



UNIÓN INTERNACIONAL DE TELECOMUNICACIONES

CCITT

COMITÉ CONSULTIVO
INTERNACIONAL
TELEGRÁFICO Y TELEFÓNICO

T.51

(09/92)

**EQUIPO TERMINAL Y PROTOCOLOS
PARA SERVICIOS DE TELEMÁTICA**

**JUEGOS DE CARACTERES CODIFICADOS
BASADOS EN EL ALFABETO LATINO
PARA LOS SERVICIOS DE TELEMÁTICA**



Recomendación T.51

PREFACIO

El CCITT (Comité Consultivo Internacional Telegráfico y Telefónico) es un órgano permanente de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). Este órgano estudia los aspectos técnicos, de explotación y tarifarios y publica Recomendaciones sobre los mismos, con miras a la normalización de las telecomunicaciones en el plano mundial.

La Asamblea Plenaria del CCITT, que se celebra cada cuatro años, establece los temas que han de estudiarse y aprueba las Recomendaciones preparadas por sus Comisiones de Estudio. La aprobación de Recomendaciones por los miembros del CCITT entre las Asambleas Plenarias de éste es el objeto del procedimiento establecido en la Resolución N.º 2 del CCITT (Melbourne, 1988).

La Recomendación T.51 ha sido revisada por la Comisión de Estudio VIII y fue aprobada por el procedimiento de la Resolución N.º 2 el 18 de septiembre de 1992.

NOTAS DEL CCITT

- 1) En esta Recomendación, la expresión «Administración» se utiliza para designar, en forma abreviada, tanto una Administración de telecomunicaciones como una empresa privada de explotación reconocida de telecomunicaciones.
- 2) En el anexo C, figura la lista de abreviaturas utilizadas en la presente Recomendación.

© UIT 1993

Es propiedad. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse o utilizarse, de ninguna forma o por ningún medio, sea éste electrónico o mecánico, de fotocopia o de microfilm, sin previa autorización escrita por parte de la UIT.

Recomendación T.51

JUEGOS DE CARACTERES CODIFICADOS BASADOS EN EL ALFABETO LATINO PARA LOS SERVICIOS DE TELEMÁTICA

(Málaga-Torremolinos, 1984; modificada en Melbourne, 1988, revisada en 1992)

1 Alcance

1.1 El CCITT,

considerando

(a) la creciente interdependencia de los diversos juegos de caracteres y esquemas de codificación del CCITT en diferentes servicios de telemática;

(b) la introducción de nuevas facilidades, tales como la conversión de código y el interfuncionamiento, entre varios servicios de telemática;

(c) la conveniencia de contar en una Recomendación con un repertorio unificado y codificación del juego de caracteres latinos que sirva de referencia para los servicios de telemática;

(d) que las Recomendaciones T.61 y T.100/T.101 definen los sistemas de codificación de caracteres para teletex y videotex;

(e) que la Recomendación T.50 especifica la versión internacional de referencia (IRV, *international reference version*) del juego de caracteres codificado de siete bits,

emite la siguiente Recomendación para que sea considerada como un documento de referencia

que la presente Recomendación constituye un documento de referencia para la parte latina de los juegos de caracteres codificados de los servicios de telemática y a partir del cual puedan derivarse subjuegos de caracteres codificados y elementos de mecanismos de extensión de código para los diferentes servicios de telemática.

1.2 Esta Recomendación especifica un juego primario y un juego suplementario de 96 caracteres gráficos. Cuando diversos servicios de telemática restringen sus juegos primarios y suplementarios para que sean los subjuegos respectivos de los indicados en esta Recomendación, se garantizará que a ninguna posición de código de cualquiera de las tablas de código especificadas se le asigna más de un significado en los diferentes servicios de telemática. En las Recomendaciones sobre servicios de telemática específicos aparecen subjuegos de 94 caracteres de la tabla de código suplementario; por ejemplo, en las Recomendaciones T.61 y T.101.

1.3 La presente Recomendación indica las secuencias de escape para designar los juegos primarios y suplementarios de caracteres gráficos, que han de utilizarse de acuerdo con las técnicas de extensión de código especificadas.

1.4 En la Recomendación T.52 se consideran los juegos de caracteres no latinos.

1.5 En esta Recomendación se describen los mecanismos de extensión de código que corresponden a los servicios de telemática existentes. Se incluirán otros mecanismos en esta Recomendación a medida que se determine su necesidad para uno o más servicios de telemática. La finalidad de esta Recomendación es incluir un superjuego de referencia actualizado de todos los mecanismos de extensión de código utilizados por los sistemas de codificación de caracteres en diversos servicios de telemática.

1.6 En la presente Recomendación se describen tablas de código de siete bits que pueden emplearse tanto en entornos de siete bits como de ocho bits, siendo aplicables los mecanismos de extensión de código indicados en otras Recomendaciones específicas de determinados servicios de telemática.

1.7 Esta Recomendación contiene un superjuego unificado del repertorio de caracteres alfanuméricos latinos (véase el anexo A).

1.8 Esta Recomendación contiene un cuadro de los juegos de caracteres y controles utilizados en los servicios de telemática del CCITT (véase el anexo B).

1.9 En esta Recomendación no hay ninguna cláusula de conformidad que especifique los subjuegos obligatorios y facultativos de los mecanismos de extensión de código y juegos de caracteres codificados. Los requisitos de conformidad serán objeto de otras Recomendaciones del CCITT específicas de determinados servicios de telemática.

2 Juegos de caracteres gráficos

2.1 *Juego primario*

2.1.1 El juego primario de caracteres gráficos especificado en la figura 1/T.51 es idéntico al juego de caracteres gráficos de la versión internacional de referencia (IRV) del juego de caracteres codificado de siete bits de la Recomendación T.50.

2.1.2 El juego primario se designa como G0 por la secuencia ESC 2/8 4/2. Puede designarse también alternativamente como G1, G2 o G3 por las secuencias ESC 2/9 4/2, ESC 2/10 4/2 o ESC 2/11 4/2 respectivamente. Para los detalles relativos a las técnicas de extensión de códigos, véase el § 3.

Los terminales utilizados para servicios telemáticos que hacen referencia a la versión de 1988 de la Recomendación T.51 utilizan, para la designación del juego suplementario como G0, la secuencia ESC 2/8 4/0 y, alternativamente, como G1, G2, G3, las secuencias ESC 2/9 4/0, ESC 2/10 4/0, ESC 2/11 4/0.

2.2 *Juego suplementario*

2.2.1 El juego suplementario de caracteres gráficos se especifica en la figura 2/T.51.

2.2.2 Las posiciones de código no asignadas están sujetas a normalización futura y se asignarán cuando se determine su necesidad.

2.2.3 El juego suplementario de caracteres gráficos es designado como G2 por la secuencia ESC 2/14 5/2. Puede designarse también alternativamente como G1 o G3 por las secuencias ESC 2/13 5/2 o ESC 2/15 5/2, respectivamente.

Los terminales utilizados para servicios telemáticos que hacen referencia a la versión de 1988 de la Recomendación T.51 utilizan, para la designación del juego suplementario como G2, la secuencia ESC 2/10 6/2 y, alternativamente, como G0, G1, G3, las secuencias ESC 2/8 6/2, ESC 2/9 6/2, ESC 2/11 6/2.

2.2.4 *Notas relacionadas con los juegos de caracteres gráficos primario y suplementarios de las figuras 1/T.51 y 2/T.51*

En las figuras, los números de la nota a la que se hace referencia aparecen rodeados con un círculo.

Nota 1 – Todos los caracteres de la columna 4 de los juegos suplementarios son caracteres no espaciadores (que no causan un avance de espacio). Constituyen signos diacríticos.

Nota 2 – Las posiciones de código sombreadas se reservan para normalización futura por el CCITT.

Nota 3 – Los terminales utilizados para los servicios de telemática definidos actualmente por el CCITT, pueden enviar y recibir los códigos 2/6 y 2/4 del juego suplementario para el SIGNO DE NÚMERO y el SIGNO DE DÓLAR, respectivamente. Cuando se reciban los códigos 2/3 y 2/4 del juego primario de caracteres gráficos, los terminales pueden interpretarlos como # y ¤, respectivamente. Las futuras aplicaciones en servicios telemáticos deben codificar el SIGNO DE NÚMERO, el SIGNO DE DÓLAR y el SIGNO DE MONEDA de acuerdo con las figuras 1/T.51 y 2/T.51.

Nota 4 – Los terminales utilizados para los servicios de telemática definidos por el CCITT deberán enviar solamente el código 4/1 del juego suplementario seguido de ESPACIO para el acento grave aislado, el 4/3 del juego suplementario seguido de ESPACIO para el acento circunflejo aislado y el 4/4 del juego suplementario seguido de ESPACIO para la tilde aislada. Siempre que un terminal telemático sea capaz de recibir e interpretar los códigos 6/0, 5/14 y 7/14 del juego primario de caracteres gráficos, los terminales los interpretará como acentos GRAVE, CIRCUNFLEJO y TILDE, respectivamente.

