

Informatyka 1

Politechnika Białostocka - Wydział Elektryczny
Elektrotechnika, semestr II, studia niestacjonarne I stopnia
Rok akademicki 2017/2018

Wykład nr 2 (02.03.2018)

dr inż. Jarosław Forenc

Plan wykładu nr 2

- Język C
 - identyfikatory (nazwy), słowa kluczowe
 - typy danych, stałe liczbowe
 - deklaracje zmiennych i stałych
 - operatory, priorytet operatorów
 - wyrażenia i instrukcje
 - wyrażenia arytmetyczne
 - funkcje printf i scanf
- Konwersje między systemami liczbowymi
- Kodowanie znaków
 - ASCII, ISO/IEC 646, ISO 8859
 - EBCDIC, Windows-1250, Unicode

Przykład: zamiana wzrostu w cm na stopy i cale

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    float cm;      /* wzrost w cm */
    float stopy;   /* wzrost w stopach */
    float cale;    /* wzrost w calach */

    printf("Podaj wzrost w cm: ");
    scanf("%f", &cm);

    stopy = cm / 30.48f;
    cale = cm / 2.54f;

    printf("%f [cm] = %f [ft]\n", cm, stopy);
    printf("%f [cm] = %f [in]\n", cm, cale);

    return 0;
}
```

```
Podaj wzrost w cm: 175
175.000000 [cm] = 5.741470 [ft]
175.000000 [cm] = 68.897636 [in]
```

Język C - identyfikatory (nazwy)

- Dozwolone znaki: **A-Z, a-z, 0-9, _** (podkreślenie)
- Długość nie jest ograniczona (rozdzielalne są 63 pierwsze znaki)
- Poprawne identyfikatory:

```
temp    u2      u_2     pole_kola    alfa    Beta    XyZ
```

- Pierwszym znakiem nie może być cyfra
- W identyfikatorach nie można stosować spacji, liter diakrytycznych
- Błędne identyfikatory:

```
2u      pole kola    pole_koła
```

Język C - identyfikatory (nazwy)

- Nie zaleca się, aby pierwszym znakiem było podkreślenie
- Identyfikatory nie powinny być zbyt długie

```
_temp    __temp    temperatura_w_skali_Celsjusza
```

- Nazwa **zmiennej** powinna być związana z jej zawartością
- Język C rozróżnia wielkość liter więc poniższe zapisy oznaczają inne identyfikatory

```
tempc    Tempc    TempC    TEMPC    TeMpC
```

- Jako nazw zmiennych nie można stosować **słów kluczowych** języka C

Język C - słowa kluczowe języka C

- W standardzie C11 zdefiniowane są 43 słowa kluczowe

<code>auto</code>	<code>extern</code>	<code>short</code>	<code>while</code>
<code>break</code>	<code>float</code>	<code>signed</code>	<code>_Alignas</code>
<code>case</code>	<code>for</code>	<code>sizeof</code>	<code>_Alignof</code>
<code>char</code>	<code>goto</code>	<code>static</code>	<code>_Bool</code>
<code>const</code>	<code>if</code>	<code>struct</code>	<code>_Complex</code>
<code>continue</code>	<code>inline</code>	<code>switch</code>	<code>_Generic</code>
<code>default</code>	<code>int</code>	<code>typedef</code>	<code>_Imaginary</code>
<code>do</code>	<code>long</code>	<code>union</code>	<code>_Noreturn</code>
<code>double</code>	<code>register</code>	<code>unsigned</code>	<code>_Static_assert</code>
<code>else</code>	<code>restrict</code>	<code>void</code>	<code>_Thread_local</code>
<code>enum</code>	<code>return</code>	<code>volatile</code>	

Język C - Typy danych

Nazwa	Rozmiar (bajty)	Zakres wartości
<code>char</code>	1	-128 ... 127
<code>int</code>	4	-2147483648 ... 2147483647
<code>float</code>	4	$-3,4 \cdot 10^{38} \dots 3,4 \cdot 10^{38}$
<code>double</code>	8	$-1,7 \cdot 10^{308} \dots 1,7 \cdot 10^{308}$
<code>void</code>	-	-

- Słowa kluczowe wpływające na typy:
 - `signed` - liczba ze znakiem (dla typów `char` i `int`), np. `signed char`
 - `unsigned` - liczba bez znaku (dla typów `char` i `int`), np. `unsigned int`
 - `short`, `long`, `long long` - liczba krótka/długa (dla typu `int`), np. `short int`
 - `long` - większa precyzja (dla typu `double`), `long double`

Język C - Typy danych

- Zależnie od środowiska programistycznego (kompilatora) zmienne typów **int** i **long double** mogą zajmować różną liczbę bajtów

Środowisko	int (bajty)	long double (bajty)
Microsoft Visual Studio 2008	4	8
Microsoft Visual Studio 2015	4	8
Dev-C++ 5.11	4	12
Code::Blocks 16.01	4	12
Borland Turbo C++ 2006	4	10
Borland C++ 3.1	2	10

Język C - Typy danych (sizeof)

- **sizeof** - operator zwracający liczbę bajtów zajmowanych przez obiekt lub zmienną podanego typu

```
sizeof (nazwa_typu)  
sizeof (nazwa_zmiennej)  
sizeof nazwa_zmiennej
```

- Operator **sizeof** zwraca wartość typu **size_t**
- Zależnie od środowiska programistycznego typ **size_t** może odpowiadać typowi **unsigned int** lub **unsigned long int**
- W standardach C99 i C11 wprowadzono specyfikator formatu **%zd** przeznaczony do wyświetlania wartości typu **size_t** (Uwaga: nie działa w Visual Studio 2008)

Język C - Typy danych (sizeof)

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int x;

    printf("int: %d\n", sizeof(int));
    printf("int: %d\n", sizeof(x));
    printf("int: %d\n", sizeof x);

    printf("long double: %d\n", sizeof(long double));

    return 0;
}
```

```
int: 4
int: 4
int: 4
long double: 8
```

Język C - Stałe liczbowe (całkowite)

- **Liczby całkowite** (ang. integer) domyślnie zapisywane są w systemie dziesiętnym i mają typ **int**

1	100	-125	123456
---	-----	------	--------

- Zapis liczb w innych systemach liczbowych
 - **ósemkowy**: 0 na początku, np. **011**, **024**
 - **szesnastkowy**: **0x** na początku, np. **0x2F**, **0xab**
- Przyrostki na końcu liczby zmieniają typ
 - **l** lub **L** - typ **long int**, np. **10l**, **10L**, **011L**, **0x2FL**
 - **ll** lub **LL** - typ **long long int**, np. **10ll**, **10LL**, **011LL**, **0x2FLL**
 - **u** lub **U** - typ **unsigned**, np. **10u**, **10U**, **10IU**, **10LLU**, **0x2FUll**

Język C - Stałe liczbowe (rzeczywiste)

- Domyślny typ liczb rzeczywistych to **double**
- Format zapisu **stałych zmiennoprzecinkowych** (ang. floating-point)

`-2.41e+15` `-2.41e+15` `+4.123E-3` `+4.123E-3`

znak plus/minus	mantysa (ciąg cyfr z kropką dziesiętną)	e lub E	wykładnik ze znakiem
-----------------	---	---------	----------------------

- W zapisie można pominąć:
 - znak plus, np. `-2.41e15`, `4.123E-3`
 - kropkę dziesiętną lub część wykładniczą, np. `2e-5`, `14.15`
 - część ułamkową lub część całkowitą, np. `2.e-5`, `.12e4`

Język C - Stałe liczbowe (rzeczywiste)

- W środku stałej zmiennoprzecinkowej nie mogą występować spacje
- Błędnie zapisane stałe zmiennoprzecinkowe:

<code>- 2.41e+15</code>	<code>-2.41 e+15</code>	<code>-2.41e +15</code>
-------------------------	-------------------------	-------------------------

- Przyrostki na końcu liczby zmieniają typ:
 - `l` lub `L` - typ `long double`, np. `2.5L`, `1.24e7l`
 - `f` lub `F` - typ `float`, np. `3.14f`, `1.24e7F`

