

Source: Michael Everson

Titre: FDIS pour l'alphabet latin n° 10

Date: 2000-12-05

PAGE-TITRE

à fournir par l'ITTF

Contenu

	Page
Avant-propos	iii
Introduction	iv
1 Domaine d'application	1
2 Conformité	1
3 Références normatives	1
4 Définitions	2
5 Notation, table de code et noms	2
6 Caractéristiques du jeu de caractères codés	3
7 Identification du jeu de caractères	6
Annexe A Langues couvertes par les parties 1 à 10 et 13 à 15 de l'ISO/CEI 8859	7
Annexe B Bibliographie	8

© ISO/CEI 1999

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'éditeur.

ISO/CEI Copyright Office • Case postale 56 • CH-1211 Genève 20 • Suisse

Imprimé en Suisse

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) et la CEI (Commission électrotechnique internationale) constituent les organismes spécialisés en normalisation sur le plan mondial. Des organismes nationaux membres de l'ISO ou de la CEI participent au développement des normes internationales par l'entremise de comités techniques. Ces comités sont formés par les deux organisations pour agir dans des champs d'intérêt mutuel. En accord avec l'ISO et la CEI d'autres organismes internationaux, gouvernementaux et non gouvernementaux, prennent aussi part à ce travail.

Dans le domaine des technologies de l'information, l'ISO et la CEI ont établi un comité technique conjoint connu sous le nom de ISO/CEI JTC1. Des ébauches de normes internationales adoptées par le comité technique sont soumises aux organismes nationaux pour approbation. Afin d'être publiée, une norme internationale doit avoir obtenu au moins 75 % des votes des organismes nationaux.

La présente partie 16 de la norme internationale ISO/CEI 8859 a été préparée par le Comité technique conjoint ISO/CEI JTC1, *Technologies de l'information*, Sous-comité SC2, *Jeux de caractères et codage de l'information*.

L'ISO/CEI 8859 comprend les parties suivantes, sous le titre général *Technologies de l'information – jeux de caractères à huit bits 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 12: (non attribuée)*
- *Partie 13: Alphabet latin n° 7*
- *Partie 14: Alphabet latin n° 8 (celte)*
- *Partie 15: Alphabet latin n° 9*

Les annexes A et B de la présente partie de l'ISO/CEI 8859 sont données 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.

Technologies de l'information – Jeux de caractères à huit bits 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 normes suivantes 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. Au moment de la publication, les éditions indiquées étaient en vigueur. Toute norme est sujette à révision et 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 normes indiquées ci-après. Les membres de la CEI et de l'ISO tiennent à jour le registre des normes internationales en vigueur à un moment donné.

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

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

ISO/CEI 8824-1: 1995 *Technologies de l'information – Notation de syntaxe abstraite numéro un (ASN.1) : Spécification de la notation de base*

4 Définitions

Dans le cadre de cette partie de l'ISO/CEI 8859, les définitions suivantes 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.