Nota 5 – Esta posición de código se reserva y no se utilizará.

Nota 6 – Los actuales servicios de telemática pueden interpretar este signo como un subrayado no espaciador. El carácter subrayado sin avance de espacio nunca se utiliza individualmente, sino en combinación con otro carácter gráfico para obtener la presentación gráfica «subrayado» del carácter asociado. El carácter subrayado sin avance de espacio puede utilizarse en combinación con cualquier carácter gráfico del repertorio, incluida una letra acentuada, un umlaut, o espacio. Se recomienda que se aplique la función «subrayado» mediante la función de control SGR(4) en lugar del carácter gráfico «subrayado sin avance de espacio». No obstante, al recibirse, ambos deben ser correctamente interpretados.

					b ₇	0	0	0	0	1	1	1	1
					b ₆	0	0	1	1	0	0	1	1
					b ₅	0	1	0	1	0	1	0	1
						0	1	2	3	4	5	6	7
b ₄	b ₃	b ₂	b ₁										
0	0	0	0	0				0	@	P	'	Ⓔ	p
0	0	0	1	1			!	1	A	Q	a	q	
0	0	1	0	2			"	2	B	R	b	r	
0	0	1	1	3			#	ⓓ	3	C	S	c	s
0	1	0	0	4			\$	ⓓ	4	D	T	d	t
0	1	0	1	5			%	5	E	U	e	u	
0	1	1	0	6			&	6	F	V	f	v	
0	1	1	1	7			'	7	G	W	g	w	
1	0	0	0	8			(8	H	X	h	x	
1	0	0	1	9)	9	I	Y	i	y	
1	0	1	0	10			*	:	J	Z	j	z	
1	0	1	1	11			+	;	K	[k	{	
1	1	0	0	12			,	<	L	\	l		
1	1	0	1	13			-	=	M]	m	}	
1	1	1	0	14			.	>	N	^	n	~	Ⓔ
1	1	1	1	15			/	?	O	_	o		

T0811620-93

Nota – Véanse en el § 2.2.4 las notas sobre esta figura.

FIGURA 1/T.51
**Juego primario de caracteres gráficos
 para servicios de telemática**
 (representación codificada cuando se invocan
 las columnas 2 a 7 de la tabla de código)

				b ₇	0	0	0	0	1	1	1	1
				b ₆	0	0	1	1	0	0	1	1
				b ₅	0	1	0	1	0	1	0	1
					0	1	2	3	4	5	6	7
b ₄	b ₃	b ₂	b ₁									
0	0	0	0	0			NBSP	°	⑤	–	Ω	K
0	0	0	1	1			ı	±	‘	1	Æ	æ
0	0	1	0	2			ç	²	˘	®	Ð	đ
0	0	1	1	3			£	³	^	©	ä	ð
0	1	0	0	4			③	x	~	™	Ĥ	ĥ
0	1	0	1	5			¥	μ	–	♪	②	ı
0	1	1	0	6			③	¶	˘	¬	IJ	ij
0	1	1	1	7			§	·	·	ı	Ł	ł
1	0	0	0	8			¤	÷	¨	②	ł	ł
1	0	0	1	9			‘	’	⑤	②	Ø	ø
1	0	1	0	10			“	”	°	②	Œ	œ
1	0	1	1	11			«	»	˘	②	ö	ß
1	1	0	0	12			←	¼	⑥	⅛	Ɔ	ɔ
1	1	0	1	13			↑	½	”	⅜	Ɔ	ɔ
1	1	1	0	14			→	¾	˘	⅝	ŋ	ŋ
1	1	1	1	15			↓	¿	˘	⅞	’n	SHY

①

T0811630-93

Nota – Véanse en el § 2.2.4 las notas sobre esta figura.

FIGURA 2/T.51
**Juego suplementario de caracteres gráficos
para servicios de telemática**
(representación codificada cuando se invoca
en las columnas 2 a 7 de la tabla de código)

3 Técnicas de extensión de código

3.1 Consideraciones generales

3.1.1 Se requieren técnicas de extensión de código para la designación de diversos juegos de caracteres gráficos o de control y su invocación en el juego de 7 bits o en el juego de 8 bits en uso. Estas técnicas se derivan de la norma ISO 2022.

3.1.2 Esta Recomendación describe solamente las técnicas de extensión de código especificadas actualmente para los servicios de telemática existentes. Más adelante se incorporarán otras técnicas, a medida que se identifique su utilización en uno o más servicios de telemática.

3.2 Definiciones

A los efectos de las técnicas de extensión de código indicadas en esta Recomendación, se aplican las siguientes definiciones.

3.2.1 combinación de bits

Conjunto ordenado de bits utilizado para la representación de caracteres.

3.2.2 multibit; byte

Cadena de bits que se trata como un todo y cuya longitud es independiente de las técnicas de redundancia o de formación de tramas.

3.2.3 carácter

Miembro de un conjunto que se utiliza para la organización, el control o la representación de datos.

3.2.4 juego de caracteres codificados; código

Conjunto de reglas inequívocas que establece un juego de caracteres y una correspondencia biunívoca entre los caracteres del juego y sus combinaciones de bits.

3.2.5 extensión de código

Técnicas para la codificación de caracteres que no pertenecen al juego de caracteres de un código determinado.

3.2.6 tabla de códigos

Tabla que muestra el carácter asignado a cada combinación de bits en un código.

3.2.7 carácter de control

Función de control cuya representación codificada consiste en una sola combinación de bits.

3.2.8 función de control

Acción que afecta al registro, procesamiento, transmisión o interpretación de datos y que tiene una representación codificada que consiste en una o varias combinaciones de bits.

3.2.9 designar

Identificar a un conjunto de caracteres que ha de representarse, en ciertos casos, de inmediato y en otros al aparecer una función de control adicional, de una manera prescrita.

3.2.10 entorno

Característica que identifica el número de bits utilizado para representar un carácter en un sistema de proceso o de comunicación de datos o en una parte de dicho sistema.

3.2.11 **secuencia de escape**

Cadena de bits utilizada a efectos de control en los procedimientos de extensión de código y consistente en dos o más combinaciones de bits. La primera de estas combinaciones corresponde al carácter ESCAPE (1/11).

3.2.12 **carácter final**

Carácter cuya combinación de bits termina una secuencia de escape.

3.2.13 **carácter gráfico**

Carácter, que no es una función de control y que tiene una representación visual normalmente manuscrita, impresa o visualizada en pantalla.

3.2.14 **carácter intermedio**

Carácter cuya combinación de bits se produce entre la del carácter ESCAPE y la del carácter final en una secuencia de escape consistente en más de dos combinaciones de bits.

3.2.15 **invocar**

Hacer que un juego de caracteres designado sea representado por las combinaciones de bits prescritas cada vez que aparecen estas combinaciones de bits hasta que aparece una función de extensión de código apropiada.

3.2.16 **posición**

Elemento de una tabla de código, identificable por sus coordenadas de columna y fila.

3.2.17 **representar**

- a) utilizar una combinación de bits prescrita con el significado de un carácter en un juego de caracteres que ha sido designado e invocado; o
- b) utilizar una secuencia de escape con el significado de una función de control adicional.

3.3 *Facilidades de extensión de código*

Se describen en la figura 3/T.51 para el entorno de siete bits y en la figura 4/T.51 para el entorno de ocho bits. Comprenden las siguientes funciones:

- a) designación e invocación de juegos de control C0 y C1 mediante las secuencias de escape pertinentes indicadas en el § 3.4;
- b) designación de un juego de caracteres gráficos G0 mediante la secuencia de escape pertinente indicada en el § 3.4;
- c) designación de hasta tres juegos G adicionales denominados G1, G2 y G3 mediante las secuencias de escape pertinentes indicadas en el § 3.4;
- d) invocación de los juegos gráficos designados, mediante las funciones de cambio con enclavamiento y/o cambio sin enclavamiento indicadas en el § 3.5;
- e) designación e invocación de un código completo mediante la secuencia de escape pertinente indicada en el § 3.4.

3.4 *Tipos de juegos de caracteres*

Existen varios tipos diferentes de juegos de caracteres gráficos y de control que pueden designarse e invocarse para su utilización en los entornos de siete bits o de ocho bits. Se enumeran en el cuadro 3/T.51 y se definen más adelante. Un juego determinado de caracteres gráficos o de control puede designarse por una secuencia de escape terminada por un carácter final F de una de las combinaciones de bits 4/0 a 7/14, específica del juego de caracteres que ha de designarse. Los caracteres finales son atribuidos por la ISO y registrados en el “Registro internacional de juegos de caracteres codificados que han de utilizarse con secuencias de escape” de la ISO.