Język C - Deklaracje zmiennych i stałych

- **Zmienne** (ang. variables) - zmieniają swoje wartości podczas pracy programu
- **Stałe** (ang. constants) - mają wartości ustalone przed uruchomieniem programu i pozostają niezmienione przez cały czas jego działania
- **Deklaracja** nadaje zmiennej / stałej nazwę, określa typ przechowywanej wartości i rezerwuje odpowiednio obszar pamięci

- Deklaracje zmiennych:

```
int x;  
float a, b;  
char zn1;
```

- Deklaracje stałych:

```
const int y = 5;  
const float c = 1.25f;  
const char zn2 = 'Q';
```

- **Inicjalizacja** zmiennej:

```
int x = -10;
```

Język C - Stałe symboliczne (#define)

- Dyrektywa preprocesora **#define** umożliwia definiowanie tzw. stałych symbolicznych

#define nazwa_stalej wartość_stalej

```
#define PI 3.14  
#define KOMUNIKAT "Zaczynamy!!!\n"
```

- Wyrażenia stałe zazwyczaj pisze się wielkimi literami
- Wyrażenia stałe są obliczane przed właściwą kompilacją programu
- W kodzie programu w miejscu występowania stałej wstawiana jest jej wartość

Język C - Stałe symboliczne (#define)

```
#include <stdio.h>
#define PI 3.14
#define KOMUNIKAT "Zaczynamy!!!\n"

int main(void)
{
    double pole, obwod;
    double r = 1.5;

    printf(KOMUNIKAT);
    pole = PI * r * r;
    obwod = 2 * PI * r;

    printf("Pole = %g\n", pole);
    printf("Obwod = %g\n", obwod);

    return 0;
}
```

Zaczynamy!!!
Pole = 7.065
Obwod = 9.42

Język C - Operatory

- **Operator** - symbol lub nazwa operacji
- Argumenty operatora nazywane są **operandami**
- Operator jednoargumentowy



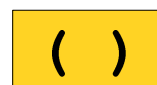
- Operator dwuargumentowy



- Operator trójargumentowy



- Operator wieloargumentowy



Język C - Operatory

Typ	Symbol
Arytmetyczne	+ - * / %
Inkrementacji / dekrementacji	++ --
Porównania (relacyjne)	< > <= >= == !=
Logiczne	&& !
Bitowe	& ^ << >> ~
Przypisania	= += -= *= /= %= <<= >>= &= = ^=
Inne	() [] & * -> . , ? : sizeof (typ)

Język C - Priorytet operatorów (1/2)

Priorytet	Operator / opis
1	++ -- (przyrostki) () [] . ->
2	++ -- (przedrostki) sizeof (typ) + - ! ~ * & (jednoargumentowe)
3	* / %
4	+ - (dwuargumentowe)
5	<< >>
6	< > <= >=
7	== !=
8	& (bitowy)
9	^

Język C - Priorytet operatorów (2/2)

Priorytet	Operator / opis
10	
11	&&
12	
13	? :
14	= += -= *= /= %= <<= >>= &= = ^=
15	, (przecinek)

Język C - Wyrażenia

- **Wyrażenie** (ang. expression) - kombinacja operatorów i operandów

4 -6 4+2.1 x=5+2 a>3 x>5&&x<8

- Każde wyrażenie ma **typ** i **wartość**

Wyrażenie	Typ	Wartość
4	int	4
-6	int	-6
4 + 2.1	double	6.1
x = 5 + 2	<i>typ x</i>	7
a > 3	int	1 (prawda) / 0 (fałsz)
x > 5 && x < 8	int	1 (prawda) / 0 (fałsz)

Język C - Instrukcje

- **Instrukcja** (ang. statement) - główny element, z którego zbudowany jest program, kończy się średnikiem

Wyrażenie:

`x = 5`

Instrukcja:

`x = 5;`

- Język C za instrukcję uznaje każde wyrażenie, na którego końcu znajduje się średnik

```
8;  
x;  
3 + 4;  
a > 5;
```

- Powyższe instrukcje są poprawne, ale nie dają żadnego efektu

Język C - Instrukcje

- Podział instrukcji:
 - **proste** - kończą się średnikiem
 - **złożone** - kilka instrukcji zawartych pomiędzy nawiasami klamrowymi
- Typy instrukcji prostych:
 - deklaracji:

```
int x;
```
 - przypisania:

```
x = 5;
```
 - wywołania funkcji:

```
printf("Witaj swiecie\n");
```
 - strukturalna:

```
while(x > 0) x--;
```
 - pusta:

```
;
```


Język C - Wyrażenia arytmetyczne

- Wyrażenia arytmetyczne mogą zawierać:
 - stałe liczbowe, zmienne, stałe
 - operatory: $+$ $-$ $*$ $/$ $\%$ $=$ $()$ i inne
 - wywołania funkcji (plik nagłówkowy `math.h`)
- Kolejność wykonywania operacji wynika z priorytetu operatorów

```
w = a + b;
```

$+$ \rightarrow $=$

```
w = a + b * c;
```

$*$ \rightarrow $+$ \rightarrow $=$

```
w = (a + b) * c;
```

$(+)$ \rightarrow $*$ \rightarrow $=$

```
w = (a + b) * (c + d);
```

$(+)$ lub $(+)$ \rightarrow $*$ \rightarrow $=$

Język C - Wyrażenia arytmetyczne

- Kolejność wykonywania operacji

$$w = a + b + c; \quad \rightarrow \quad w = ((a + b) + c);$$

$$w = x = y = a + b; \quad \rightarrow \quad w = (x = (y = (a + b)));$$

- Zapis wyrażeń arytmetycznych

$w = \frac{a+b}{c+d}$	$w = a + b / c + d;$	ŹLE
	$w = (a + b) / (c + d);$	DOBRZE
$w = \frac{a+b}{c \cdot d}$	$w = (a + b) / c * d;$	ŹLE
	$w = (a + b) / (c * d);$	DOBRZE

Język C - Wyrażenia arytmetyczne

- Podczas dzielenia liczb całkowitych odrzucana jest część ułamkowa

$$w = \frac{5}{4}$$

```
5 / 4 = 1
```

```
5.0 / 4 = 1.25
```

```
5 / 4.0 = 1.25
```

```
5.0 / 4.0 = 1.25
```

```
5.0f / 4 = 1.25
```

```
5. / 4 = 1.25
```

```
(float) 5 / 4 = 1.25
```

Rzutowanie: (typ)

Język C - Funkcje matematyczne (math.h)

- Plik nagłówkowy **math.h** zawiera definicje wybranych stałych

Nazwa	Wartość	Znaczenie
M_PI	3.14159265358979323846	liczba pi
M_E	2.71828182845904523536	e - liczba Eulera
M_LN2	0.693147180559945309417	ln 2
M_SQRT2	1.41421356237309504880	$\sqrt{2}$

- W środowisku Visual Studio 2008 użycie stałych wymaga definicji odpowiedniej stałej (przed **#include <math.h>**)

```
#define _USE_MATH_DEFINES  
#include <math.h>
```

Język C - Funkcje matematyczne (math.h)

- Wybrane funkcje matematyczne:

Nazwa	Nagłówek	Znaczenie
abs	int abs(int x);	moduł x (x - całkowite)
fabs	double fabs(double x);	moduł x (x - rzeczywiste)
sqrt	double sqrt(double x);	pierwiastek kwadratowy x
pow	double pow(double x, double y);	x^y - x do potęgi y
sin	double sin(double x);	sinus argumentu x w radianach
atan	double atan(double x);	arcus tangens argumentu x
atan2	double atan2(double y, double x);	arcus tangens ilorazu y/x

- Wszystkie funkcje mają po trzy wersje - dla argumentów typu: **float**, **double** i **long double**

Język C - Funkcja printf

- Ogólna składnia funkcji **printf**

```
printf("łańcuch_sterujący", arg1, arg2, ...);
```

- W najprostszej postaci **printf** wyświetla tylko tekst

```
printf("Witaj swiecie");
```

