de l'ISO/CEI 6429. Toutefois, l'on ne peut utiliser les fonctions de commande pour créer des symboles graphiques composites à partir de la superposition de deux caractères graphiques ou plus (voir l'article 6).

NOTE – La norme ISO/CEI 8859 n'est pas destinée à un usage télématique prescrit par l'UIT-T. Si l'on doit transférer de l'information codée selon l'ISO/CEI 8859 à de tels services, cette information devra être conforme aux prescriptions de ces services au point d'accès.

2 Conformité

2.1 Conformité des échanges d'information

Un élément de données à caractères codés (élément-de-données-CC) inclus dans de l'information destinée à être échangée est conforme à la présente partie de l'ISO/CEI 8859 si toutes les représentations codées des caractères graphiques à l'intérieur de cet élément-de-données-CC sont conformes aux prescriptions de l'article 6.

2.2 Conformité d'un dispositif

Un dispositif est conforme à la présente partie de l'ISO/CEI 8859 s'il est conforme aux prescriptions en 2.2.1, et à celles en 2.2.2 ou en 2.2.3 ou des deux. Une déclaration de conformité doit identifier le document qui contient la description visée en 2.2.1.

2.2.1 Description du dispositif

Un dispositif conforme à la présente partie de l'ISO/CEI 8859 doit faire l'objet d'une description qui identifie les moyens par lesquels l'utilisateur peut présenter des caractères au dispositif, ou par lesquels il peut les reconnaître quand ils lui sont présentés, tel que cela est prescrit respectivement en 2.2.2 et en 2.2.3.

2.2.2 Dispositifs émetteurs

Un dispositif émetteur doit permettre à son utilisateur de présenter toute séquence de caractères parmi ceux qui sont décrits à l'article 6, et doit être capable de transmettre leur représentation codée à l'intérieur d'un élément-de-données-CC.

2.2.3 Dispositifs récepteurs

Un dispositif récepteur doit être capable de recevoir et d'interpréter toute représentation codée des caractères à l'intérieur d'un élément-de-données-CC conforme à l'article 6, et doit restituer les caractères correspondants à son utilisateur d'une manière telle que ce dernier puisse les identifier parmi ceux qui y sont décrits, et d'une manière telle qu'il puisse aussi les distinguer les uns des autres.

3 Références normatives

Les documents normatifs suivants contiennent des dispositions qui, par suite de la référence qui y est faite, constituent des dispositions valables pour la présente partie de l'ISO/CEI 8859. Pour les références datées, les amendements ultérieurs ou les révisions de ces publications ne s'appliquent pas. Toutefois, les parties prenantes aux accords fondés sur la présente partie de l'ISO/CEI 8859 sont invitées à rechercher la possibilité d'appliquer les éditions les plus récentes des documents normatifs indiqués ci-après. Pour les références non datées, la dernière édition du document normatif en référence s'applique. Les membres de l'ISO et de la CEI possèdent le registre des Normes internationales en vigueur.

ISO/CEI 2022: 1994, *Technologies de l'information – Structure de code de caractères et techniques d'extension.*

ISO/CEI 4873: 1991, *Technologies de l'information – Code ISO à 8 éléments pour l'échange d'informations – Structure et règles de matérialisation.*

ISO/CEI 8824-1: 1998, *Technologies de l'information – Notation de syntaxe abstraite numéro un (ASN.1): Spécification de la notation de base.*

4 Termes et définitions

Dans le cadre de cette partie de l'ISO/CEI 8859, les termes et définitions suivants s'appliquent.

4.1 caractère : un membre d'un ensemble d'éléments utilisés pour l'organisation, la commande ou la représentation de données. (en : 4.3)

4.2 caractère graphique : un caractère, autre qu'une fonction de commande, qui comporte une représentation visuelle normalement manuscrite, imprimée ou affichée, et dont la représentation codée consiste en une ou plusieurs combinaisons binaires. (en : 4.7)

NOTE – Dans l'ISO/CEI 8859 une seule combinaison binaire représente chaque caractère.

4.3 combinaison binaire : une série de bits utilisée pour la représentation de caractères. (en : 4.1)

4.4 élément de données à caractères codés (élément-de-données-CC) : un élément d'information à échanger consistant en une séquence de représentations codées de caractères, en accord avec une ou plusieurs normes de jeux de caractères codés dûment identifiées. (en : 4.6)

4.5 jeu de caractères codés ; code : un ensemble de règles non-ambiguës qui établissent

un jeu de caractères et la relation bi-univoque entre les caractères du jeu et leur combinaison binaire. (en : 4.5)

4.6 octet : une chaîne binaire considérée comme unité. (en : 4.2)

4.7 position : une partie d'une table de code identifiée par les coordonnées de sa rangée et de sa colonne. (en : 4.9)

4.8 symbole graphique : une représentation visuelle d'un caractère graphique ou d'une fonction de commande. (en : 4.8)

4.9 table de code : une table montrant les caractères attribués à chaque combinaison binaire dans un code. (en : 4.4)

5 Notation, table de code et noms

5.1 Notation

Les bits des combinaisons binaires du code à 8 bits sont identifiés par $b_8, b_7, b_6, b_5, b_4, b_3, b_2,$ et b_1 , où b_8 est le bit le plus significatif, et b_1 est le bit le moins significatif.