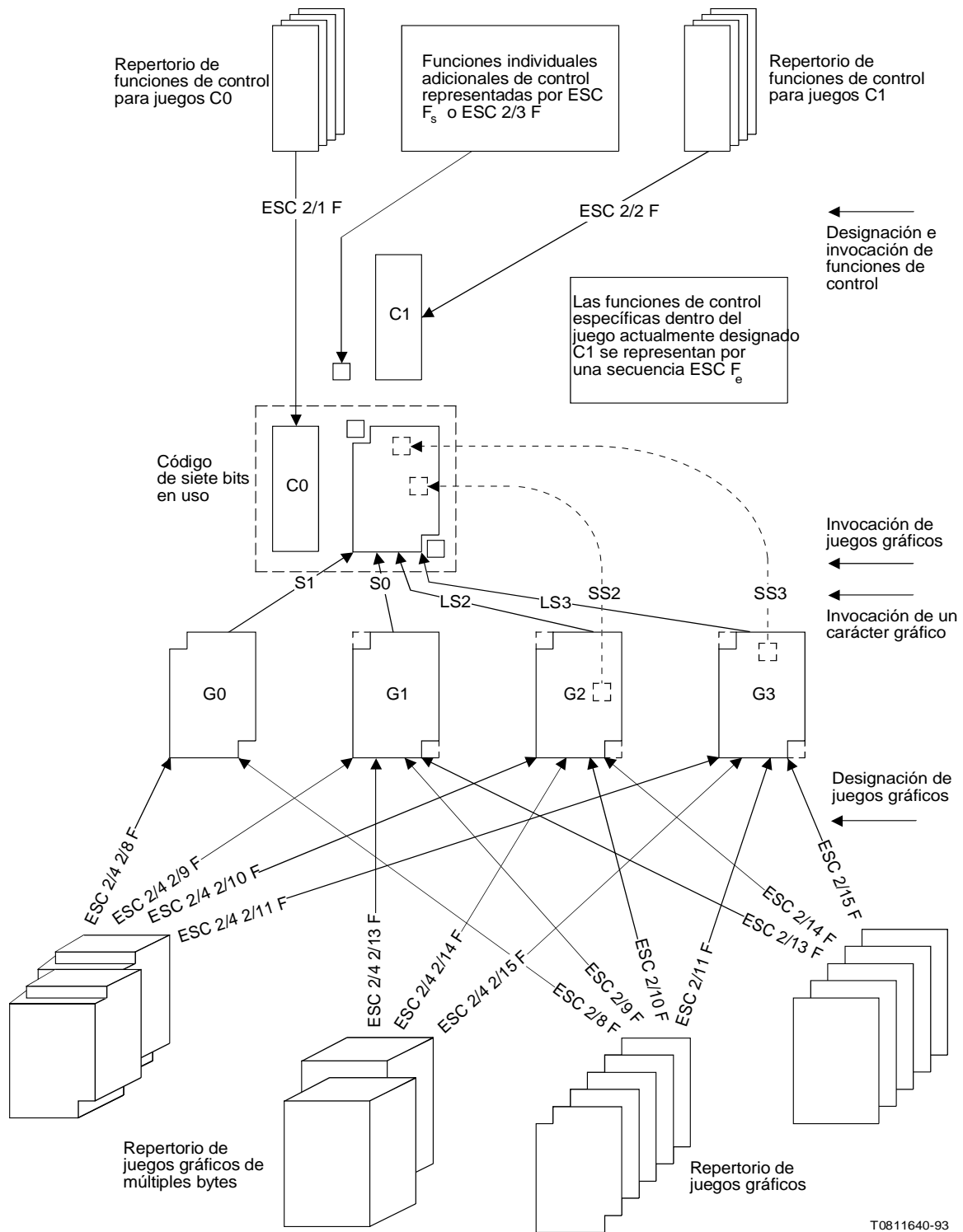


FIGURA 3/T.51
Extensión de código en un entorno de siete bits
 (indicando todas las funciones de cambio)

3.4.1 Juego C0 de 32 caracteres de control (combinaciones de bits 0/0 a 1/15). Un juego C0 es designado e invocado por la secuencia ESC 2/1 F, donde F identifica a un juego C0 registrado.

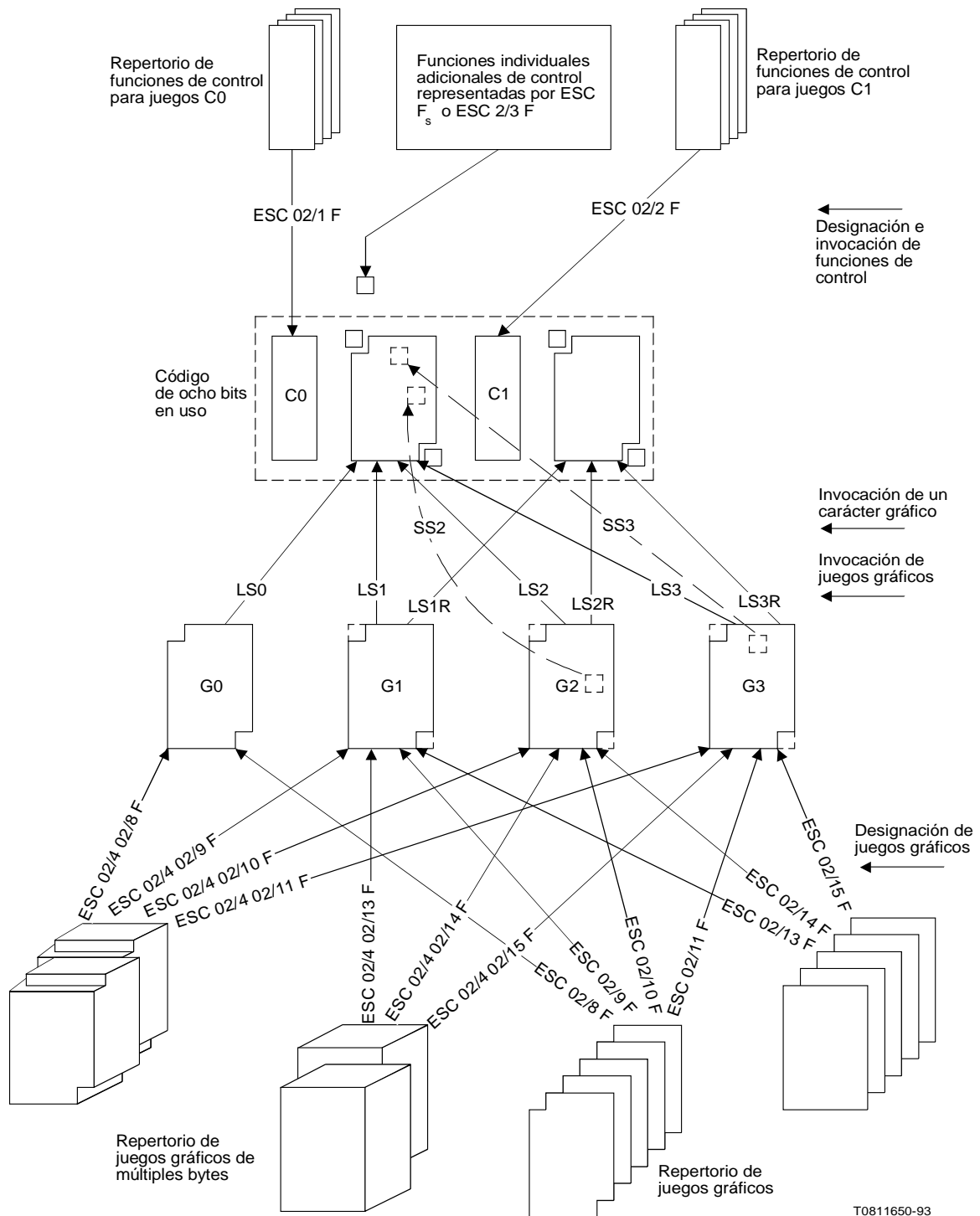


FIGURA 4/T.51
Extensión de código en un entorno de ocho bits
 (indicando todas las facilidades de cambio)

3.4.2 Juego C1 de 32 caracteres de control (combinaciones de bits 8/0 a 9/15 en un entorno de ocho bits, o ESC 4/0 a ESC 5/15 en un entorno de siete bits). Un juego C1 es designado e invocado por la secuencia ESC 2/2 F, donde F identifica a un juego C1 registrado.

3.4.3 Juego G0 de 94 caracteres gráficos (combinaciones de bits 2/1 a 7/14).

3.4.4 Juegos G1, G2 y G3 de 94 caracteres gráficos (combinaciones de bits 2/1 a 7/4 ó 10/1 a 15/14). Un juego registrado de 94 caracteres gráficos puede designarse por la secuencia de escape ESC 2/8 F, ESC 2/9 F, ESC 2/10 F o ESC 2/11 F para ser utilizado como un juego G0, G1, G2 o G3 respectivamente, donde F identifica al juego designado.