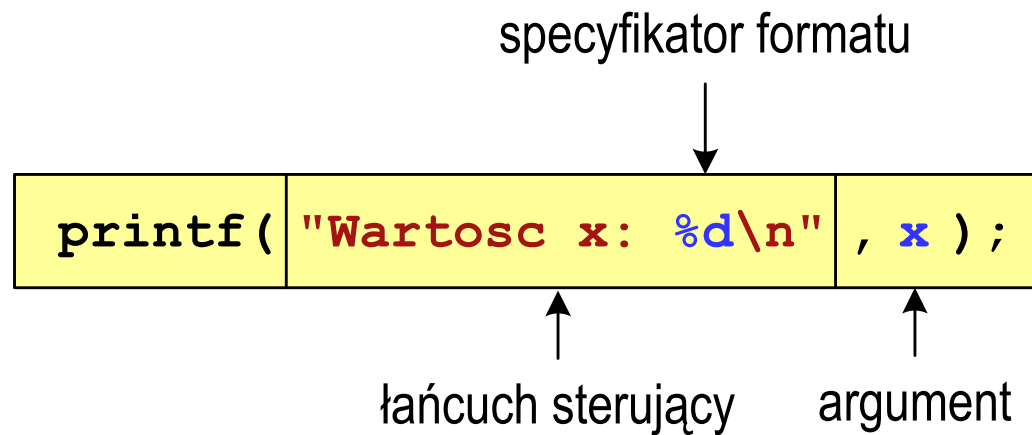
```
Witaj swiecie
```

- Do wyświetlenia wartości zmiennych konieczne jest zastosowanie **specyfikatorów formatu**, określających typ oraz sposób wyświetlania argumentów

```
%[znacznik][szerokość][.precyzja][modyfikator]typ
```

Język C - Funkcja printf

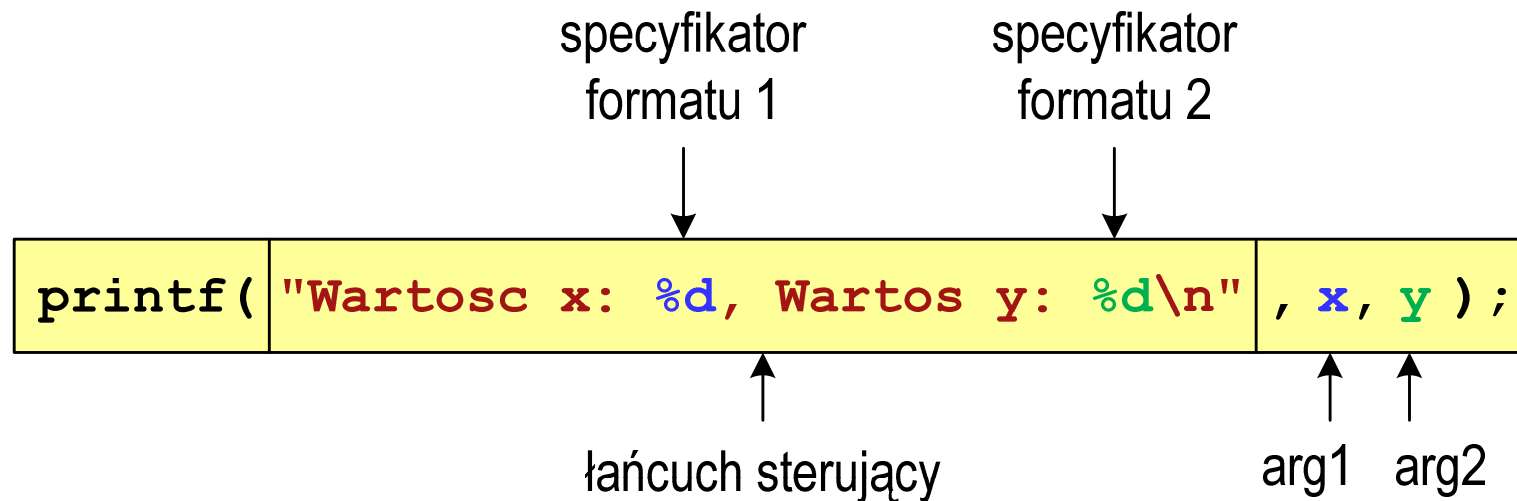
```
int x = 10;  
printf("Wartosc x: %d\n", x);
```



```
Wartosc x: 10
```

Język C - Funkcja printf

```
int x = 10, y = 20;  
printf("Wartosc x: %d, Wartosc y: %d\n", x, y);
```



```
Wartosc x: 10, Wartosc y: 20
```


Język C - Specyfikatory formatu (printf)

Typ w C	Specyfikator	Uwagi
char	%c	pojedynczy znak
	%d	kod ASCII znaku, liczba całkowita
char *	%s	łańcuch znaków, napis
int	%d %i	liczba całkowita, dziesiętna
	%o %O	liczba całkowita, ósemkowa
	%x %X	liczba całkowita, szesnastkowa
float double	%f	liczba rzeczywista
	%e %E	liczba rzeczywista, format naukowy
	%g %G	liczba rzeczywista (%f lub %e)

Język C - Funkcja printf

```
int x = 123; float y = 1.23456789f;
```

```
printf("x = [%d], y = [%f]\n", x, y);  
printf("x = [], y = []\n", x, y);  
printf("x = [%d], y = [%d]\n", x, y);
```

```
x = [123], y = [1.123457]  
x = [], y = []  
x = [123], y = [-536870912]
```

Język C - Funkcja printf

```
int x = 123; float y = 1.23456789f;
```

```
printf("x = [%6d], y = [%12f]\n", x, y);  
printf("x = [%6d], y = [%12.3f]\n", x, y);  
printf("x = [%6d], y = [%.3f]\n", x, y);
```

```
x = [ 123], y = [ 1.123457]  
x = [ 123], y = [ 1.123]  
x = [ 123], y = [1.123]
```

%[znacznik][szerokość][.precyzja][modyfikator]**typ**

Język C - Funkcja printf

```
int x = 123; float y = 1.23456789f;
```

```
printf("x = [%+6d], y = [%+12f]\n", x, y);  
printf("x = [%-6d], y = [%-12f]\n", x, y);  
printf("x = [%06d], y = [%012f]\n", x, y);
```

```
x = [ +123], y = [ +1.123457]  
x = [123   ], y = [1.123457   ]  
x = [000123], y = [00001.123457]
```

%[znacznik][szerokość][.precyzja][modyfikator]typ

Język C - Funkcja printf

```
int x = 123; float y = 1.23456789f;
```

```
printf("x = [%d], y = [%f]\n", x, y);  
printf("x = [%d], y = [%f]\n", x+321, y*25.5f);  
printf("x = [%d], y = [%f]\n", 123, 2.0f*sqrt(y));
```

```
x = [123], y = [1.123457]  
x = [444], y = [28.648149]  
x = [123], y = [2.119865]
```

Język C - Funkcja scanf

- Ogólna składnia funkcji `scanf`

```
scanf ("specyfikator", adresy_argumentów) ;
```

- Składnia `specyfikatora formatu`

```
% [szerokość] [modyfikator] typ
```

- Argumenty są adresami obszarów pamięci, dlatego muszą być poprzedzone znakiem `&`

```
int x;  
scanf ("%d", &x) ;
```

Język C - Funkcja scanf

- **Specyfikatory formatu** w większości przypadków są takie same jak w przypadku funkcji **printf**
- Największa różnica dotyczy typów **float i double**

Typ w C	Specyfikator	Uwagi
float	%f	liczba rzeczywista
	%e %E	liczba rzeczywista, format naukowy
	%g %G	liczba rzeczywista (%f lub %e)
double	%lf	liczba rzeczywista
	%le %LE	liczba rzeczywista, format naukowy
	%lg %LG	liczba rzeczywista (%f lub %e)

Język C - Funkcja scanf

```
int a, b, c;  
scanf("%d %d %d", &a, &b, &c);
```

- Wczytywane argumenty mogą być oddzielone od siebie dowolną liczbą białych (niedrukowalnych) znaków: **spacja**, **tabulacja**, **enter**

