# Les CODES

### 1 Généralités

Lorsque les nombres, les lettres, les mots ou d'autres informations sont représentés par un groupe de symboles, le processus est appelé « CODAGE » et le groupe de symboles correspond à un « CODE ».

Exemple: 101 est le code binaire du nombre décimal 5

## 2 Le code BCD (Binaire Codé Décimal)

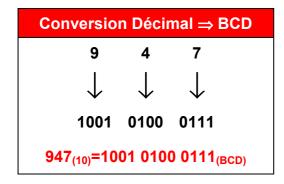
#### 2.1 Principe

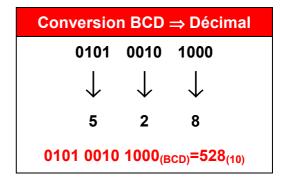
- Les systèmes de traitement de l'information tels que les automates ou les ordinateurs utilisent tous des nombres binaires pour leurs opérations internes.
- La numération décimale étant la plus couramment utilisée par les humains, cela suppose une conversion entre la numération en décimal et la numération binaire.

Dans le cas du code BCD, chaque digit d'un nombre décimal est représenté par son équivalent binaire.

Un digit décimal pouvant atteindre la valeur (9), il faut donc nécessairement 4 bits pour coder chaque digit décimal (le code binaire de (9) étant 1001).

#### Exemple:

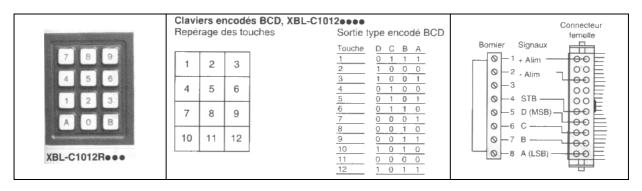




#### Remarque:

Le principal intérêt du code BCD est de permettre une représentation des nombres décimaux très rapide. Il est a noté cependant que la représentation en BCD ne permet pas le calcul arithmétique.

Exemple de clavier 12 touches encodé BCD (doc. TELEMECANIQUE)



Philippe HOARAU 1/7

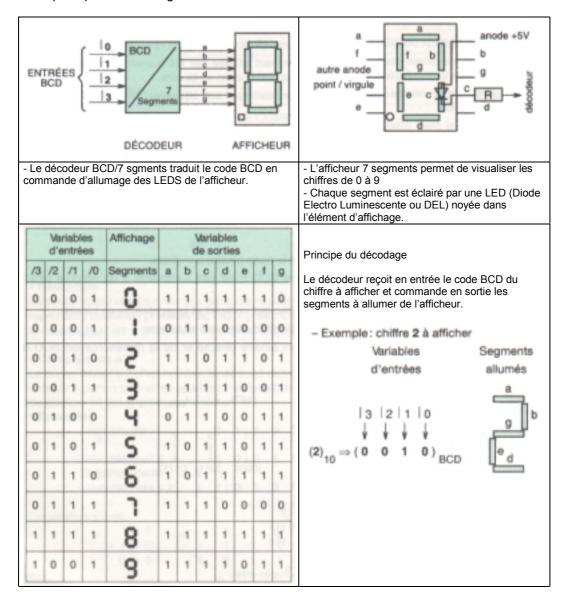
#### 2.2 Transcodage BCD ⇒ 7 segments

Dans de nombreuses applications, la visualisation des données sous la forme d'un affichage décimal est impérative.

#### Exemple:

- ✓ Affichage dans un ascenseur du N° d'étage
- ✓ Affichage de la vitesse d'un véhicule
- ✓ ..

Schéma de principe de l'affichage.



Philippe HOARAU 2/7

# 3 Le code GRAY (Binaire réfléchi)

# 3.1 Principe

La propriété fondamentale du code GRAY est de ne subir qu'une seule variation de digit d'un nombre entier au nombre entier suivant.

Le tableau suivant montre la correspondance entre le code GRAY et le code binaire naturel pour les 16 premiers nombres.