3.4.5 Juegos G1, G2 y G3 de 96 caracteres gráficos (combinaciones de bits 2/0 a 7/15 ó 10/0 a 15/15). Un juego registrado de 96 caracteres gráficos puede designarse por la secuencia de escape ESC 2/13 F, ESC 2/14 F o ESC 2/15 F, para ser utilizado como un juego G1, G2 o G3 respectivamente, donde F identifica al juego designado.

3.4.6 Juego G0 de múltiples bytes, de más de 94 caracteres gráficos, cada uno representado por más de una combinación de bits de 2/1 a 7/14. La secuencia de designación es ESC 2/4 2/8 F.

3.4.7 Juegos G1, G2 y G3 de múltiples bytes, de más de 94 caracteres gráficos, cada uno representado por más de una combinación de bits de 2/1 a 7/14 o de 10/1 a 15/14. Un juego de múltiples bytes, registrado de más de 94 caracteres gráficos, puede designarse por la secuencia de escape ESC 2/4 F, ESC 2/4 2/9 F, ESC 2/4 2/10 F o ESC 2/4 2/11 F, para ser utilizado como un juego G0, G1, G2 o G3 respectivamente, donde F identifica al juego designado.

3.4.8 Juegos G1, G2 y G3 de múltiples bytes, de más de 96 caracteres gráficos, representado cada uno por más de una combinación de bits de 2/0 a 7/15 o de 10/0 a 15/15. Un juego de múltiples bytes registrado de este tipo, identificado por un carácter final F puede designarse por la secuencia de escape ESC 2/4 2/13 F, ESC 2/4 2/14 F o ESC 2/4 2/15 F para ser utilizado como juego G1, G2 o G3 respectivamente.

3.4.9 Código completo que contiene todas las combinaciones de bits 0/0 a 7/15 en el entorno de siete bits o 0/0 a 15/15 en el entorno de ocho bits. Un código completo identificado por un carácter final F puede designarse e invocarse por la secuencia de escape ESC 2/5 F.

Nota – En ISO 2022, el código completo se denomina ahora “Sistema de codificación diferente del de ISO 2022”.

3.5 *Funciones de invocación*

Después de la designación de un juego G0, G1, G2 o G3 como se especifica en el § 3.4, cualquiera de estos juegos requerirá invocación en la tabla de código en uso de siete bits o de ocho bits. Esto se realiza utilizando las funciones de cambio con o sin enclavamiento enumeradas en el cuadro 4/T.51. La codificación de estas funciones figura en el cuadro 5/T.51.

3.5.1 *Utilización de funciones de cambio con enclavamiento*

Hay siete funciones de cambio con enclavamiento, como se indica en los cuadros 4/T.51 y 5/T.51. Una función de cambio con enclavamiento invoca el juego G0, G1, G2 o G3 pertinente en las columnas 2 a 7 o en las columnas 10 a 15 (código de ocho bits solamente) para sustituir al juego G invocado anteriormente. La aparición de una función de cambio con enclavamiento no afectará las combinaciones de bits que están incluidas en cualquier secuencia de escape o las que siguen a una función de cambio individual SS2 o SS3. Si ya se ha invocado un juego particular, la utilización de la correspondiente función de cambio con enclavamiento no tiene ningún efecto.

3.5.2 *Utilización de funciones de cambio individual*

La función de cambio individual SS2 invocará un carácter del último juego G2 designado. Similarmente, SS3 invocará un carácter del último juego G3 designado. Cuando se utilizan juegos gráficos de un solo byte, estas invocaciones sólo alteran el significado de la combinación de bits que sigue inmediatamente y le adscriben el significado de la combinación de bits correspondiente del juego G2 o G3. La combinación de bits permitida para seguir a SS2 o SS3 está limitada a una de las de las columnas 2 a 7. Si se utiliza una función de cambio individual para invocar un carácter de un juego de múltiples bytes, la función de cambio afectará a dos o más combinaciones de bits para representar este carácter. La utilización de una función de cambio individual no afecta al estado de cambio actual establecido por una función de cambio con enclavamiento.

CUADRO 3/T.51

Tipos de juegos de caracteres

Descripción	Juego de caracteres	Secuencia de designación	Combinaciones de bits	
			Entorno de siete bits	Entorno de ocho bits
Juegos de 32 caracteres de control (nota 1)	C0 C1	ESC 2/1 F ESC 2/2 F	0/0 a 1/15 ESC 4/1 a ESC 5/15	00/00 a 01/15 08/00 a 09/15
Juegos de 94 caracteres gráficos	G0	ESC 2/8 F	2/1 a 7/14	02/01 a 07/14
	G1	ESC 2/9 F	2/1 a 7/14	02/01 a 07/14
	G2	ESC 2/10 F		ó
G3	ESC 2/11 F	10/01 a 15/14		
Juegos de 96 caracteres gráficos	G1 G2 G3	ESC 2/13 F ESC 2/14 F ESC 2/15 F	2/0 a 7/15	02/00 a 07/15 ó 10/00 a 15/15
Juegos de más de 94 caracteres gráficos representados cada uno por más de un byte	G0	ESC 2/4 F (nota 2) ESC 2/4 2/8 F	2/1 a 7/14	02/01 a 07/14
	G1	ESC 2/4 2/9 F	2/1 a 7/14	02/01 a 07/14
	G2	ESC 2/4 2/10 F		ó
G3	ESC 2/4 2/11 F	10/01 a 15/14		
Juegos de más de 96 caracteres gráficos representados cada uno por más de un byte	G1 G2 G3	ESC 2/4 2/13 F ESC 2/4 2/14 F ESC 2/4 2/15 F	2/0 a 7/15	02/00 a 07/15 ó 10/00 a 15/15
Código completo		ESC 2/5 F	0/0 a 7/15	00/00 a 15/15

Nota 1 – Los juegos de control C0 y C1 y los códigos completos son designados e invocados simultáneamente por las secuencias de escape pertinentes indicadas.

Nota 2 – Los juegos de caracteres de múltiples bytes se designan mediante secuencias de escape de cuatro caracteres. Sin embargo, se han registrado las siguientes secuencias de escape de tres caracteres y su utilización para los juegos de caracteres de múltiples bytes es válida:

ESC 2/4 4/0;
ESC 2/4 4/1;
ESC 2/4 4/2.

CUADRO 4/T.51

**Atribución de funciones de cambio
a los juegos de caracteres gráficos que han de invocarse**

Juego	Funciones de cambio con enclavamiento		Funciones de cambio sin enclavamiento
	Columnas 2 a 7 del código de siete bits o de ocho bits	Columnas 10 a 15 del código de ocho bits	Columnas 2 a 7 del código de siete bits o de ocho bits
G0	SI(7 bits), LS0(8 bits)	-	-
G1	SO(7 bits), LS1(8 bits)	LS1R	-
G2	LS2	LS2R	SS2
G3	LS3	LS3R	SS3

CUADRO 5/T.51

Codificación de funciones de cambio

Función de cambio	Codificación
Cambio individual dos	SS2
Cambio individual tres	SS3
En código SI(siete bits), cambio con enclavamiento cero	LS0(8 bits)
Fuera de código SO(siete bits), cambio con enclavamiento uno	LS1(8 bits)
Cambio con enclavamiento uno derecho	LS1R
Cambio con enclavamiento dos	LS2
Cambio con enclavamiento dos derecho	LS2R
Cambio con enclavamiento tres	LS3
Cambio con enclavamiento tres derecho	LS3R

ANEXO A
(a la Recomendación T.51)

Superjuego del repertorio del juego de caracteres latinos

A.1 El presente anexo contiene un superjuego unificado del repertorio de caracteres gráficos alfanuméricos latinos.

Cada carácter gráfico se identifica por el sistema de identificación idéntico al utilizado en la Recomendación T.61 (véase el § A.2).

A.2 *Sistema de identificación*

Se ha elaborado un sistema que permite identificar y describir cada carácter gráfico o función de control. El sistema se muestra en la figura A-1/T.51.

Cada identificador está formado por dos letras y dos cifras.

La primera letra indica el alfabeto, el idioma, etc.

La segunda letra indica una letra de un alfabeto o, en el caso de un carácter gráfico no alfabético o de una función de control, el grupo de caracteres o funciones de control.

La primera cifra indica si la letra situada en la segunda posición es una letra acentuada, si el signo diacrítico va encima o debajo de la letra, etc. No tiene significado especial si la primera letra es una C, N o S.

La segunda cifra indica si la letra es mayúscula o minúscula (par or impar). Si la primera letra es C, N o S, no tiene importancia que sea par o impar.

La numeración se emplea de manera coherente, de modo que a cada signo diacrítico se le dé siempre el mismo número.

El principio de la numeración se muestra en el cuadro A-1/T.51.