15 20 -30

15 20 -30<enter>

15 20 -30

15 20 -30<enter>

15
20
-30

15<enter>
20<enter>
-30<enter>

Konwersja na system dziesiętny

- $p = 4, D = \{0, 1, 2, 3\}$

4^4	4^3	4^2	4^1	4^0
2	1	3	0	2

$$21302_{(4)} = ?_{(10)}$$

$$21302_{(4)} = 2 \cdot 4^0 + 0 \cdot 4^1 + 3 \cdot 4^2 + 1 \cdot 4^3 + 2 \cdot 4^4$$

$$21302_{(4)} = 2 \cdot 1 + 0 \cdot 4 + 3 \cdot 16 + 1 \cdot 64 + 2 \cdot 256$$

$$21302_{(4)} = 2 + 0 + 48 + 64 + 512 = 626_{(10)}$$

- $p = 17, D = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, G\}$

17^3	17^2	17^1	17^0
A	C	2	4

$$AC24_{(17)} = ?_{(10)}$$

$$AC24_{(17)} = 4 \cdot 17^0 + 2 \cdot 17^1 + 12 \cdot 17^2 + 10 \cdot 17^3$$

$$AC24_{(17)} = 4 \cdot 1 + 2 \cdot 17 + 12 \cdot 289 + 10 \cdot 4913$$

$$AC24_{(17)} = 4 + 34 + 3468 + 49130 = 52636_{(10)}$$

Konwersja na system dziesiętny (schemat Hornera)

□ $p = 4, D = \{0, 1, 2, 3\}$

$$21302_{(4)} = w_{(10)} \quad x_4 \ x_3 \ x_2 \ x_1 \ x_0 = w_{(10)}$$

$$w_{(10)} = 0$$

$$w_{(10)} = x_4 + w_{(10)} \cdot p = 2 + 0 \cdot 4 = 2$$

$$w_{(10)} = x_3 + w_{(10)} \cdot p = 1 + 2 \cdot 4 = 9$$

$$w_{(10)} = x_2 + w_{(10)} \cdot p = 3 + 9 \cdot 4 = 39$$

$$w_{(10)} = x_1 + w_{(10)} \cdot p = 0 + 39 \cdot 4 = 156$$

$$w_{(10)} = x_0 + w_{(10)} \cdot p = 2 + 156 \cdot 4 = 626_{(10)}$$

Konwersja z systemu dziesiętnego na dowolny

- zamiana liczby z systemu $p = 10$ na system $p = 2$

$$626_{(10)} = ?_{(2)}$$

$$626_{(10)} = 1001110010_{(2)}$$

$$626/2 = 313 \quad \text{reszta} \quad 0$$

$$313/2 = 156 \quad \text{reszta} \quad 1$$

$$156/2 = 78 \quad \text{reszta} \quad 0$$

$$78/2 = 39 \quad \text{reszta} \quad 0$$

$$39/2 = 19 \quad \text{reszta} \quad 1$$

$$19/2 = 9 \quad \text{reszta} \quad 1$$

$$9/2 = 4 \quad \text{reszta} \quad 1$$

$$4/2 = 2 \quad \text{reszta} \quad 0$$

$$2/2 = 1 \quad \text{reszta} \quad 0$$

$$1/2 = 0 \quad \text{reszta} \quad 1$$

kolejność odczytywania
cyfr liczby w systemie
dwójkowym

kończymy, gdy liczba dziesiętna ma wartość 0

Konwersja z systemu dziesiętnego na dowolny

- zamiana liczby z systemu $p = 10$ na system $p = 7$

$$626_{(10)} = ?_{(7)} \qquad 626_{(10)} = 1553_{(7)}$$

$626/7 = 89$	<i>reszta</i>	3	↑
$89/7 = 12$	<i>reszta</i>	5	
$12/7 = 1$	<i>reszta</i>	5	
$1/7 = 0$	<i>reszta</i>	1	

- zamiana liczby z systemu $p = 10$ na system $p = 14$

$$626_{(10)} = ?_{(14)} \qquad 626_{(10)} = 32A_{(14)}$$

$626/14 = 44$	<i>reszta</i>	10	→ A	↑
$44/14 = 3$	<i>reszta</i>	2		
$3/14 = 0$	<i>reszta</i>	3		

Szybkie konwersje: $2 \rightarrow 4, 8, 16$ $4, 8, 16 \rightarrow 2$

$2 \rightarrow 4$

$$110110011_{(2)} = ?_{(4)}$$
$$\underbrace{01}_1 \mid \underbrace{10}_2 \mid \underbrace{11}_3 \mid \underbrace{00}_0 \mid \underbrace{11}_3$$
$$110110011_{(2)} = 12303_{(4)}$$

$2 \rightarrow 8$

$$10110011_{(2)} = ?_{(8)}$$
$$\underbrace{010}_2 \mid \underbrace{110}_6 \mid \underbrace{011}_3$$
$$10110011_{(2)} = 263_{(8)}$$

$2 \rightarrow 16$

$$1011010_{(2)} = ?_{(16)}$$
$$\underbrace{0101}_5 \mid \underbrace{1010}_A$$
$$1011010_{(2)} = 5A_{(16)}$$

$4 \rightarrow 2$

$$12303_{(4)} = ?_{(2)}$$
$$\underbrace{01}_1 \mid \underbrace{10}_2 \mid \underbrace{11}_3 \mid \underbrace{00}_0 \mid \underbrace{11}_3$$
$$12303_{(4)} = 110110011_{(2)}$$

$8 \rightarrow 2$

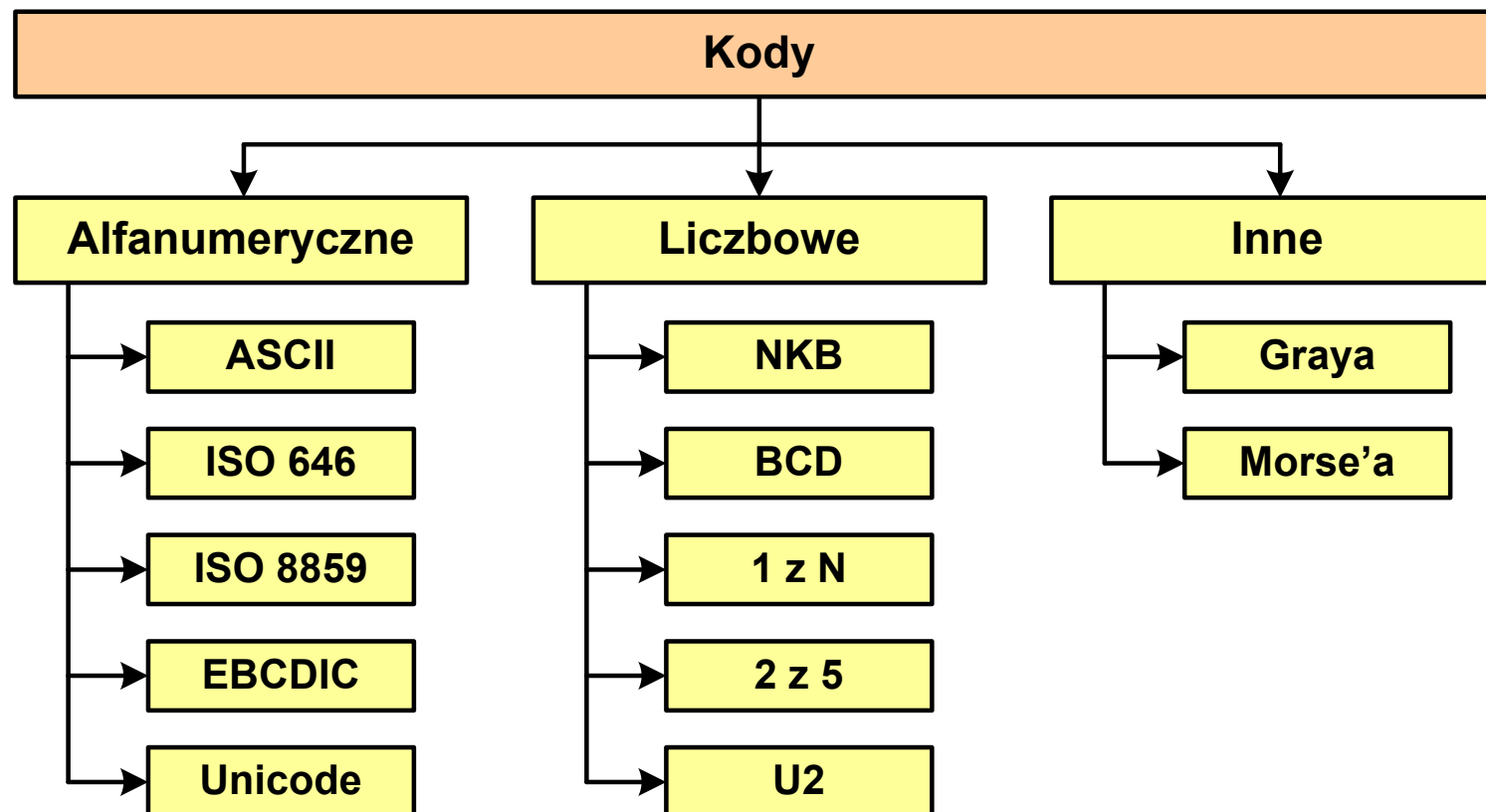
$$263_{(8)} = ?_{(2)}$$
$$\underbrace{010}_2 \mid \underbrace{110}_6 \mid \underbrace{011}_3$$
$$263_{(8)} = 10110011_{(2)}$$