Une combinaison binaire représente un nombre en notation binaire, interprété en attribuant un poids aux bits individuels de la manière suivante :

Bit	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 utilisant ces poids, les combinaisons sont notées sous la forme xx/yy , où xx et yy sont des nombres compris entre 00 et 15. La correspondance entre la notation de forme xx/yy et une combinaison binaire b_8 à b_1 s'établit comme suit :

- xx est le nombre représenté par b_8, b_7, b_6 et b_5 où ces bits ont comme poids respectif 8, 4, 2 et 1.
- yy est le nombre représenté par b_4, b_3, b_2 et b_1 où ces bits ont comme poids respectif 8, 4, 2 et 1.

L'on identifie aussi les combinaisons binaires sous la forme hk , où h et k sont des nombres compris entre 0 et F en notation hexadécimale ; h et k représentent respectivement les mêmes nombres que xx et yy décrits précédemment.

5.2 Présentation de la table de code

La table d'un code à 8 bits comprend 256 positions arrangées en 16 colonnes et en 16 rangées. Les colonnes et les rangées sont numérotées de 00 à 15. En notation hexadécimale, les colonnes et les

rangées sont numérotées de 0 à F.

L'on utilise la notation xx/yy pour noter les positions de la table de code ; dans ce cas, xx représente le numéro de la colonne et yy le numéro de la rangée. Selon cette notation, la colonne et la ligne sont indiquées respectivement au-dessus et sur le côté gauche de la table. L'on utilise aussi une autre notation, sous forme hk, pour noter les mêmes positions ; dans ce cas, h représente le numéro de la colonne et k le numéro de la rangée en notation hexadécimale. Selon cette deuxième notation, la colonne et la ligne sont alors indiquées respectivement en-dessous et sur le côté droit de la table.

Les positions de la table de code correspondent de manière bi-univoque avec les combinaisons binaires du code. La notation d'une position de la table de code, qu'elle soit de forme xx/yy ou de forme hk, est la même que celle de la combinaison binaire correspondante.

5.3 Les noms et leur signification

La présente partie de l'ISO/CEI 8859 attribue un nom unique et un identifiant unique à chaque caractère graphique. Ces noms et ces identifiants sont tirés de l'ISO/CEI 10646-1 (F). La présente partie de l'ISO/CEI 8859 définit aussi un acronyme pour les caractères ESPACE, ESPACE INSÉCABLE et TRAIT D'UNION VIRTUEL. Pour les acronymes, seules les lettres majuscules latines de A à Z sont utilisées. Ces acronymes devront être retenus dans toutes les traductions du texte.

Sauf pour les caractères ESPACE (SP), ESPACE INSÉCABLE (NBSP) et TRAIT D'UNION VIRTUEL (SHY), la présente partie de l'ISO/CEI 8859 ne définit ni ne restreint la signification d'aucun caractère graphique.

La présente partie de l'ISO/CEI 8859 présente un symbole graphique pour chaque caractère graphique. La position correspondante de la table de code montre ce symbole. Toutefois, ni la présente partie, ni aucune des autres parties de l'ISO/CEI 8859 ne prescrit un style ou une police de caractères particuliers pour la présentation des caractères graphiques. L'annexe B de l'ISO/CEI 10367 donne de plus amples informations à ce propos.

5.3.1 ESPACE (SP)

Un caractère graphique dont la représentation visuelle consiste en l'absence de symbole graphique.

5.3.2 ESPACE INSÉCABLE (NBSP)

Un caractère graphique dont la représentation visuelle consiste en l'absence de symbole graphique, et que l'on utilise pour éviter que deux portions de texte soit séparées par un changement de ligne.

5.3.3 TRAIT D'UNION VIRTUEL (SHY)

Un caractère graphique dont la représentation visuelle est identique ou similaire à celle du TRAIT D'UNION, et que l'on utilise lorsque il est établi qu'une coupure de mot peut survenir en fin de ligne.

6 Caractéristiques du jeu de caractères

La présente partie de l'ISO/CEI 8859 associe un caractère à chacune de 191 combinaisons binaires de la table de code (table 2). Aucun de ces caractères n'est un caractère combinatoire.

NOTE – Les caractères combinatoires sont décrits au sous-paragraphe 6.3.3 de l'ISO/CEI 2022:1994.

Les fonctions de commande, telles que l'ESPACE ARRIÈRE ou le RETOUR DE CHARIOT, ne doivent pas être utilisées pour créer des symboles graphiques composites, qui sont des symboles fabriqués à partir de la représentation graphique de deux caractères ou plus.

6.1 Caractères du jeu et leur représentation graphique

Voir la table 1.