CUADRO A-1/T.51

Principio de la numeración de los caracteres alfabéticos atendiendo a la presencia de signos diacríticos

Elemento	Minúscula	Mayúscula
Ausencia de signo diacrítico	01	02
Acento agudo	11	12
Acento grave	13	14
Acento circunflejo	15	16
Diéresis o signo de umlaut	17	18
Tilde	19	20
Caron	21	22
Signo de vocal breve	23	24
Doble acento agudo	25	26
Cero volado (oacento sueco)	27	28
Punto superior	29	30
Signo de vocal larga (macron)	31	32
Cedilla	41	42
Ogonek	43	44
Diptongo o ligadura	51	52
Forma especial	61, 63, etc.	62, 64, etc.

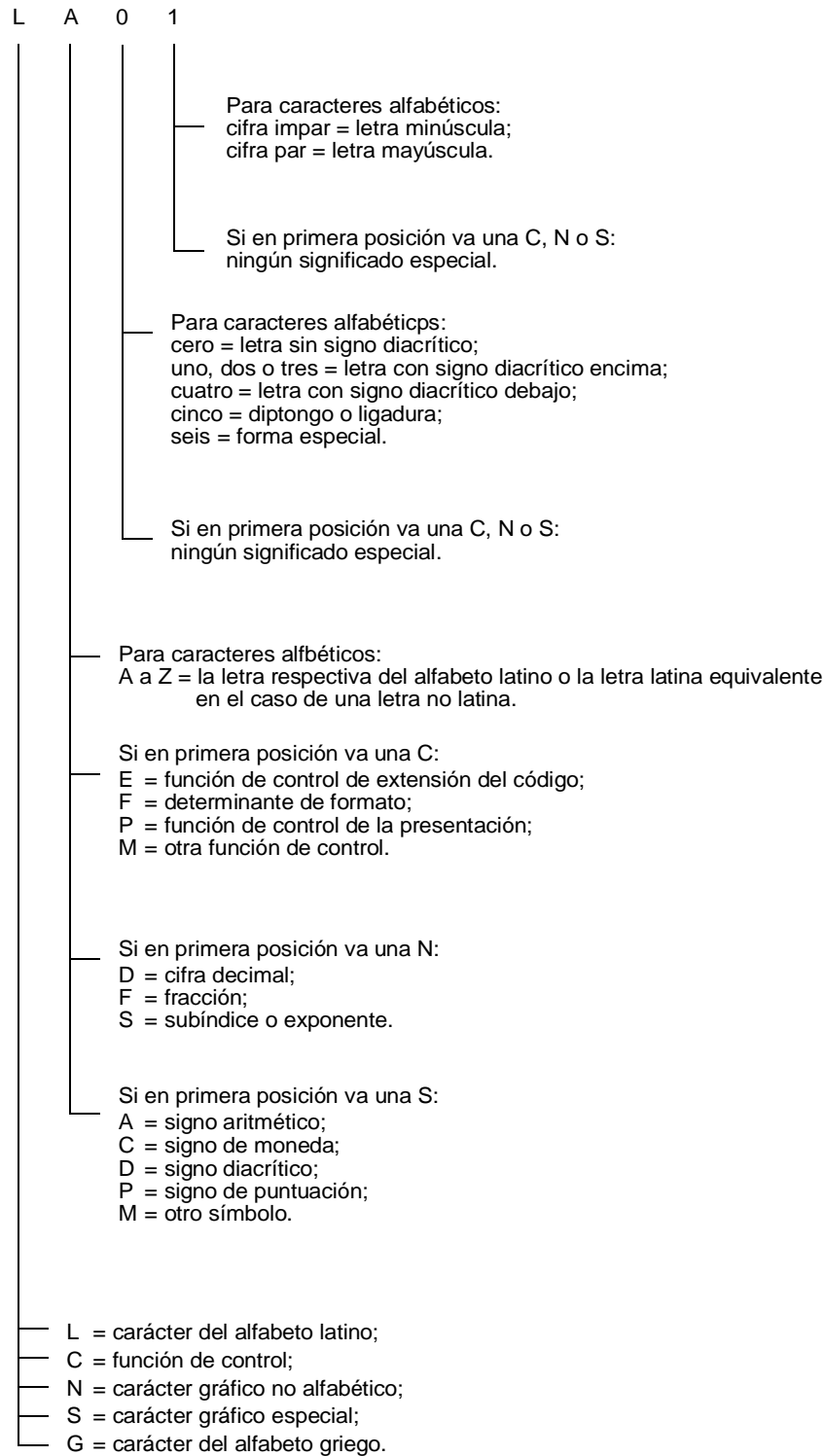


FIGURA A-1/T.51
Sistema de identificación

A.3 *Combinación de signos diacríticos y letras básicas*

En la figura A-2/T.51 se especifican las combinaciones de signos diacríticos y letras básicas que se definen en este anexo A/T.51, y se muestran también ligaduras y otros caracteres.

Letra básica	Acento agudo	Acento grave	Acento circunflejo	Diéresis o signo de umlaut	Tilde	Caron o hacek	Signo de vocal breve	Doble acento agudo	Cero volado (o acento suelo)	Punto Superior	Signo de vocal larga (macron)	Cedilla	Ogonek	Ligadura	Otros
a A	á Á	à À	â Â	ä Ä	ã Ã		ǎ Ǟ		ǻ Ǽ		ā Ā		ą Ą	æ Æ	
b B															
c C	ć Ć		ĉ Ĉ			č Č				ć Ć		ç Ç			
d D						ď Ď									đ Đđ
e E	é É	è È	ê Ê	ë Ë		ě Ě				è È	ē Ē		ę Ę		
f F															
g G	ǵ		ĝ Ĝ				ǵ Ğ			ǵ Ğ		ğ Ğ			
h H			ĥ Ĥ												ħ Ħ
i I	í Í	ì Ì	î Î	ï Ï	ĩ Ĩ					í	ī Ī		ı İ	ij Ĳ	ı
j J			ĵ Ĵ												
k K												ķ Ķ			κ
l L	ĺ Ĺ					ļ Ļ						ł Ł			ℓ ℓ ℓ ℓ
m M															
n N	ń Ń				ñ Ñ	ň Ň							ņ Ņ		ŋ Ŋ
o O	ó Ó	ò Ò	ô Ô	ö Ö	õ Õ			ö Ö			ō Ō			œ Œ	ø Ø
p P															
q Q															
r R	ŕ Ŗ					ř Ř							ŗ Ŗ		
s S	ś Ś		ŝ Ś			š Š							ș Ș		ß
t T						ť Ť						ț Ț			ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ ƚ
u U	ú Ú	ù Ù	û Û	ü Ü	ũ Ũ		ů Ů	ú Ú	û Û		ū Ū		ų Ų		
v V															
w W			ŵ Ŵ												
x X															
y Y	ý Ý		ÿ Ŷ	ÿ Ÿ											
z Z	ź Ź					ž Ž				ž Ž					

FIGURA A-2/T.51

T0816900-94

Empleo de caracteres alfabéticos con signos diacríticos, ligaduras y otros

A.4 Especificación del superjuego del repertorio de caracteres latinos

Explicaciones sobre la representación codificada

- El prefijo P indica tabla de código primario.
- El prefijo S indica tabla de código suplementario.
- La ausencia de prefijo indica la tabla de código básico T.50 (para los caracteres ESPACIO y SUPRESIÓN).

Notas sobre la realización del repertorio en los actuales servicios de telemática

- (1) No se utiliza en el actual servicio teletex (Recomendación T.61).
- (2) No se utiliza en ninguno de los servicios actuales de telemática.
- (3) Actualmente se utiliza en la Recomendación T.101, únicamente para la sintaxis de datos videotex III.

Observaciones generales

- a) El repertorio de caracteres latinos del teletex (Recomendación T.61) está representado por este superjuego, con las exclusiones indicadas en las notas (1) (2) y (3) anteriores.
- b) El repertorio de caracteres latinos de la Recomendación T.101, para la sintaxis de datos de videotex I, está representado por los caracteres del juego primario con excepción de BARRA DE FRACCIÓN INVERTIDA que se sustituye por SIGNO DE YEN.
- c) El repertorio de caracteres latinos de la Recomendación T.101, para la sintaxis de datos de videotex II, está representado por este repertorio de superjuego, con las exclusiones indicadas en las Notas (2) y (3) anteriores, más unos cuantos caracteres que no entran en el ámbito de la codificación definida en el juego primario y suplementario de la presente Recomendación.
- d) El repertorio de caracteres latinos de la Recomendación T.101, para la sintaxis de datos videotex III, está completamente representado por el presente superjuego.