Table 1 – Jeu de caractères, représentation codée

Combinaison binaire	Hexa	Identifiant	Nom du caractère
02/00	20	U+0020	ESPACE
02/01	21	U+0021	POINT D'EXCLAMATION
02/02	22	U+0022	GUILLEMET ANGLAIS
02/03	23	U+0023	DIÈSE-SYMBOLE NUMÉRO (croisillon)
02/04	24	U+0024	SYMBOLE DOLLAR
02/05	25	U+0025	SYMBOLE POUR CENT
02/06	26	U+0026	PERLUÈTE (esperluète, esperluette)
02/07	27	U+0027	APOSTROPHE
02/08	28	U+0028	PARENTHÈSE GAUCHE
02/09	29	U+0029	PARENTHÈSE DROITE
02/10	2A	U+002A	ASTÉRISQUE
02/11	2B	U+002B	SIGNE PLUS
02/12	2C	U+002C	VIRGULE
02/13	2D	U+002D	TIRET-TRAIT D'UNION-SIGNE MOINS
02/14	2E	U+002E	POINT
02/15	2F	U+002F	BARRE OBLIQUE (cotice)
03/00	30	U+0030	CHIFFRE ZÉRO
03/01	31	U+0031	CHIFFRE UN
03/02	32	U+0032	CHIFFRE DEUX
03/03	33	U+0033	CHIFFRE TROIS
03/04	34	U+0034	CHIFFRE QUATRE
03/05	35	U+0035	CHIFFRE CINQ
03/06	36	U+0036	CHIFFRE SIX
03/07	37	U+0037	CHIFFRE SEPT
03/08	38	U+0038	CHIFFRE HUIT
03/09	39	U+0039	CHIFFRE NEUF
03/10	3A	U+003A	DEUX-POINTS
03/11	3B	U+003B	POINT-VIRGULE
03/12	3C	U+003C	SIGNE INFÉRIEUR À
03/13	3D	U+003D	SIGNE ÉGAL À
03/14	3E	U+003E	SIGNE SUPÉRIEUR À
03/15	3F	U+003F	POINT D'INTERROGATION
04/00	40	U+0040	ARROBE (à commercial, arabas, arabase, arabas)
04/01	41	U+0041	LETTRE MAJUSCULE LATINE A
04/02	42	U+0042	LETTRE MAJUSCULE LATINE B
04/03	43	U+0043	LETTRE MAJUSCULE LATINE C
04/04	44	U+0044	LETTRE MAJUSCULE LATINE D
04/05	45	U+0045	LETTRE MAJUSCULE LATINE E
04/06	46	U+0046	LETTRE MAJUSCULE LATINE F
04/07	47	U+0047	LETTRE MAJUSCULE LATINE G
04/08	48	U+0048	LETTRE MAJUSCULE LATINE H
04/09	49	U+0049	LETTRE MAJUSCULE LATINE I
04/10	4A	U+004A	LETTRE MAJUSCULE LATINE J
04/11	4B	U+004B	LETTRE MAJUSCULE LATINE K
04/12	4C	U+004C	LETTRE MAJUSCULE LATINE L
04/13	4D	U+004D	LETTRE MAJUSCULE LATINE M
04/14	4E	U+004E	LETTRE MAJUSCULE LATINE N
04/15	4F	U+004F	LETTRE MAJUSCULE LATINE O
05/00	50	U+0050	LETTRE MAJUSCULE LATINE P
05/01	51	U+0051	LETTRE MAJUSCULE LATINE Q
05/02	52	U+0052	LETTRE MAJUSCULE LATINE R
05/03	53	U+0053	LETTRE MAJUSCULE LATINE S
05/04	54	U+0054	LETTRE MAJUSCULE LATINE T
05/05	55	U+0055	LETTRE MAJUSCULE LATINE U
05/06	56	U+0056	LETTRE MAJUSCULE LATINE V
05/07	57	U+0057	LETTRE MAJUSCULE LATINE W
05/08	58	U+0058	LETTRE MAJUSCULE LATINE X
05/09	59	U+0059	LETTRE MAJUSCULE LATINE Y
05/10	5A	U+005A	LETTRE MAJUSCULE LATINE Z
05/11	5B	U+005B	CROCHET GAUCHE
05/12	5C	U+005C	BARRE OBLIQUE INVERSÉE (contre-cotice)
05/13	5D	U+005D	CROCHET DROIT
05/14	5E	U+005E	ACCENT CIRCONFLEXE (avec chasse)
05/15	5F	U+005F	TRAIT BAS

Table 1 (suite)