$16 \rightarrow 2$

$$5A_{(16)} = ?_{(2)}$$
$$\underbrace{0101}_5 \mid \underbrace{1010}_A$$
$$5A_{(16)} = 1011010_{(2)}$$

Kodowanie

- **Kodowanie** - proces przekształcania jednego rodzaju postaci informacji na inną postać



Kod ASCII

■ ASCII - American Standard Code for Information Interchange

- 7-bitowy kod przypisujący liczby z zakresu 0-127:
 - literom (alfabet angielski)
 - cyfrom
 - znakom przestankowym
 - innym symbolom
 - poleceniom sterującym.

Dec	Hex	Char	Dec	Hex	Char	Dec	Hex	Char	Dec	Hex	Char
0	0	NUL	32	20	Space	64	40	@	96	60	`
1	1	SOH	33	21	!	65	41	A	97	61	a
2	2	STX	34	22	"	66	42	B	98	62	b
3	3	ETX	35	23	#	67	43	C	99	63	c
4	4	EOT	36	24	\$	68	44	D	100	64	d
5	5	ENQ	37	25	%	69	45	E	101	65	e
6	6	ACK	38	26	&	70	46	F	102	66	f
7	7	BEL	39	27	`	71	47	G	103	67	g
8	8	BS	40	28	(72	48	H	104	68	h
9	9	TAB	41	29)	73	49	I	105	69	i
10	A	LF	42	2A	*	74	4A	J	106	6A	j
11	B	VT	43	2B	+	75	4B	K	107	6B	k
12	C	FF	44	2C	,	76	4C	L	108	6C	l
13	D	CR	45	2D	-	77	4D	M	109	6D	m
14	E	SO	46	2E	.	78	4E	N	110	6E	n
15	F	SI	47	2F	/	79	4F	O	111	6F	o
16	10	DLE	48	30	0	80	50	P	112	70	p
17	11	DC1	49	31	1	81	51	Q	113	71	q
18	12	DC2	50	32	2	82	52	R	114	72	r
19	13	DC3	51	33	3	83	53	S	115	73	s
20	14	DC4	52	34	4	84	54	T	116	74	t
21	15	NAK	53	35	5	85	55	U	117	75	u
22	16	SYN	54	36	6	86	56	V	118	76	v
23	17	ETB	55	37	7	87	57	W	119	77	w
24	18	CAN	56	38	8	88	58	X	120	78	x
25	19	EM	57	39	9	89	59	Y	121	79	y
26	1A	SUB	58	3A	:	90	5A	Z	122	7A	z
27	1B	ESC	59	3B	;	91	5B	[123	7B	{
28	1C	FS	60	3C	<	92	5C	\	124	7C	
29	1D	GS	61	3D	=	93	5D]	125	7D	}
30	1E	RS	62	3E	>	94	5E	^	126	7E	~
31	1F	US	63	3F	?	95	5F	_	127	7F	DEL

Kod ASCII - Kody sterujące

- Kody sterujące - 33 kody, o numerach: 0-31, 127

Dec	Hex	Char	Dec	Hex	Char
0	0	NUL (null)	16	10	DLE (data link escape)
1	1	SOH (start of heading)	17	11	DC1 (device control 1)
2	2	STX (start of text)	18	12	DC2 (device control 2)
3	3	ETX (end of text)	19	13	DC3 (device control 3)
4	4	EOT (end of transmission)	20	14	DC4 (device control 4)
5	5	ENQ (enquiry)	21	15	NAK (negative acknowledge)
6	6	ACK (acknowledge)	22	16	SYN (synchronous idle)
7	7	BEL (bell)	23	17	ETB (end of trans. block)
8	8	BS (backspace)	24	18	CAN (cancel)
9	9	TAB (horizontal tab)	25	19	EM (end of medium)
10	A	LF (NL line feed, new line)	26	1A	SUB (substitute)
11	B	VT (vertical tab)	27	1B	ESC (escape)
12	C	FF (NP form feed, new page)	28	1C	FS (file separator)
13	D	CR (carriage return)	29	1D	GS (group separator)
14	E	SO (shift out)	30	1E	RS (record separator)
15	F	SI (shift in)	31	1F	US (unit separator)
			127	7F	DEL

- W języku C:

0 (NULL) - `\0` 7 (BEL) - `\a` 8 (BS) - `\b`
9 (TAB) - `\t` 10 (LF) - `\n` 13 (CR) - `\r`

Kod ASCII - Pliki tekstowe

- Elementami pliku tekstowego są **wiersze**, mogą one mieć różną długość
- W systemie Windows każdy wiersz pliku zakończony jest parą znaków:
 - **CR**, ang. carriage return - powrót karetki, kod ASCII - $13_{(10)} = 0D_{(16)}$
 - **LF**, ang. line feed - przesunięcie o wiersz, kod ASCII - $10_{(10)} = 0A_{(16)}$

- Załóżmy, że plik tekstowy ma postać:

```
Pierwszy wiersz pliku
Drugi wiersz pliku
Trzeci wiersz pliku
```

- Rzeczywista zawartość pliku jest następująca:

```
00000000: 50 69 65 72 77 73 7A 79|20 77 69 65 72 73 7A 20 | Pierwszy wiersz
00000010: 70 6C 69 6B 75 0D 0A 44|72 75 67 69 20 77 69 65 | pliku██Drugi wie
00000020: 72 73 7A 20 70 6C 69 6B|75 0D 0A 54 72 7A 65 63 | rsz pliku██Trzec
00000030: 69 20 77 69 65 72 73 7A|20 70 6C 69 6B 75 0D 0A | i wiersz pliku██
```

- Wydruk zawiera:
 - przesunięcie od początku pliku (szesnastkowo)
 - wartości poszczególnych bajtów pliku (szesnastkowo)
 - znaki odpowiadające bajtom pliku (traktując bajty jako kody ASCII)

Kod ASCII - Pliki tekstowe

- W systemie Linux znakiem końca wiersza jest tylko **LF** o kodzie ASCII - $10_{(10)} = 0A_{(16)}$

- Załóżmy, że plik tekstowy ma postać:

```
Pierwszy wiersz pliku
Drugi wiersz pliku
Trzeci wiersz pliku
```