A.4.1 Caracteres alfabéticos latinos

Identificador	Denominación	Representación codificada
LA01	Letra latina a minúscula	P 6/1
LA02	Letra latina A mayúscula	P 4/1
LA11	Letra latina a minúscula con acento agudo	S 4/2 P 6/1
LA12	Letra latina A mayúscula con acento agudo	S 4/2 P 4/1
LA13	Letra latina a minúscula con acento grave	S 4/1 P 6/1
LA14	Letra latina A mayúscula con acento grave	S 4/1 P 4/1
LA15	Letra latina a minúscula con acento circunflejo	S 4/3 P 6/1
LA16	Letra latina A mayúscula con acento circunflejo	S 4/3 P 4/1
LA17	Letra latina a minúscula con diéresis	S 4/8 P 6/1
LA18	Letra latina A mayúscula con diéresis	S 4/8 P 4/1
LA19	Letra latina a minúscula con tilde	S 4/4 P 6/1
LA20	Letra latina A mayúscula con tilde	S 4/4 P 4/1
LA23	Letra latina a minúscula con signo de vocal breve	S 4/6 P 6/1
LA24	Letra latina A mayúscula con signo de vocal breve	S 4/6 P 4/1
LA27	Letra latina a minúscula con cero volado (o acento sueco)	S 4/10 P 6/1
LA28	Letra latina A mayúscula con cero volado (o acento sueco)	S 4/10 P 4/1
LA31	Letra latina a minúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5 P 6/1
LA32	Letra latina A mayúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5 P 4/1
LA43	Letra latina a minúscula con ogonek	S 4/14 P 6/1
LA44	Letra latina A mayúscula con ogonek	S 4/14 P 4/1
LA51	Ligadura latina minúscula æ	S 7/1
LA52	Ligadura latina mayúscula Æ	S 6/1
LB01	Letra latina b minúscula	P 6/2
LB02	Letra latina B mayúscula	P 4/2
LC01	Letra latina c minúscula	P 6/3
LC02	Letra latina C mayúscula	P 4/3

Identificador	Denominación	Representación codificada	
LC11	Letra latina c minúscula con acento agudo	S 4/2	P 6/3
LC12	Letra latina C mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 4/3
LC15	Letra latina c minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 6/3
LC16	Letra latina C mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 4/3
LC21	Letra latina c minúscula con caron	S 4/15	P 6/3
LC22	Letra latina C mayúscula con caron	S 4/15	P 4/3
LC29	Letra latina c minúscula con punto superior	S 4/7	P 6/3
LC30	Letra latina C mayúscula con punto superior	S 4/7	P 4/3
LC41	Letra latina c minúscula con cedilla	S 4/11	P 6/3
LC42	Letra latina C mayúscula con cedilla	S 4/11	P 4/3
LD01	Letra latina d minúscula		P 6/4
LD02	Letra latina D mayúscula		P 4/4
LD21	Letra latina d minúscula con caron	S 4/15	P 6/4
LD22	Letra latina D mayúscula con caron	S 4/15	P 4/4
LD61	Letra latina d minúscula con trazo	S 7/2	
LD62	Letra latina D mayúscula con trazo	S 6/2	
LD63	Letra latina eth minúscula (islandesa)	S 7/3	
LE01	Letra latina e minúscula		P 6/5
LE02	Letra latina E mayúscula		P 4/5
LE11	Letra latina e minúscula e con acento agudo	S 4/2	P 6/5
LE12	Letra latina E mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 4/5
LE13	Letra latina e minúscula con acento grave	S 4/1	P 6/5
LE14	Letra latina E mayúscula con acento grave	S 4/1	P 4/5
LE15	Letra latina e minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 6/5
LE16	Letra latina E mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 4/5
LE17	Letra latina e minúscula con diéresis	S 4/8	P 6/5
LE18	Letra latina E mayúscula con diéresis	S 4/8	P 4/5
LE21	Letra latina e minúscula con caron	S 4/15	P 6/5
LE22	Letra latina E mayúscula con caron	S 4/15	P 4/5
LE29	Letra latina e minúscula con punto superior	S 4/7	P 6/5
LE30	Letra latina E mayúscula con punto superior	S 4/7	P 4/5
LE31	Letra latina e minúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5	P 6/5
LE32	Letra latina E mayúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5	P 4/5
LE43	Letra latina e minúscula con ogonek	S 4/14	P 6/5
LE44	Letra latina E mayúscula con ogonek	S 4/14	P 4/5
LF01	Letra latina f minúscula		P 6/6
LF02	Letra latina F mayúscula		P 4/6
LG01	Letra latina g minúscula		P 6/7
LG02	Letra latina G mayúscula		P 4/7
LG11	Letra latina g minúscula con cedilla	S 4/2	P 6/7
LG15	Letra latina g minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 6/7
LG16	Letra latina G mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 4/7
LG23	Letra latina g minúscula con signo de vocal breve	S 4/6	P 6/7
LG24	Letra latina G mayúscula con signo de vocal breve	S 4/6	P 4/7
LG29	Letra latina g minúscula con punto superior	S 4/7	P 6/7
LG30	Letra latina G mayúscula con punto superior	S 4/7	P 4/7
LG42	Letra latina G mayúscula avec cedilla	S 4/11	P 4/7
LH01	Letra latina h minúscula		P 6/8
LH02	Letra latina H mayúscula		P 4/8
LH15	Letra latina h minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 6/8
LH16	Letra latina H mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 4/8
LH61	Letra latina h minúscula con trazo	S 7/4	
LH62	Letra latina H mayúscula con trazo	S 6/4	
LI01	Letra latina i minúscula		P 6/9
LI02	Letra latina I mayúscula		P 4/9
LI11	Letra latina i minúscula con acento agudo	S 4/2	P 6/9
LI12	Letra latina I mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 4/9
LI13	Letra latina i minúscula con acento grave	S 4/1	P 6/9
LI14	Letra latina I mayúscula con acento grave	S 4/1	P 4/9

Identificador	Denominación	Representación codificada	
LI15	Letra latina i minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 6/9
LI16	Letra latina I mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 4/9
LI17	Letra latina i minúscula con diéresis	S 4/8	P 6/9
LI18	Letra latina I mayúscula con diéresis	S 4/8	P 4/9
LI19	Letra latina i minúscula con tilde	S 4/4	P 6/9
LI20	Letra latina I mayúscula con tilde	S 4/4	P 4/9
LI30	Letra latina I mayúscula con punto superior	S 4/7	P 4/9
LI31	Letra latina i minúscula con signo de vocal (macron)	S 4/5	P 6/9
LI32	Letra latina I mayúscula con signo de vocal (macron)	S 4/5	P 4/9
LI43	Letra latina i minúscula con ogonek	S 4/14	P 6/9
LI44	Letra latina I mayúscula con ogonek	S 4/14	P 4/9
LI51	Ligadura latina minúscula ij	S 7/6	
LI52	Ligadura latina mayúscula IJ	S 6/6	
LI61	Letra latina i minúscula sin punto superior	S 7/5	
LJ01	Letra latina j minúscula		P 6/10
LJ02	Letra latina J mayúscula		P 4/10
LJ15	Letra latina j minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 6/10
LJ16	Letra latina J mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 4/10
LK01	Letra latina k minúscula		P 6/11
LK02	Letra latina K mayúscula		P 4/11
LK41	Letra latina k minúscula con cedilla	S 4/11	P 6/11
LK42	Letra latina K mayúscula con cedilla	S 4/11	P 4/11
LK61	Letra latina kra minúscula (groenlandesa)	S 7/0	
LL01	Letra latina l minúscula		P 6/12
LL02	Letra latina L mayúscula		P 4/12
LL11	Letra latina l minúscula con acento agudo	S 4/2	P 6/12
LL12	Letra latina L mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 4/12
LL21	Letra latina l minúscula con caron	S 4/15	P 6/12
LL22	Letra latina L mayúscula con caron	S 4/15	P 4/12
LL41	Letra latina l minúscula con cedilla	S 4/11	P 6/12
LL42	Letra latina L mayúscula con cedilla	S 4/11	P 4/12
LL61	Letra latina l minúscula con trazo	S 7/8	
LL62	Letra latina L mayúscula con trazo	S 6/8	
LL63	Letra latina l minúscula con punto central	S 7/7	
LL64	Letra latina L mayúscula con punto central	S 6/7	
LM01	Letra latina m minúscula		P 6/13
LM02	Letra latina M mayúscula		P 4/13
LN01	Letra latina n minúscula		P 6/14
LN02	Letra latina N mayúscula		P 4/14
LN11	Letra latina n minúscula con acento agudo	S 4/2	P 6/14
LN12	Letra latina N mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 4/14
LN19	Letra latina n minúscula con tilde (eñe minúscula)	S 4/4	P 6/14
LN20	Letra latina N mayúscula con tilde (eñe mayúscula)	S 4/4	P 4/14
LN21	Letra latina n minúscula con caron	S 4/15	P 6/14
LN22	Letra latina N mayúscula con caron	S 4/15	P 4/14
LN41	Letra latina n minúscula con cedilla	S 4/11	P 6/14
LN42	Letra latina N mayúscula con cedilla	S 4/11	P 4/14
LN61	Letra latina eng minúscula (lapona)	S 7/14	
LN62	Letra latina ENG mayúscula (lapona)	S 6/14	
LN63	Letra latina n minúscula precedida de apóstrofo	S 6/15	
LO01	Letra latina o minúscula		P 6/15
LO02	Letra latina O mayúscula		P 4/15
LO11	Letra latina o minúscula con acento agudo	S 4/2	P 6/15
LO12	Letra latina O mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 4/15
LO13	Letra latina o minúscula con acento grave	S 4/1	P 6/15
LO14	Letra latina O mayúscula con acento grave	S 4/1	P 4/15
LO15	Letra latina o minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 6/15
LO16	Letra latina O mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 4/15