Combinaison binaire	Hexa	Identifiant	Nom du caractère
06/00	60	U+0060	ACCENT GRAVE (avec chasse)
06/01	61	U+0061	LETTRE MINUSCULE LATINE A
06/02	62	U+0062	LETTRE MINUSCULE LATINE B
06/03	63	U+0063	LETTRE MINUSCULE LATINE C
06/04	64	U+0064	LETTRE MINUSCULE LATINE D
06/05	65	U+0065	LETTRE MINUSCULE LATINE E
06/06	66	U+0066	LETTRE MINUSCULE LATINE F
06/07	67	U+0067	LETTRE MINUSCULE LATINE G
06/08	68	U+0068	LETTRE MINUSCULE LATINE H
06/09	69	U+0069	LETTRE MINUSCULE LATINE I
06/10	6A	U+006A	LETTRE MINUSCULE LATINE J
06/11	6B	U+006B	LETTRE MINUSCULE LATINE K
06/12	6C	U+006C	LETTRE MINUSCULE LATINE L
06/13	6D	U+006D	LETTRE MINUSCULE LATINE M
06/14	6E	U+006E	LETTRE MINUSCULE LATINE N
06/15	6F	U+006F	LETTRE MINUSCULE LATINE O
07/00	70	U+0070	LETTRE MINUSCULE LATINE P
07/01	71	U+0071	LETTRE MINUSCULE LATINE Q
07/02	72	U+0072	LETTRE MINUSCULE LATINE R
07/03	73	U+0073	LETTRE MINUSCULE LATINE S
07/04	74	U+0074	LETTRE MINUSCULE LATINE T
07/05	75	U+0075	LETTRE MINUSCULE LATINE U
07/06	76	U+0076	LETTRE MINUSCULE LATINE V
07/07	77	U+0077	LETTRE MINUSCULE LATINE W
07/08	78	U+0078	LETTRE MINUSCULE LATINE X
07/09	79	U+0079	LETTRE MINUSCULE LATINE Y
07/10	7A	U+007A	LETTRE MINUSCULE LATINE Z
07/11	7B	U+007B	ACCOLADE GAUCHE
07/12	7C	U+007C	BARRE VERTICALE
07/13	7D	U+007D	ACCOLADE DROITE
07/14	7E	U+007E	TILDE (avec chasse)
10/00	A0	U+00A0	ESPACE INSÉCABLE
10/01	A1	U+0104	LETTRE MAJUSCULE LATINE A OGONEK
10/02	A2	U+0105	LETTRE MINUSCULE LATINE A OGONEK
10/03	A3	U+0141	LETTRE MAJUSCULE LATINE L BARRÉ
10/04	A4	U+20AC	SYMBOLE EURO
10/05	A5	U+201E	GUILLEMET-VIRGULE DOUBLE INFÉRIEUR
10/06	A6	U+0160	LETTRE MAJUSCULE LATINE S CARON
10/07	A7	U+00A7	PARAGRAPHE (alinéa)
10/08	A8	U+0161	LETTRE MINUSCULE LATINE S CARON
10/09	A9	U+00A9	SYMBOLE COPYRIGHT
10/10	AA	U+0218	LETTRE MAJUSCULE LATINE S VIRGULE SOUSCRITE
10/11	AB	U+00AB	GUILLEMET GAUCHE
10/12	AC	U+0179	LETTRE MAJUSCULE LATINE Z ACCENT AIGU
10/13	AD	U+00AD	TRAIT D'UNION VIRTUEL (tiret conditionnel)
10/14	AE	U+017A	LETTRE MINUSCULE LATINE Z ACCENT AIGU
10/15	AF	U+017B	LETTRE MAJUSCULE LATINE Z POINT EN CHEF
11/00	B0	U+00B0	SYMBOLE DEGRÉ
11/01	B1	U+00B1	SYMBOLE PLUS-MOINS
11/02	B2	U+010C	LETTRE MAJUSCULE LATINE C CARON
11/03	B3	U+0142	LETTRE MINUSCULE LATINE L BARRÉ
11/04	B4	U+017D	LETTRE MAJUSCULE LATINE Z CARON
11/05	B5	U+201D	GUILLEMET-APOSTROPHE DOUBLE
11/06	B6	U+00B6	PIED DE MOUCHE (fin de paragraphe)
11/07	B7	U+00B7	POINT MÉDIAN (point central, point au milieu)
11/08	B8	U+017E	LETTRE MINUSCULE LATINE Z CARON
11/09	B9	U+010D	LETTRE MINUSCULE LATINE C CARON
11/10	BA	U+0219	LETTRE MINUSCULE LATINE S VIRGULE SOUSCRITE
11/11	BB	U+00BB	GUILLEMET DROIT
11/12	BC	U+0152	DIGRAMME SOUDÉ MAJUSCULE LATIN OE
11/13	BD	U+0153	DIGRAMME SOUDÉ MINUSCULE LATIN OE
11/14	BE	U+0178	LETTRE MAJUSCULE LATINE Y TRÉMA
11/15	BF	U+017C	LETTRE MINUSCULE LATINE Z POINT EN CHEF

Table 1 (fin)