- Rzeczywista zawartość pliku jest następująca:

```
00000000: 50 69 65 72 77 73 7A 79|20 77 69 65 72 73 7A 20 | Pierwszy wiersz
00000010: 70 6C 69 6B 75 0A 44 72|75 67 69 20 77 69 65 72 | plikuDrugi wier
00000020: 73 7A 20 70 6C 69 6B 75|0A 54 72 7A 65 63 69 20 | sz plikuTrzeci
00000030: 77 69 65 72 73 7A 20 70|6C 69 6B 75 0A | wiersz pliku
```

- Podczas przesyłania pliku tekstowego (np. przez protokół **ftp**) z systemu Linux do systemu Windows pojedynczy znak **LF** zamieniany jest automatycznie na parę znaków **CR** i **LF**
- Błędne przesłanie pliku tekstowego (w trybie binarnym) powoduje nieprawidłowe jego wyświetlanie:

```
Pierwszy wiersz plikuDrugi wiersz plikuTrzeci wiersz pliku
```

ISO/IEC 646

- **ISO/IEC 646** - norma definiująca modyfikację 7-bitowego kodowania ASCII, stosowana w latach 70-tych i 80-tych
- W normie określono 10 pozycji na znaki w języku kraju, który przyjął tę normę oraz 2 pozycje na znaki walut

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10																
20	sp	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	

- żółty - znaki narodowe
- niebieski - znaki walut

- Wszystkie pozostałe znaki są zgodne z ASCII

ISO/IEC 646 - odmiany narodowe

USA

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10	<i>Znaki kontrolne</i>															
20	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	

Niemcy

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10	<i>Znaki kontrolne</i>															
20	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	§	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ä	ö	ü	ß	

Francja

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10	<i>Znaki kontrolne</i>															
20	SP	!	"	£	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	à	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	°	ç	§	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	é	ù	é	¨	

Polska

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10	<i>Znaki kontrolne</i>															
20	SP	!	"	#	zł	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	ę	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	ź	\	ń	ś	_
60	ą	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	ó	ł	ż	ć	

ISO/IEC 8859

- **ISO/IEC 8859** - zestaw standardów służących do kodowania znaków za pomocą 8-bitów
- Wszystkie zestawy ISO 8859 mają znaki $0_{(10)}-127_{(10)}$ ($00_{(16)}-7F_{(16)}$) takie same jak w kodzie ASCII
- Pozycjom $128_{(10)}-159_{(10)}$ ($80_{(16)}-9F_{(16)}$) przypisane są dodatkowe kody sterujące, tzw. C1 (obecnie nie są używane)
- Od czerwca 2004 roku ISO 8859 nie jest rozwijane.

ISO/IEC 8859

■ Stosowane standardy ISO 8859:

- ISO 8859-1 (Latin-1) - alfabet łaciński dla Europy zachodniej
- ISO 8859-2 (Latin-2) - łaciński dla Europy środkowej i wschodniej
- ISO 8859-3 (Latin-3) - łaciński dla Europy południowej
- ISO 8859-4 (Latin-4) - łaciński dla Europy północnej
- ISO 8859-5 (Cyrillic) - dla cyrylicy
- ISO 8859-6 (Arabic) - dla alfabetu arabskiego
- ISO 8859-7 (Greek) - dla alfabetu greckiego
- ISO 8859-8 (Hebrew) - dla alfabetu hebrajskiego
- ISO 8859-9 (Latin-5)
- ISO 8859-10 (Latin-6)
- ISO 8859-11 (Thai) - dla alfabetu tajskiego
- ISO 8859-12 - brak
- ISO 8859-13 (Latin-7)
- ISO 8859-14 (Latin-8) - zawiera polskie litery
- ISO 8859-15 (Latin-9)
- ISO 8859-16 (Latin-10) - łaciński dla Europy środkowej, zawiera polskie litery

ISO/IEC 8859-1

- ISO/IEC 8859-1, Latin-1 („zachodnioeuropejskie”)
- kodowanie używane w Amerykach, Europie Zachodniej, Oceanii i większej części Afryki
- dostępne języki: albański, angielski, baskijski, duński, estoński, fiński, francuski, hiszpański, irlandzki, islandzki, kataloński, łaciński, niderlandzki, niemiecki, norweski, portugalski, retoromański, szkocki, szwedzki, włoski
- 191 znaków łacińskiego pisma.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10	<i>Znaki kontrolne</i>															
20	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
80	<i>Nie używane</i>															
90	<i>Nie używane</i>															
A0	NB SP	ı	ç	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	SHY	®	¯
B0	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
C0	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D0	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E0	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
F0	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

SP - spacja
NBSP - twarda spacja
SHY - miękki dywiz (myślnik)

ISO/IEC 8859-2

- ISO/IEC 8859-2, Latin-2 („środkowo”, „wschodnioeuropejskie”)
- dostępne języki: bośniacki, chorwacki, czeski, węgierski, polski, rumuński, serbski, serbsko-chorwacki, słowacki, słoweński, górno- i dolnołużycki
- możliwość przedstawienia znaków w języku niemieckim i angielskim
- 191 znaków łacińskiego pisma
- kodowanie zgodne z **Polską Normą**.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10																
20	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
80	<i>Nie używane</i>															
90																
A0	NB SP	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ā	Ă	Ȧ	Š	Ş	Ț	Ž	ŠHY	Ž
B0	°	à	á	â	ã	ä	å	ā	ă	ȧ	š	ş	ț	ž	š	ž
C0	Ř	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ā	Ă	Ȧ	Č	É	Ě	Ë	Í	Î	Ď
D0	Đ	Ñ	Ñ	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ř	Ů	Ú	Ů	Ü	Ý	Ť	ß
E0	ř	á	â	ã	ä	å	ā	ă	ȧ	č	é	ě	ë	í	î	ď
F0	đ	ñ	ñ	ó	ô	õ	ö	÷	ř	ů	ú	ů	ü	ý	ť	·

SP - spacja
NBSP - twarda spacja
SHY - miękki dywiz (myślnik)

ISO/IEC 8859-2 - Litery diakrytyczne w j. polskim

■ 18 liter:

- Ą - ą
- ć - ć
- ę - ę
- ł - ł
- ń - ń
- ó - ó
- ś - ś
- ź - ź
- ż - ż

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10																
20	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
80	<i>Nie używane</i>															
90																
A0	NB SP	Ą	ˆ	Ł	ł	Ł	Ś	ś	ˆ	Š	š	Ť	ž	SHY	Ž	ž
B0	°	ą	ˆ	ł	ł	ł	ś	ś	ˆ	š	š	ť	ž	ˆ	ž	ž
C0	Ř	Á	Â	Ă	Ä	Í	Č	Ç	Č	É	Ě	Ë	Ě	Í	Î	Ď
D0	Đ	Ń	Ñ	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ř	Ů	Ú	Ů	Ü	Ý	Ť	ß
E0	ř	á	â	ă	ä	í	č	ç	č	é	ě	ë	ě	í	î	ď
F0	đ	ń	ñ	ó	ô	õ	ö	÷	ř	ů	ú	ů	ü	ý	ť	·

ISO/IEC 8859-1 i ISO/IEC 8859-2 - porównanie

ISO 8859-1

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
A0	NB SP	ı	ç	£	¤	¥	ı	§	¨	©	ª	«	¬	SHY	®	¯
B0	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
C0	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D0	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E0	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
F0	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

ISO 8859-2

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	
A0	NB SP	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	¨	Š	Ş	Ť	Ž	SHY	Ž	Ž
B0	°	ą	ć	ł	ł	ł	ś	˘	¸	š	ş	ť	ž	˘	ž	ž	
C0	Ř	Á	Â	Ã	Ä	Í	Ć	Ç	Č	É	Ę	Ë	Ě	Í	Î	Ď	
D0	Ð	Ñ	Ń	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ř	Ú	Ú	Ů	Ü	Ý	Ť	ß	
E0	ř	á	â	ã	ä	í	ć	ç	č	é	ę	ë	ě	í	î	ď	
F0	đ	ń	ň	ó	ô	õ	ö	÷	ř	ů	ú	ů	ü	ý	ť	·	

EBCDIC

- **EBCDIC** - Extended Binary Coded Decimal Interchange Code
- 8-bitowe kodowanie znaków stworzone jako rozszerzenie kodowania BCD
 - używane głównie w systemach IBM w latach 60-tych XX wieku
 - umożliwia zapisanie do 256 różnych symboli
 - brak zachowania kolejności liter zgodnie z kolejnością kodów, np. po R nie ma S
 - kody EBCDIC **nie są zgodne** z ASCII.