Identificador	Denominación	Representación codificada	
LO17	Letra latina o minúscula con diéresis	S 4/8	P 6/15
LO18	Letra latina O mayúscula con diéresis	S 4/8	P 4/15
LO19	Letra latina o minúscula con tilde	S 4/4	P 6/15
LO20	Letra latina O mayúscula con tilde	S 4/4	P 4/15
LO25	Letra latina o minúscula con doble acento agudo	S 4/13	P 6/15
LO26	Letra latina O mayúscula con doble acento agudo	S 4/13	P 4/15
LO31	Letra latina o minúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5	P 6/15
LO32	Letra latina O mayúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5	P 4/15
LO51	Ligadura latina minúscula œ	S 7/10	
LO52	Ligadura latina mayúscula Œ	S 6/10	
LO61	Letra latina o minúscula con barra	S 7/9	
LO62	Letra latina O mayúscula con barra	S 6/9	
LP01	Letra latina p minúscula		P 7/0
LP02	Letra latina P mayúscula		P 5/0
LQ01	Letra latina q minúscula		P 7/1
LQ02	Letra latina Q mayúscula		P 5/1
LR01	Letra latina r minúscula		P 7/2
LR02	Letra latina R mayúscula		P 5/2
LR11	Letra latina r minúscula con acento agudo	S 4/2	P 7/2
LR12	Letra latina R mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 5/2
LR21	Letra latina r minúscula con caron	S 4/15	P 7/2
LR22	Letra latina R mayúscula con caron	S 4/15	P 5/2
LR41	Letra latina r minúscula con cedilla	S 4/11	P 7/2
LR42	Letra latina R mayúscula con cedilla	S 4/11	P 5/2
LS01	Letra latina s minúscula		P 7/3
LS02	Letra latina S mayúscula		P 5/3
LS11	Letra latina s minúscula con acento agudo	S 4/2	P 7/3
LS12	Letra latina S mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 5/3
LS15	Letra latina s minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 7/3
LS16	Letra latina S mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 5/3
LS21	Letra latina s minúscula con caron	S 4/15	P 7/3
LS22	Letra latina S mayúscula con caron	S 4/15	P 5/3
LS41	Letra latina s minúscula con cedilla	S 4/11	P 7/3
LS42	Letra latina S mayúscula con cedilla	S 4/11	P 5/3
LS61	Letra latina doble s minúscula (alemana)	S 7/11	
LT01	Letra latina t minúscula		P 7/4
LT02	Letra latina T mayúscula		P 5/4
LT21	Letra latina t minúscula con caron	S 4/15	P 7/4
LT22	Letra latina T mayúscula con caron	S 4/15	P 5/4
LT41	Letra latina t minúscula con cedilla	S 4/11	P 7/4
LT42	Letra latina T mayúscula con cedilla	S 4/11	P 5/4
LT61	Letra latina t minúscula con trazo	S 7/13	
LT62	Letra latina T mayúscula con trazo	S 6/13	
LT63	Letra latina thorn minúscula (islandesa)	S 7/12	
LT64	Letra latina thorn mayúscula (islandesa)	S 6/12	
LU01	Letra latina u minúscula		P 7/5
LU02	Letra latina U mayúscula		P 5/5
LU11	Letra latina u minúscula con acento agudo	S 4/2	P 7/5
LU12	Letra latina U mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 5/5
LU13	Letra latina u minúscula con acento grave	S 4/1	P 7/5
LU14	Letra latina U mayúscula con acento grave	S 4/1	P 5/5
LU15	Letra latina u minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 7/5
LU16	Letra latina U mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 5/5
LU17	Letra latina u minúscula con diéresis	S 4/8	P 7/5
LU18	Letra latina U mayúscula con diéresis	S 4/8	P 5/5
LU19	Letra latina u minúscula con tilde	S 4/4	P 7/5
LU20	Letra latina U mayúscula con tilde	S 4/4	P 5/5
LU23	Letra latina u minúscula con signo vocal breve	S 4/6	P 7/5
LU24	Letra latina U mayúscula con signo vocal breve	S 4/6	P 5/5

Identificador	Denominación	Representación codificada	
LU25	Letra latina u minúscula con acento doble agudo	S 4/13	P 7/5
LU26	Letra latina U mayúscula con acento doble agudo	S 4/13	P 5/5
LU27	Letra latina u minúscula con cero volado (o acento sueco)	S 4/10	P 7/5
LU28	Letra latina U mayúscula con cero volado (o acento sueco)	S 4/10	P 5/5
LU31	Letra latina u minúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5	P 7/5
LU32	Letra latina U mayúscula con signo de vocal larga (macron)	S 4/5	P 5/5
LU43	Letra latina u minúscula con ogonek	S 4/14	P 7/5
LU44	Letra latina U mayúscula con ogonek	S 4/14	P 5/5
LV01	Letra latina v minúscula		P 7/6
LV02	Letra latina V mayúscula		P 5/6
LW01	Letra latina w minúscula		P 7/7
LW02	Letra latina W mayúscula		P 5/7
LW15	Letra latina w minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 7/7
LW16	Letra latina W mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 5/7
LX01	Letra latina x minúscula		P 7/8
LX02	Letra latina X mayúscula		P 5/8
LY01	Letra latina y minúscula		P 7/9
LY02	Letra latina Y mayúscula		P 5/9
LY11	Letra latina y minúscula con acento agudo	S 4/2	P 7/9
LY12	Letra latina Y mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 5/9
LY15	Letra latina y minúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 7/9
LY16	Letra latina Y mayúscula con acento circunflejo	S 4/3	P 5/9
LY17	Letra latina y minúscula con diéresis	S 4/8	P 7/9
LY18	Letra latina Y mayúscula con diéresis	S 4/8	P 5/9
LZ01	Letra latina z minúscula		P 7/10
LZ02	Letra latina Z mayúscula		P 5/10
LZ11	Letra latina z minúscula con acento agudo	S 4/2	P 7/10
LZ12	Letra latina Z mayúscula con acento agudo	S 4/2	P 5/10
LZ21	Letra latina z minúscula con caron	S 4/15	P 7/10
LZ22	Letra latina Z mayúscula con caron	S 4/15	P 5/10
LZ29	Letra latina z minúscula con punto superior	S 4/7	P 7/10
LZ30	Letra latina Z mayúscula con punto superior	S 4/7	P 5/10

A.4.2 Caracteres no alfabéticos

A.4.2.1 Cifras decimales

Identificador	Denominación	Representación codificada
ND01	Cifra uno	P 3/1
ND02	Cifra dos	P 3/2
ND03	Cifra tres	P 3/3
ND04	Cifra cuatro	P 3/4
ND05	Cifra cinco	P 3/5
ND06	Cifra seis	P 3/6
ND07	Cifra siete	P 3/7
ND08	Cifra ocho	P 3/8
ND09	Cifra nueve	P 3/9
ND10	Cifra diez	P 3/0

A.4.2.2 Signos de moneda

Identificador	Denominación	Representación codificada
NC01	Símbolo de moneda	S 2/8
NC02	Signo de libra	S 2/3
NC03	Signo de dólar	P 2/4
NC04	Signo de centavo	S 2/2
NC05	Signo de yen	S 2/5

A.4.2.3 Signos de puntuación

Identificador	Denominación	Representación codificada	Notas
SP01	Espacio	2/0	
SP02	Signo de admiración (final)	P 2/1	
SP03	Signo de admiración (inicial)	P 2/1	
SP04	Comillas rectas	P 2/2	
SP05	Apóstrofo	P 2/7	
SP06	Paréntesis izquierdo	P 2/8	
SP07	Paréntesis derecho	P 2/9	
SP08	Coma	P 2/12	
SP09	Línea baja de subrayado	P 5/15	
SP10	Guión o signo menos	P 2/13	
SP11	Punto	P 2/14	
SP12	Barra oblicua	P 2/15	
SP13	Dos puntos	P 3/10	
SP14	Punto y coma	P 3/11	
SP15	Signo de interrogación (final)	P 3/15	
SP16	Signo de interrogación (inicial)	S 3/15	
SP17	Comillas angulares a la izquierda	S 2/11	
SP18	Comillas angulares a la derecha	S 3/11	
SP19	Comilla simple a la izquierda	S 2/9	(1)
SP20	Comilla simple a la derecha	S 3/9	(1)
SP21	Comillas dobles a la izquierda	S 2/10	(1)
SP22	Comillas dobles a la derecha	S 3/10	(1)
SP31	Espacio anticorte	S 2/0	(2)
SP32	Guión de corte programable	S 7/15	(2)

Nota – En teletex y videotex COMILLAS RECTAS, APÓSTROFO y COMA son caracteres independientes que no pueden tener el significado de signos diacríticos.