Combinaison binaire	Hexa	Identifiant	Nom du caractère
12/00	C0	U+00C0	LETTRE MAJUSCULE LATINE A ACCENT GRAVE
12/01	C1	U+00C1	LETTRE MAJUSCULE LATINE A ACCENT AIGU
12/02	C2	U+00C2	LETTRE MAJUSCULE LATINE A ACCENT CIRCONFLEXE
12/03	C3	U+0102	LETTRE MAJUSCULE LATINE A BRÈVE
12/04	C4	U+00C4	LETTRE MAJUSCULE LATINE A TRÉMA
12/05	C5	U+0106	LETTRE MAJUSCULE LATINE C ACCENT AIGU
12/06	C6	U+00C6	LETTRE MAJUSCULE LATINE AE
12/07	C7	U+00C7	LETTRE MAJUSCULE LATINE C CÉDILLE
12/08	C8	U+00C8	LETTRE MAJUSCULE LATINE E ACCENT GRAVE
12/09	C9	U+00C9	LETTRE MAJUSCULE LATINE E ACCENT AIGU
12/10	CA	U+00CA	LETTRE MAJUSCULE LATINE E ACCENT CIRCONFLEXE
12/11	CB	U+00CB	LETTRE MAJUSCULE LATINE E TRÉMA
12/12	CC	U+00CC	LETTRE MAJUSCULE LATINE I ACCENT GRAVE
12/13	CD	U+00CD	LETTRE MAJUSCULE LATINE I ACCENT AIGU
12/14	CE	U+00CE	LETTRE MAJUSCULE LATINE I ACCENT CIRCONFLEXE
12/15	CF	U+00CF	LETTRE MAJUSCULE LATINE I TRÉMA
13/00	D0	U+0110	LETTRE MAJUSCULE LATINE D BARRÉ
13/01	D1	U+0143	LETTRE MAJUSCULE LATINE N ACCENT AIGU
13/02	D2	U+00D2	LETTRE MAJUSCULE LATINE O ACCENT GRAVE
13/03	D3	U+00D3	LETTRE MAJUSCULE LATINE O ACCENT AIGU
13/04	D4	U+00D4	LETTRE MAJUSCULE LATINE O ACCENT CIRCONFLEXE
13/05	D5	U+0150	LETTRE MAJUSCULE LATINE O DOUBLE ACCENT AIGU
13/06	D6	U+00D6	LETTRE MAJUSCULE LATINE O TRÉMA
13/07	D7	U+015A	LETTRE MAJUSCULE LATINE S ACCENT AIGU
13/08	D8	U+0170	LETTRE MAJUSCULE LATINE U DOUBLE ACCENT AIGU
13/09	D9	U+00D9	LETTRE MAJUSCULE LATINE U ACCENT GRAVE
13/10	DA	U+00DA	LETTRE MAJUSCULE LATINE U ACCENT AIGU
13/11	DB	U+00DB	LETTRE MAJUSCULE LATINE U ACCENT CIRCONFLEXE
13/12	DC	U+00DC	LETTRE MAJUSCULE LATINE U TRÉMA
13/13	DD	U+0118	LETTRE MAJUSCULE LATINE E OGONEK
13/14	DE	U+021A	LETTRE MAJUSCULE LATINE T VIRGULE SOUSCRITE
13/15	DF	U+00DF	LETTRE MINUSCULE LATINE S DUR
14/00	E0	U+00E0	LETTRE MINUSCULE LATINE A ACCENT GRAVE
14/01	E1	U+00E1	LETTRE MINUSCULE LATINE A ACCENT AIGU
14/02	E2	U+00E2	LETTRE MINUSCULE LATINE A ACCENT CIRCONFLEXE
14/03	E3	U+0103	LETTRE MINUSCULE LATINE A BRÈVE
14/04	E4	U+00E4	LETTRE MINUSCULE LATINE A TRÉMA
14/05	E5	U+0107	LETTRE MINUSCULE LATINE C ACCENT AIGU
14/06	E6	U+00E6	LETTRE MINUSCULE LATINE AE
14/07	E7	U+00E7	LETTRE MINUSCULE LATINE C CÉDILLE
14/08	E8	U+00E8	LETTRE MINUSCULE LATINE E ACCENT GRAVE
14/09	E9	U+00E9	LETTRE MINUSCULE LATINE E ACCENT AIGU
14/10	EA	U+00EA	LETTRE MINUSCULE LATINE E ACCENT CIRCONFLEXE
14/11	EB	U+00EB	LETTRE MINUSCULE LATINE E TRÉMA
14/12	EC	U+00EC	LETTRE MINUSCULE LATINE I ACCENT GRAVE
14/13	ED	U+00ED	LETTRE MINUSCULE LATINE I ACCENT AIGU
14/14	EE	U+00EE	LETTRE MINUSCULE LATINE I ACCENT CIRCONFLEXE
14/15	EF	U+00EF	LETTRE MINUSCULE LATINE I TRÉMA
15/00	F0	U+0111	LETTRE MINUSCULE LATINE D BARRÉ
15/01	F1	U+0144	LETTRE MINUSCULE LATINE N ACCENT AIGU
15/02	F2	U+00F2	LETTRE MINUSCULE LATINE O ACCENT GRAVE
15/03	F3	U+00F3	LETTRE MINUSCULE LATINE O ACCENT AIGU
15/04	F4	U+00F4	LETTRE MINUSCULE LATINE O ACCENT CIRCONFLEXE
15/05	F5	U+0151	LETTRE MINUSCULE LATINE O DOUBLE ACCENT AIGU
15/06	F6	U+00F6	LETTRE MINUSCULE LATINE O TRÉMA
15/07	F7	U+015B	LETTRE MINUSCULE LATINE S ACCENT AIGU
15/08	F8	U+0171	LETTRE MINUSCULE LATINE U DOUBLE ACCENT AIGU
15/09	F9	U+00F9	LETTRE MINUSCULE LATINE U ACCENT GRAVE
15/10	FA	U+00FA	LETTRE MINUSCULE LATINE U ACCENT AIGU
15/11	FB	U+00FB	LETTRE MINUSCULE LATINE U ACCENT CIRCONFLEXE
15/12	FC	U+00FC	LETTRE MINUSCULE LATINE U TRÉMA
15/13	FD	U+0119	LETTRE MINUSCULE LATINE E OGONEK
15/14	FE	U+021B	LETTRE MINUSCULE LATINE T VIRGULE SOUSCRITE
15/15	FF	U+00FF	LETTRE MINUSCULE LATINE Y TRÉMA

