

clavier

Tu peux inscrire sur cette fiche tous les résultats que tu obtiens en suivant les étapes de la notice du couvercle.

Code ASCII

Note dans les cases la touche que tu as choisie et le nombre qui lui est associé.

touche

=

nombre

Décimal

Entoure les tuiles que tu as gardées.

 128 64 32 16 8 4 2 1

Binaire

Note dans les ronds ton nombre binaire.

Hexadécimal

Inscris les deux valeurs de chaque lamelle.

Code ASCII, Hexadécimal

American Standard Code
for Information Interchange.

L'hexadécimal est un système
de numération à 16 chiffres.

Code ASCII

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

Hexadécimal

Les nombres binaires étant très longs,
on utilise parfois l'hexadécimal (base 16).
Cela consiste à compter sur 16 valeurs,
c'est pourquoi au-delà de 10 chiffres
on ajoute 6 lettres :

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E et F.

Pour convertir 1 octet (8 bits) en base 16,
on le partage en 2 groupes de 4 bits, qui
correspondent chacun à un chiffre hexadécimal.