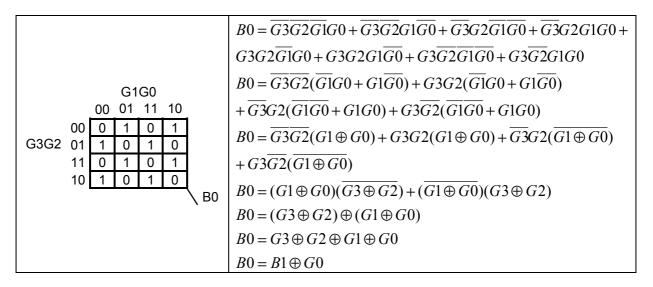
nombre	Binaire naturel				Code GRAY			
Hombre	В3	B2	B1	B0	G3	G2	G1	G0
0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	1
2	0	0	1	0	0	0	1	1
3	0	0	1	1	0	0	1	0
4	0	1	0	0	0	1	1	0
5	0	1	0	1	0	1	1	1
6	0	1	1	0	0	1	0	1
7	0	1	1	1	0	1	0	0
8	1	0	0	0	1	1	0	0
9	1	0	0	1	1	1	0	1
10	1	0	1	0	1	1	1	1
11	1	0	1	1	1	1	1	0
12	1	1	0	0	1	0	1	0
13	1	1	0	1	1	0	1	1
14	1	1	1	0	1	0	0	1
15	1	1	1	1	1	0	0	0

## 3.2 Transcodage GRAY ⇒ BINAIRE NATUREL

D'après le tableau précédent nous pouvons écrire les tableaux de KARNAUGH suivants :

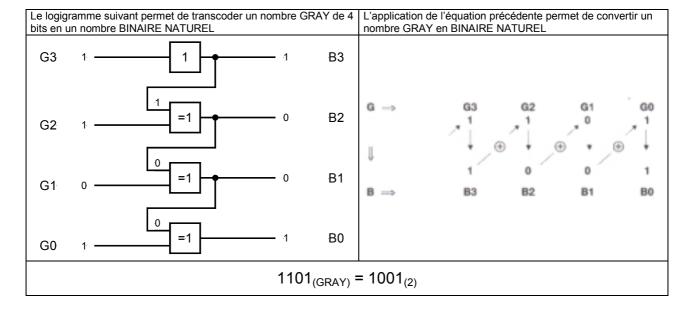
G1G0	
00 01 11 10	
00 0 0 0 0	
G3G2 01 0 0 0 0	B3 = G3
11 1 1 1	
10 1 1 1	
B3	
G1G0	
00 01 11 10	$\overline{C}$ $\overline{C}$ $\overline{C}$ $\overline{C}$ $\overline{C}$ $\overline{C}$
00 0 0 0	B2 = G3G2 + G3G2
G3G2 01 1 1 1 1	$B2 = G3 \oplus G2$
11 0 0 0 0	$B2 = B3 \oplus G2$
10 1 1 1	D2
\ B2	
G1G0	B1 = G3G2G1 + G3G2G1 + G3G2G1 + G3G2G1
00 01 11 10	$B1 = G3(G2G1 + \overline{G2G1}) + \overline{G3}(\overline{G2G1} + G2\overline{G1})$
00 0 0 1 1	
G3G2 01 1 1 0 0 11 0 0 1 1 10 1 1 0 0	$B1 = G3(G2 \oplus G1) + G3(G2 \oplus G1)$
	$B1 = G3 \oplus G2 \oplus G1$
B1	$B1 = B2 \oplus G1$
	$Rappel: G2G1 + \overline{G2G1} = \overline{G2 \oplus G1}$

Philippe HOARAU 3/7



En généralisant les résultats obtenus précédemment nous pouvons écrire :

$$Bn = B(n+1) \oplus Gn$$

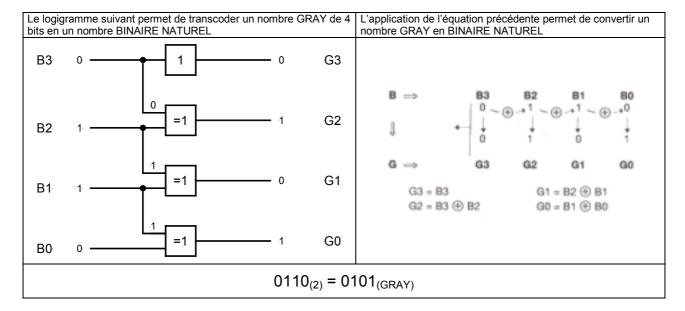


Philippe HOARAU 4/7

#### 3.3 Transcodage BINAIRE NATUREL ⇒ GRAY

La formule se déduit de l'équation précédente :

$$Bn = B(n+1) \oplus Gn \implies Gn = Bn \oplus B(n+1)$$



#### 4 Le code ASCII

Les unités de traitement de l'information (Ordinateur, API,...) doivent être capable de reconnaître des codes représentant des nombres, des lettres et des caractères spéciaux. Ces codes sont considérés comme des codes alphanumériques.

Le code ASCII (American Standard Code for Information Interchange) est le code alphanumérique le plus utilisé par les fabricants de matériels informatiques.