EBCDIC

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10																
20																
30																
40	SP	NB SP	â	ä	à	á	ã	å	ç	ñ	[.	<	(+	!
50	&	é	ê	ë	è	í	î	ï	ì	ß]	\$	*)	;	^
60	-	/	Â	Ä	À	Á	Ã	Å	Ç	Ñ	!	,	%	_	>	?
70	ø	É	Ê	Ë	È	Í	Î	Ï	Ì	`	:	#	@	'	=	"
80	∅	a	b	c	d	e	f	g	h	i	«	»	ø	ý	þ	±
90	°	j	k	l	m	n	o	p	q	r	^a	°	æ	,	Æ	¤
A0	µ	~	s	t	u	v	w	x	y	z	i	¿	Ð	Ý	þ	®
B0	¢	£	¥	·	©	§	¶	¼	½	¾	¬		¯	¨	´	×
C0	{	A	B	C	D	E	F	G	H	I	^{SHY}	ô	ö	ò	ó	õ
D0	}	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	¹	û	ü	ù	ú	ÿ
E0	\	÷	S	T	U	V	W	X	Y	Z	²	ô	ö	ò	ó	õ
F0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	³	û	ü	ù	ú	

EBCDIC i ISO 8859-1 - porównanie

ISO 8859-1

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10																
20	SP	!	"	#	\$	%	&	\	()	*	+	,	-	.	/
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	
80	<i>Nie używane</i>															
90																
A0	NB SP	ı	ç	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	SHY	®	¯
B0	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
C0	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D0	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E0	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
F0	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

EBCDIC

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	<i>Znaki kontrolne</i>															
10																
20	<i>Znaki kontrolne</i>															
30																
40	SP	NB SP	â	ä	à	á	ã	å	ç	ñ	[.	<	(+	!
50	&	é	ê	ë	è	í	î	ï	ì	¸] \$	*)	;	^	
60	-	/	Â	Ä	À	Á	Ã	Å	Ç	Ñ		,	%	_	>	?
70	ø	É	Ê	Ë	È	Í	Î	Ï	Ì	\	:	#	@	'	=	"
80	Ø	a	b	c	d	e	f	g	h	i	«	»	ø	ý	þ	±
90	°	j	k	l	m	n	o	p	q	r	^a	°	æ	,	Æ	¤
A0	µ	~	s	t	u	v	w	x	y	z	i	¿	Ð	Ý	þ	®
B0	ç	£	¥	·	©	§	¶	¼	½	¾	¬		¯	¨	'	x
C0	{	A	B	C	D	E	F	G	H	I	SHY	ô	ö	ò	ó	õ
D0	}	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	¹	û	ü	ù	ú	ÿ
E0	\	÷	S	T	U	V	W	X	Y	Z	²	ô	ö	ò	ó	õ
F0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	³	Û	Ü	Ù	Ú	

Windows-1250

- **Windows-1250 (CP-1250)** - strona kodowa używana przez system Microsoft Windows do reprezentacji tekstów w językach środkowoeuropejskich używających alfabetu łacińskiego
- Obsługiwane języki: albański, chorwacki, czeski, polski, rumuński, słowacki, słoweński, węgierski (ale także niemiecki)
- Windows-1250 jest podobny do ISO 8859-2 - posiada wszystkie jego drukowalne znaki (a także kilka dodatkowych), lecz kilka z nich zajmuje inne miejsca.

ISO 8859-2 i Windows-1250 - porównanie

ISO 8859-2

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F				
00	Znaki kontrolne																			
10																				
20	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/				
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?				
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O				
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_				
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o				
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~					
80	Nieużywane																			
90																				
A0	NB SP	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ā	Ă	Ą	Ć	Č	Ĉ	É	Ě	Ě	Ě	Í	Î	Ď
B0	°	à	á	â	ã	ä	å	ā	ă	ą	ć	č	ĉ	é	ě	ě	ě	í	î	ď
C0	Ŕ	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ā	Ă	Ą	Ć	Č	Ĉ	É	Ě	Ě	Ě	Í	Î	Ď	
D0	Đ	Ń	Ň	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ř	Ů	Ú	Ů	Ü	Ý	Ť	ß				
E0	ř	á	â	ã	ä	å	ā	ă	ą	ć	č	ĉ	é	ě	ě	ě	í	î	ď	
F0	đ	ñ	ň	ó	ô	õ	ö	÷	ř	ů	ú	ů	ü	ý	ť	·				

Windows-1250

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F			
00	Znaki kontrolne																		
10																			
20	SP	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/			
30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?			
40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O			
50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_			
60	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o			
70	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~				
80	€		,		„	…	†	‡		‰	Š	Š	Š	Š	Š	Š			
90		‘	’	“	”	•	–	—		™	š	š	š	š	š	š			
A0	NB SP	ˆ	ˆ	Ł	ł	Ą	ą	§	”	©	Ş	«	¬	Š	Ÿ	Ž			
B0	°	±	ˆ	ł	’	µ	¶	·	ˆ	ş	»	’	”	’	ž	ž			
C0	Ŕ	Á	Â	Ã	Ä	Å	Ā	Ă	Ą	Ć	Č	Ĉ	É	Ě	Ě	Ě	Í	Î	Ď
D0	Đ	Ń	Ň	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ř	Ů	Ú	Ů	Ü	Ý	Ť	ß			
E0	ř	á	â	ã	ä	å	ā	ă	ą	ć	č	ĉ	é	ě	ě	ě	í	î	ď
F0	đ	ñ	ň	ó	ô	õ	ö	÷	ř	ů	ú	ů	ü	ý	ť	·			

Problem kodowania polskich liter diakrytycznych

- Problem z wyświetlaniem polskich liter diakrytycznych
 - Tekst zapisany w standardzie ISO-8859-2:

Ą Ć Ę Ł Ń Ó Ś Ź Ż
ą ć ę ł ń ó ś ź ż

- Tekst wyświetlony w Notatniku systemu Windows (Windows-1250):

∨ Ć Ę Ł Ń Ó ; ∟ Ż
± ć ę ł ń ó ¶ ℒ ź

Unicode (Unikod)



- Komputerowy zestaw znaków mający obejmować wszystkie pisma i inne znaki (symbole techniczne, wymowy) używane na świecie
- Unicode przypisuje unikalny numer każdemu znakowi, niezależny od używanej platformy, programu czy języka
- Rozwijany przez konsorcjum utworzone przez firmy komputerowe, producentów oprogramowania oraz grupy użytkowników
 - <http://www.unicode.org>
- Pierwsza wersja: **Unicode 1.0** (10.1991)
- Ostatnia wersja: **Unicode 10.0** (20.06.2017)
 - The Unicode Consortium. The Unicode Standard, Version 10.0.0, (Mountain View, CA: The Unicode Consortium, 2017)
 - <http://www.unicode.org/versions/Unicode10.0.0/>
 - koduje 136.690 znaków



Unicode - Zakresy

<u>Zakres:</u>	<u>Znaczenie:</u>
U+0000 - U+007F	Basic Latin (to samo co w ASCII)
U+0080 - U+00FF	Latin-1 Supplement (to samo co w ISO/IEC 8859-1)
U+0100 - U+017F	Latin Extended-A
U+0180 - U+024F	Latin Extended-B
U+0250 - U+02AF	IPA Extensions
U+02B0 - U+02FF	Spacing Modifiers Letters
...	
U+0370 - U+03FF	Greek
U+0400 - U+04FF	Cyrillic
...	
U+1D00 - U+1D7F	Phonetic Extensions
U+1D80 - U+1DBF	Phonetic Extensions Supplement
U+1E00 - U+1EFF	Latin Extended Additional
U+1F00 - U+1FFF	Greek Extended
...	