6.2 Table de code

Pour chaque caractère du jeu, la table de code (table 2) montre un symbole graphique à la position de la table de code correspondant à la combinaison binaire précisée à la table 1.

Les positions ombrées dans la table de code correspondent aux combinaisons binaires ne représentant pas de caractères graphiques. Leur usage n'appartient pas au champ d'application de l'ISO/CEI 8859; cet usage est prescrit dans d'autres normes internationales, comme par exemple dans l'ISO/CEI 6429.

Table 2 – Table de code de l'alphabet latin n° 10

				b ₈	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
				b ₇	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
				b ₆	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
				b ₅	0	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 ₄	b ₃	b ₂	b ₁																					
0	0	0	0	00			SP	0	@	P	`	p			NBSP	°	À	Ð	à	đ	0			
0	0	0	1	01			!	1	A	Q	a	q			À	±	Á	Ñ	á	ñ	1			
0	0	1	0	02			"	2	B	R	b	r			ą	Č	Â	Ò	â	ò	2			
0	0	1	1	03			#	3	C	S	c	s			ł	ł	Ǻ	Ó	ǻ	ó	3			
0	1	0	0	04			\$	4	D	T	d	t			€	Ž	Ä	Ô	ä	ô	4			
0	1	0	1	05			%	5	E	U	e	u			„	”	Ć	Œ	ć	œ	5			
0	1	1	0	06			ξ	6	F	V	f	v			Š	Ŧ	Æ	Ö	æ	ö	6			
0	1	1	1	07			'	7	G	W	g	w			§	·	Ç	Ś	ç	ś	7			
1	0	0	0	08			(8	H	X	h	x			š	ž	È	Ú	è	ú	8			
1	0	0	1	09)	9	I	Y	i	y			©	č	É	Ù	é	ù	9			
1	0	1	0	10			*	:	J	Z	j	z			Ş	ş	Ê	Ú	ê	ú	A			
1	0	1	1	11			+	;	K	[k	{			«	»	Ë	Û	ë	û	B			
1	1	0	0	12			,	<	L	\	l				Ž	Œ	Ì	Ü	ì	ü	C			
1	1	0	1	13			-	=	M]	m	}			SHY	œ	Í	Ě	í	ě	D			
1	1	1	0	14			.	>	N	^	n	~			ž	ÿ	Î	Ŧ	î	ŧ	E			
1	1	1	1	15			/	?	O	_	o				Ž	ž	Ï	ß	ï	ÿ	F			
					0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	hexa			

