

Le codage des caractères : code ASCII

Intérêt : Où que l'on soit (traitement de texte, dessin, tableur, internet, messagerie) on obtient un caractère en tapant son code par : **ALT + code**

0	NUL	16	DLE	32	SPC	48	0	64	@	80	P	96	`	112	p
1	SOH	17	DC1	33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
2	STX	18	DC2	34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
3	ETX	19	DC3	35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
4	EOT	20	DC4	36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
5	ENQ	21	NAK	37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
6	ACK	22	SYN	38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
7	BEL	23	ETB	39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
8	BS	24	CAN	40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
9	HT	25	EM	41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
10	LF	26	SUB	42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
11	VT	27	ESC	43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{
12	FF	28	FS	44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	
13	CR	29	GS	45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}
14	SO	30	RS	46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~
15	SI	31	US	47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	DEL

Codage de 128 à 255 :

N'est pas universel, mais on retrouve souvent :

128	Ç	144	É	212	È	183	À	146	Æ
-----	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

Codages non décimaux :

Binaire : 2 chiffres disponibles, 0 et 1

Décimal	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Binaire	0	1	10	11	100	101	110	111	1000

Hexadécimal : 16 chiffres disponibles

Déc	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Hexa	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10

Ex : ? est codé « 63 » en décimal, soit « 111111 » en binaire et « 3F » en hexa
 @ est codée « 64 » en décimal, soit « 1000000 » en binaire et « 40 » en hexa