

Passer du langage naturel au langage machine

Nom et Prénom :

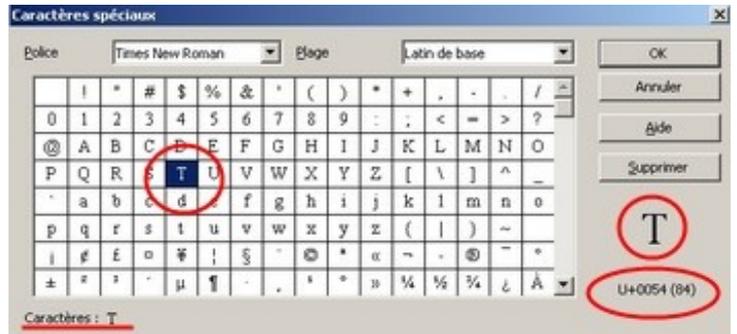
Choisir un mot (5 à 6 lettres maximum, votre prénom ou autre...) et le reporter dans le tableau ci-dessous, attention une lettre par case !

Lettres du mot						
Code hexa						
Code dec						

Ensuite, ouvrir le traitement de texte d'OpenOffice et utiliser uniquement la commande Insertion/Caractères spéciaux pour saisir votre mot.

Pour chaque lettre, noter le code qui apparaît sur la boîte de dialogue :

- le **code hexadécimal** correspond aux deux derniers chiffres de l'expression U+00xx
- le **code décimal** est entre parenthèse



Après vérifier votre tableau avec l'application de la page <http://www.skell.fr/informatique/textebinaire1.php>
Méthode : écrire votre mot dans la case Texte puis cliquer sur le bouton [encode]

Recopier la conversion en binaire

Lettres du mot						
Binaire						

Et maintenant, êtes-vous capables d'interpréter les trois messages suivants :

message 1 :

```
01000010 01101001 01100101 01101110 00100000 00100001 00100000 01010011 01101001 00100000 01110100 01110101
00100000 01100001 01110010 01110010 01101001 01110110 01100101 01110011 00100000 11000011 10100000 00100000
01101100 01101001 01110010 01100101 00100000 01100011 01100101 00100000 01101101 01100101 01110011 01110011
01100001 01100111 01100101 00101100 00100000 01100011 00100111 01100101 01110011 01110100 00100000 01110001
01110101 01100101 00100000 01110100 01110101 00100000 01100001 01110011 00100000 01100011 01101111 01101101
01110000 01110010 01101001 01110011 00100000 00100001
```

conclusion : ce message est écrit en code

message 2 :

```
73 108 32 110 101 32 102 97 117 116 32 112 97 115 32 115 101 32 108 97 105 115 115 101 114 32 101 102 102 114 97 121 101 114
32 112 97 114 32 99 101 115 32 115 105 103 110 101 115 32 109 121 115 116 195 169 114 105 101 117 120 44 32 105 108 32 102
97 117 116 32 106 117 115 116 101 32 116 114 111 117 118 101 114 32 108 101 32 98 111 110 32 111 117 116 105 108 32 112 111
117 114 32 100 195 169 99 111 100 101 114 32 108 101 32 109 101 115 115 97 103 101 46 46 46
```

conclusion : ce message est écrit en code

message 3 :

```
50 61 72 66 61 69 74 2c 20 6c 27 61 63 74 69 76 69 74 c3 a9 20 65 73 74 20 74 65 72 6d 69 6e c3 a9 65 20 21
```

conclusion : ce message est écrit en code