Le tableau suivant représente la liste du code ASCII à 7 bits

		b <sub>6</sub> b <sub>5</sub> b <sub>4</sub>							
		000	001	010	011	100	101	110	111
$b_3b_2b_1b_0$	I	0	1	2	3	4	5	6	7
0000	0	NUL	DLE	SP	0	@	Р	`	р
0001	1	SOH	DC1	!	1	Α	Q	а	q
0010	2	STX	DC2	"	2	В	R	b	r
0011	3	ETX	DC3	#	3	C	S	С	S
0100	4	EOT	DC4	\$	4	D	Т	d	t
0101	5	ENQ	NAK	%	5	Е	U	е	u
0110	6	ACQ	SYN	&	6	F	V	f	V
0111	7	BEL	ETB	-	7	G	W	g	W
1000	8	BS	CAN	(	8	Н	Χ	h	Х
1001	9	HT	EM	)	9	- 1	Υ	i	У
1010	Α	LF	SUB	*	:	J	Z	j	Z
1011	В	VT	ESC	+	;	K	[	k	{
1100	C	FF	FS	,	٧	L	\	I	
1101	D	CR	GS	ı	II	М	]	m	}
1110	Е	SO	RS		^	N	۸	n	"
1111	F	SI	US	1	?	0	_	0	DEL

Exemple:

$$A = 100\ 0001_{(2)} = 41_{(16)} = 65_{(10)}$$

Philippe HOARAU 5/7

Les 32 premiers caractères de la table ASCII sont des caractères de contrôle qui ne sont pas affichables.

NUL	<ul> <li>Absence de caractère, blanc, espace.</li> <li>"Start of Heading": début d'en-tête.</li> </ul>	DC1, DC2, DC3 et DC4 – "Device Controls": caractères de commande de terminaux ou
STX	<ul> <li>"Start of Text": début du texte (et donc aussi fin de l'en-tête).</li> </ul>	périphériques.  NAK – "Negative Acknowledgment": réponse
ETX	- "End of Text": fin d'un texte, commencé	négative à une question.
FOT	avec STX.	SYN - "Synchronus/idle": caractère de synchro-
EOT	<ul> <li>"End of Transmission": fin de transmis- sion.</li> </ul>	nisation ; lorsqu'un caractère est transmis.
ENQ	01010	il peut être émis continûment.
	<ul> <li>"Enquiry": demande. Peut être utilisé pour demander au destinataire de s'identifier.</li> </ul>	ETB - "End of Transmission Block": fin de trans-
ACK	<ul> <li>"Acknowledge": accusé de réception.</li> </ul>	mission d'un bloc de données.
BEL	- "Bell": sonnette.	CAN - "Cancel": annulation de la donnée précé-
BS	<ul> <li>Backspace": marche arrière de 1 caractè-</li> </ul>	dente.
LIT	re.  - "Horizontale Tabulation": tabulation hori-	<ul> <li>EM - "End of Medium": fin physique de la carte</li> </ul>
HT	- Pronzontale (abulation : tabulation non- zontale.	bande, ou autre support utilisé.
LF	- "Line Feed": retour à une nouvelle ligne.	SUB - "Substitute": remplacement.
VT	- "vertical Tabulation": tabulation verticale.	ESC - "Escape": caractère de contrôle fournis-
FF	- "Form Feed": passage à une page suivante.	sant un moyen d'étendre les possibilités de codage.
CR	- "Carriage Return": retour du chariot.	
SO	- "Shift Out": le code suivant est hors des	FS - "File Separator":
	caractères standards.	GS - "Groupe Separator":
	Se termine par "Shift In".	RS - "Record Separator":
SI	- "Shift In": retour aux caractères standards	US - "United Separator":
	du code utilisé.	caractères de séparation à utilisation optionnelle
DLE	<ul> <li>"Data Link Escape": change la significa- tion d'un ou plusieurs caractères suivants.</li> </ul>	mais hiérarchique, de FS (le plus général) à US
	Sert à fournir des commandes supplé-	SP - "Space": espace, ou blanc.
	mentaires.	DEL - "Delete": suppression.

Philippe HOARAU 6/7

1	Généralités	1
2	Le code BCD (Binaire Codé Décimal)	1
	2.1 Principe	
	2.2 Transcodage BCD ⇒ 7 segments	
3	Le code GRAY (Binaire réfléchi)	3
	3.1 Principe	
	3.2 Transcodage GRAY ⇒ BINAIRE NATUREL	3
	3.3 Transcodage BINAIRE NATUREL ⇒ GRAY	5
	Le code ASCII	