7 Identification du jeu de caractères

7.1 Identification selon l'ISO/CEI 2022 et l'ISO/CEI 4873

Les caractères graphiques de la présente partie de l'ISO/CEI 8859 constituent un seul jeu de caractère. Toutefois, en accord avec l'ISO/CEI 2022 et avec l'ISO/CEI 4873 la table de code de la présente partie de l'ISO/CEI 8859 peut être considérée comme étant formée des composantes suivantes :

- Le caractère ESPACE représenté par la combinaison binaire 02/00;
- un jeu G0 de 94 caractères graphiques représenté par les combinaisons binaires de 02/01 à 07/14;
- un jeu G1 de 96 caractères graphiques représenté par les combinaisons binaires de 10/00 à 15/15.

Quand l'on utilise les méthodes d'identification de l'ISO/CEI 2022 ou de l'ISO/CEI 4873, la présente partie de l'ISO/CEI 8859 doit être représentée par la paire suivante de fonctions de désignation :

GZD4	04/02	(ESC 02/08 04/02)
G1D6	06/02	(ESC 02/13 06/06)

NOTE – Les séquences d'échappement figurent entre parenthèses.

7.2 Identification selon l'ISO/CEI 8824-1 (ASN.1)

Selon la terminologie de l'ISO/CEI 8824-1, le jeu de caractères de la présente partie de l'ISO/CEI 8859 et les représentations codées correspondantes sont des concepts distincts, et on les désigne sous les vocables respectifs de « syntaxe abstraite des caractères » et de « syntaxe de transfert des caractères ».

Quand l'on utilise les méthodes d'identification de l'ISO/CEI 8824-1, la présente partie de l'ISO/CEI 8859 doit être représentée par les identifiants d'objets suivants :

- pour le jeu de caractères :
{ iso standard 8859 16 abstract-syntax (1) }
- pour les représentations codées :
{ iso standard 8859 16 transfer-syntax (0) }

Les descriptions correspondantes des objets doivent être :

- pour le jeu de caractères :
"ISO 8859 part 16 repertoire"
- pour les représentations codées :
"ISO 8859 part 16 code"

7.3 Identification selon le registre international des jeux de caractères de l'ISO à utiliser avec séquences d'échappement

Selon 7.1, le jeu de caractères de la présente partie de l'ISO/CEI 8859 peut être considéré comme un tout composé du caractère ESPACE, d'un jeu G0 de 94 caractères graphiques et d'un jeu G1 de 96 caractères graphiques. Les jeux de caractères graphiques G0 et G1 peuvent être identifiés par les numéros d'enregistrement qui leur sont attribués dans le registre international des jeux de caractères de l'ISO à utiliser avec des séquences d'échappement.

Quand l'on utilise ces numéros d'enregistrement, la présente partie de l'ISO/CEI 8859 doit être identifiée par la paire suivante de numéros d'enregistrement :

- le jeu G0 de caractères graphiques ISO-IR 6
- le jeu G1 de caractères graphiques ISO-IR 226

Annexe A (informative)

Langues couvertes par les parties 1 à 10 et 13 à 16 de l'ISO/CEI 8859

A.1 Langues d'origine européenne utilisant l'écriture latine

Les parties suivantes (numérotées 1 à 16) de l'ISO/CEI 8859 prescrivent des jeux de caractères qui comprennent divers choix de caractères basés sur l'alphabet latin. Ces jeux sont connus comme les alphabets latins numérotés de 1 à 10.

ISO/CEI 8859-1 Alphabet latin n° 1
 ISO/CEI 8859-2 Alphabet latin n° 2
 ISO/CEI 8859-3 Alphabet latin n° 3
 ISO/CEI 8859-4 Alphabet latin n° 4

ISO/CEI 8859-9 Alphabet latin n° 5
 ISO/CEI 8859-10 Alphabet latin n° 6
 ISO/CEI 8859-13 Alphabet latin n° 7
 ISO/CEI 8859-14 Alphabet latin n° 8 (celte)
 ISO/CEI 8859-15 Alphabet latin n° 9
 ISO/CEI 8859-16 Alphabet latin n° 10

La table A.1 indique, à l'aide de ces numéros d'alphabets latins, la couverture des langues officielles et régionales d'Europe.