Unicode



- Standard Unicode definiuje nie tylko kody numeryczne przypisane poszczególnym znakom, ale także określa sposób bajtowego **kodowania** znaków
- Kodowanie określa sposób w jaki znaki ze zbioru mają być zapisane w **postaci binarnej**
- Istnieją trzy podstawowe metody kodowania:
 - 32-bitowe: UTF-32
 - 16-bitowe: UTF-16
 - 8-bitowe: UTF-8gdzie: **UTF** - UCS Transformation Format
UCS - Universal Character Set
- Wszystkie metody obejmują wszystkie kodowane znaki w Unicode.

Unicode



- Metody kodowania różnią się liczbą bajtów przeznaczonych do opisanego kodu znaku

A	Ω	語	卍	UTF-32
00000041	000003A9	00008A9E	00010384	
A	Ω	語	卍	UTF-16
0041	03A9	8A9E	D800 DF84	
A	Ω	語	卍	UTF-8
41	CE A9	E8 AA 9E	F0 90 8E 84	



Unicode - kodowanie UTF-32

- **UTF-32** - sposób kodowania standardu Unicode wymagający użycia 32-bitowych słów

A	Ω	語	卍	UTF-32
00000041	000003A9	00008A9E	00010384	

- Kod znaku ma zawsze stałą długość 4 bajtów i przedstawia numer znaku w tabeli Unikodu
- Kody obejmują zakres od 0 do 0x10FFFF (od 0 do 1 114 111)
- Kodowanie to jest jednak bardzo nieefektywne - zakodowane ciągi znaków są 2-4 razy dłuższe niż ciągi tych samych znaków zapisanych w innych kodowaniach.



Unicode - kodowanie UTF-16

- **UTF-16** - sposób kodowania standardu Unicode wymagający użycia 16-bitowych słów

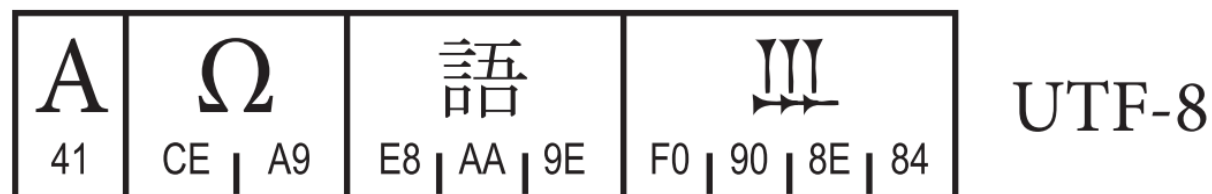


- Dla znaków z przedziału od **U+0000** do **U+FFFF** używane jest jedno słowo, którego wartość jest jednocześnie kodem znaku w Unicode
- Dla znaków z wyższych pozycji używa się dwóch słów:
 - pierwsze słowo należy do przedziału: **U+D800 - U+DBFF**
 - drugie słowo należy do przedziału: **U+DC00 - U+DFFF**.



Unicode - kodowanie UTF-8

- **UTF-8** - kodowanie ze zmienną długością reprezentacji znaku wymagające użycia 8-bitowych słów



- Znaki Unikodu są mapowane na ciągi bajtów
 - 0x00 do 0x7F - bity 0xxxxxxx
 - 0x80 do 0x7FF - bity 110xxxxx 10xxxxxx
 - 0x800 do 0xFFFF - bity 1110xxxx 10xxxxxx 10xxxxxx
 - 0x10000 do 0x1FFFFF - bity 11110xxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx
 - 0x200000 do 0x3FFFFFFF - bity 111110xx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx
 - 0x4000000 do 0x7FFFFFFF - bity 1111110x 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx



Unicode

	010	011	012	013	014	015	016	017
0	Ā 0100	Ð 0110	Ġ 0120	İ 0130	ı 0140	Ō 0150	Š 0160	Ū 0170
1	ā 0101	đ 0111	ġ 0121	ı 0131	ł 0141	ó 0151	š 0161	ū 0171
2	Ǻ 0102	Ē 0112	Ǵ 0122	IJ 0132	ł 0142	Œ 0152	Ț 0162	Ț 0172
3	ǻ 0103	ē 0113	ǵ 0123	ij 0133	Ń 0143	œ 0153	ț 0163	ȕ 0173
4	Ą 0104	Ĕ 0114	Ĥ 0124	Ĵ 0134	ń 0144	Ŕ 0154	Ť 0164	Ŵ 0174
5	ą 0105	ĕ 0115	ĥ 0125	ĵ 0135	Ņ 0145	ŕ 0155	ť 0165	ŵ 0175
6	Ć 0106	Ė 0116	Ħ 0126	Ƙ 0136	ņ 0146	Ŗ 0156	Ʀ 0166	Ŷ 0176
7	ć 0107	ė 0117	ħ 0127	ƙ 0137	Ň 0147	ŗ 0157	ƥ 0167	ŷ 0177

European Latin

- 0100 Ā LATIN CAPITAL LETTER A WITH MACRON
≡ 0041 A 0304 ̄
- 0101 ā LATIN SMALL LETTER A WITH MACRON
• Latvian, Latin, ...
≡ 0061 a 0304 ̄
- 0102 Ă LATIN CAPITAL LETTER A WITH BREVE
≡ 0041 A 0306 ̂
- 0103 ă LATIN SMALL LETTER A WITH BREVE
• Romanian, Vietnamese, Latin, ...
≡ 0061 a 0306 ̂
- 0104 Ą LATIN CAPITAL LETTER A WITH OGONEK
≡ 0041 A 0328 ̇
- 0105 ą LATIN SMALL LETTER A WITH OGONEK
• Polish, Lithuanian, ...
≡ 0061 a 0328 ̇
- 0106 Ć LATIN CAPITAL LETTER C WITH ACUTE
≡ 0043 C 0301 ́
- 0107 ć LATIN SMALL LETTER C WITH ACUTE
• Polish, Croatian, ...
→ 045B ģ cyrillic small letter tshe
≡ 0063 c 0301 ́

Unicode



27308

CJK Unified Ideographs Extension B

27342

27308 虫 142.8	𧈧	𧈧	𧈧	2731B 虫 142.8	𧈩	𧈩	𧈩	2732F 虫 142.8	𧈭	𧈭
	UCS2003	GKX-1086.03	T4-4721		UCS2003	GKX-1088.15	T6-617B		UCS2003	GHC
27309 虫 142.8	𧈨	𧈨	𧈨	2731C 虫 142.8	𧈪	𧈪	𧈪	27330 虫 142.9	𧈮	𧈮
	UCS2003	GKX-1086.05	T5-4955		UCS2003	GKX-1088.16	T6-6221		UCS2003	GHC
2730A 虫 142.8	𧈩	𧈩	𧈩	2731D 虫 142.8	𧈫	𧈫	𧈫	27331 虫 142.8	𧈯	𧈯
	UCS2003	GKX-1086.08	T4-467D		UCS2003	GKX-1088.17	T5-4960		UCS2003	G4K
2730B 虫 142.8	𧈪	𧈪	𧈪	2731E 虫 142.7	𧈬	𧈬		27332 虫 142.8	𧈰	𧈰
	UCS2003	GKX-1086.10	T6-6223		UCS2003	GKX-1088.18			UCS2003	GHC
2730C 虫 142.8	𧈫	𧈫	𧈫	2731F 虫 142.8	𧈭	𧈭	𧈭	27333 虫 142.8	𧈱	𧈱
	UCS2003	GKX-1086.12	T5-495F		UCS2003	GKX-1088.19	T6-6174		UCS2003	GHC
2730D 虫 142.8	𧈬	𧈬	𧈬	27320 虫 142.8	𧈮	𧈮	𧈮	27334 虫 142.8	𧈲	𧈲
	UCS2003	GKX-1086.22	T4-4677		UCS2003	GKX-1088.20	T6-617D		UCS2003	T5-4953

Koniec wykładu nr 2

Dziękuję za uwagę!
(następny wykład: 16.03.2018)