Table A.1 – Couverture linguistique

Langue	Couverte(s) par l'alphabet n°	Langue	Couverte(s) par l'alphabet n°
albanais	1 2 5 8 9 10	gallois	8
allemand	1 2 3 4 5 6 8 9 10	groenlandais	1 4 5 6 8 9
anglais	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	hongrois	2 10
basque	1 5 8 9	islandais	1 6 9
breton	1 5 8 9	italien	1 3 5 8 9 10
catalan	1 5 8 9	lapon (same)	4 6
cornique	1 5 8	latin	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
croate	2 10	letton	4 7
danois	1 4 5 6 8 9	lithuanien	4 6 7
espagnol	1 5 8 9	luxembourgeois	1 5 8 9
espéranto	3	maltais	3
estonien	4 6 7 9	néerlandais	1 5 9
féroïen	1 6 9	norvégien	1 4 5 6 7 8 9
finnois	(1) 4 (5)6 7 (8)9 10	polonais	2 7 10
français	(1) (3) (5) (8)9 10	portugais	1 3 5 8 9
frison	1 5 9	romanche	1 5 8 9
gaélique de l'Île de Man	1 5 8	roumain	(2) 10
gaélique écossais	1 5 8 9	slovaque	2
gaélique irlandais (ancienne orthographe)	8	slovène	2 4 6 10
gaélique irlandais (nouvelle orthographe)	1 5 6 8 9 10	sorbe	2
galicien	1 5 8 9	suédois	1 4 5 6 8 9
		tchèque	2
		turc	(3) 5

NOTES

1 La liste des langues de la table A.1 n'est pas exhaustive. Elle se limite aux langues incluses dans le domaine d'application de chaque partie de l'ISO/CEI 8859.

2. Pour l'écriture du français, trois caractères (Œ, œ, Ÿ), ne sont pas couverts dans les parties 1, 3, 9 et 14, mais sont inclus dans les parties 15 et 16. Pour l'écriture du finnois, quatre caractères (Š, š, Ž, ž), ne sont pas couverts dans les parties 1, 9, et 14, mais sont inclus dans les parties 4, 10, 13, 15, et 16.

3 Les langues lapponnes (sames) utilisent différentes orthographes. Les jeux de caractères des parties 4 et 10 couvrent les besoins des langues lapponnes les plus fréquemment employées en Finlande, en Norvège et en Suède. Pour la langue laponne skolt employée en Finlande et en Norvège, d'autres caractères sont requis. Ils sont inclus dans les jeux de caractères ISO-IR 158, 197, et 209.

4 Quelques langues officielles écrites hors d'Europe sont couvertes par l'alphabet latin n° 1, comme par exemple l'indonésien/malais, le tagal (Philippines), le swahili et l'afrikaans.

5 L'usage de l'alphabet latin n° 3 pour le turc est déconseillé.

A.2 Langues écrites avec d'autres systèmes d'écriture

Les parties suivantes de l'ISO/CEI 8859 prescrivent des jeux de caractères codés qui comprennent des caractères non inclus dans l'écriture latine :

- ISO/CEI 8859-5 Alphabet latin/cyrillique
- ISO/CEI 8859-6 Alphabet latin/arabe
- ISO/CEI 8859-7 Alphabet latin/grec
- ISO/CEI 8859-8 Alphabet latin/hébreu
- ISO/CEI 8859-11 Alphabet latin/thaï

Ces alphabets couvrent les langues officielles et régionales suivantes :

Les caractères cyrilliques de la partie 5 couvrent le bulgare, le biélorusse, le macédonien (slave), le russe, le serbe et l'ukrainien (jusqu'à 1990, voir aussi le domaine d'application de la partie 5).

Les caractères arabes de la partie 6 couvrent l'arabe. Les caractères grecs de la partie 7 couvrent le grec (orthographe monotonique). Les caractères hébraïques de la partie 8 couvrent l'hébreu. Les caractères siamois de la partie 11 couvrent le thaï.

Annexe B
(informative)

Bibliographie

ISO/CEI 6429: 1992 *Technologies de l'information – Fonctions de commande pour les jeux de caractères.*

ISO/CEI 10367: 1991 *Technologies de l'information – Jeux de caractères normalisés pour utilisation dans des codes à 8 bits.*

ISO/CEI 10646-1: 2000 *Technologies de l'information – Jeu universel de caractères codés sur plusieurs octets (JUC) – partie 1: Architecture et plan multilingue de base.*

Registre international des jeux de caractères de l'ISO utilisés avec séquences d'échappement.