A.4.2.4 Signos aritméticos

Identificador	Denominación	Representación codificada
SA01	Signo más	P 2/11
SA02	Signo más/menos	S 3/1
SA03	Signo menor que	P 3/12
SA04	Signo igual	P 3/13
SA05	Signo mayor que	P 3/14
SA06	Signo de división	S 3/8
SA07	Signo de multiplicación	S 3/4

A.4.2.5 Subíndices y exponentes

Identificador	Denominación	Representación codificada
NS01	Exponente uno	S 5/1
NS02	Exponente dos	S 3/2
NS03	Exponente tres	S 3/3

A.4.2.6 Fracciones

Identificador	Denominación	Representación codificada	Notas
NF01	Fracción vulgar un medio	S 3/13	
NF04	Fracción vulgar un cuarto	S 3/12	
NF05	Fracción vulgar tres cuartos	S 3/14	
NF18	Fracción vulgar un octavo	S 5/12	(1)
NF19	Fracción vulgar tres octavos	S 5/13	(1)
NF20	Fracción vulgar cinco octavos	S 5/14	(1)
NF21	Fracción vulgar siete octavos	S 5/15	(1)

A.4.3 Símbolos diversos

Identificador	Denominación	Representación codificada	Notas
SM01	Signo de número	P 2/3	
SM02	Signo de tanto por ciento	P 2/5	
SM03	Y comercial	P 2/6	
SM04	Asterisco	P 2/10	
SM05	«a» comercial	P 4/0	
SM06	Corchete a la izquierda	P 5/11	
SM07	Barra de fracción invertida	P 5/12	(1)
SM08	Corchete a la derecha	P 5/13	
SM11	Llave de imprenta a la izquierda	P 7/11	(1)
SM12	Barra horizontal	S 5/0	(3)
SM13	Barra vertical	P 7/12	
SM14	Llave de imprenta a la derecha	P 7/13	(1)
SM17	Signo de micro	S 3/5	
SM18	Signo ohmio	S 6/0	
SM19	Signo de grado	S 3/0	
SM20	Indicador ordinal, masculino	S 6/11	
SM21	Indicador ordinal, femenino	S 6/3	
SM24	Signo de párrafo	S 2/7	
SM25	Signo de calderón	S 3/6	
SM26	Punto central	S 3/7	
SM30	Flecha hacia la izquierda	S 2/12	(1)
SM31	Flecha hacia la derecha	S 2/14	(1)
SM32	Flecha hacia arriba	S 2/13	(1)
SM33	Flecha hacia abajo	S 2/15	(1)
SM52	Signo de derecho de copia (copyright)	S 5/3	(1)
SM53	Signo de registrado	S 5/2	(1)
SM54	Signo de marca registrada	S 5/4	(1)
SM93	Nota musical	S 5/5	(1)
SM95	Barra vertical interrumpida	S 5/7	(2)
SM96	Signo de negación	S 5/6	(2)

A.4.4 *Signos diacríticos utilizados como caracteres gráficos separados*

Identificador	Denominación	Representación codificada	
SD11	Acento agudo	S 4/2	2/0
SD13	Acento grave	S 4/1	2/0
SD15	Acento circunflejo	S 4/3	2/0
SD17	Diéresis	S 4/8	2/0
SD19	Tilde	S 4/4	2/0
SD21	Caron	S 4/15	2/0
SD23	Signo de vocal breve	S 4/6	2/0
SD25	Doble acento agudo	S 4/13	2/0
SD27	Cero volado (o acento sueco)	S 4/10	2/0
SD29	Punto superior	S 4/7	2/0
SD31	Signo de vocal larga (macron)	S 4/5	2/0
SD41	Cedilla	S 4/11	2/0
SD43	Ogonek	S 4/14	2/0

Nota – Los signos acento grave, acento circunflejo y tilde se codifican también P 6/0, P 5/14 y P 7/14 respectivamente.

A.4.5 *Caracteres especiales*

Identificador	Denominación	Representación codificada
SM34	Supresión	7/15

ANEXO B

(a la Recomendación T.51)

Cuadro de juegos de caracteres y de control

N.º de registro	Nombre del juego registrado	(Nota 1)	Carácter final	C0	C1	G0	G1	G2	G3
1	Juego de control primario de IRV		4/0	x					
6	Rec. T.50 Versión internacional de referencia (IRV). Es también el juego primario de la Rec. T.51	94	4/2			x	x	x	x
132	Rec. T.101 Sintaxis de datos I Juego primario de control	C0	4/9	x					
125	Rec. T.101 Sintaxis de datos I Juego suplementario de control	C1	4/4		x				
42	Rec. T.101 Sintaxis de datos I Juego de caracteres kanji (juego de 2 octetos) JISC 6226 (1978)	94 × 94	4/0			x	x	x	x
137	Rec. T.101 Sintaxis de datos I Juego de mosaico 1	94	7/9			x	x	x	x
14	Rec. T.101 Sintaxis de datos I Juego primario de caracteres JISC 6220 (1969)	94	4/10			x	x	x	x
131	Rec. T.101 Sintaxis de datos I Código completo	–	4/3						
134	Rec. T.101 Sintaxis de datos II Juego primario de control	C0	4/10	x					
56	Rec. T.101 Sintaxis de datos II Juego suplementario de control serie	C1	4/0		x				
73	Rec. T.101 Sintaxis de datos II Juego suplementario de control paralelo	C1	4/1		x				
70	Rec. T.101 Sintaxis de datos II Juego suplementario de caracteres	94	6/2			x	x	x	x

N.º de registro	Nombre del juego registrado	(Nota 1)	Carácter final	C0	C1	G0	G1	G2	G3
71	Rec. T.101 Sintaxis de datos II Segundo juego suplementario de mosaico	94	6/3			x	x	x	x
72	Rec. T.101 Sintaxis de datos II Tercer juego suplementario de mosaico	94	6/4			x	x	x	x
145	Rec. T.101 Sintaxis de datos II Código completo	–	4/4						
150	Rec. T.52 Juego primario griego	94	2/1 4/0			x	x	x	x
108	Rec. T.101 Sintaxis de datos III Código completo	–	4/1						
135	Rec. T.101 Sintaxis de datos III Juego primario de control	C0	4/11	x					
136	Rec. T.101 Sintaxis de datos III Juego suplementario de control	C1	4/6		x				
6	Rec. T.101 Sintaxis de datos III Juego primario de caracteres	94	4/2			x	x	x	x
128	Rec. T.101 Sintaxis de datos III Juego primario de caracteres	94	7/12			x	x	x	x
No se puede registrar	Rec. T.101 Sintaxis de datos III Juego PDI	96	(5/7) no debe ser asignado nunca por la ISO				x	x	x
129	Rec. T.101 Sintaxis de datos III Juego de mosaico	96	7/13			x	x	x	x
102	Rec. T.61 Juego primario de caracteres gráficos (mitad izquierda de la figura 2/T.61)	94	7/5			x	x	x	x
103	Rec. T.61 Juego suplementario de caracteres (mitad derecha de la figura 2/T.61)	94	7/6			x	x	x	x
106	Rec. T.61 Juego primario de control	C0	4/5	x					
107	Rec. T.61 Juego suplementario de control	C1	4/8		x				

N.º de registro	Nombre del juego registrado	(Nota 1)	Carácter final	C0	C1	G0	G1	G2	G3
156	Rec. T.51Juego gráfico suplementario	96	5/2				x	x	x
Actualizado 87	Rec. T.52Juego Kanji (juego de 2 bytes) JIS × 0208-1990	94 × 94	4/2 (nota 2)			x	x	x	x
164	Rec. T.52Juego suplementario hebreo	96	5/3				x	x	x
144	Rec. T.52Juego suplementario cirílico	96	4/12				x	x	x
13	Rec. T.52Juego Katakana	96	4/9				x	x	x
89	Rec. T.52Juego árabe	94	6/11			x	x	x	x
165	Rec. T.52Juego chino	94 × 94	4/5			x	x	x	x
161	Rec. T.101 Sintaxis de datos de audio	Código completo	4/5						
162	Rec. T.101 Sintaxis de datos fotovideotex	Código completo	4/5						

Nota 1 – Los juegos de caracteres 94 y 96 se aplican únicamente a los juegos de caracteres gráficos de un solo byte. El juego 94 × 94 se aplica a juegos de caracteres gráficos de dos bytes. Los juegos de control primarios son C0. Los juegos de control suplementarios son C1. El código completo también se denomina «sistema de codificación diferente del de ISO 2022».

Nota 2 – Las secuencias de designación son:

ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 04/02 para G0
 ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/09 04/02 para G1
 ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/10 04/02 para G2
 ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/11 04/02 para G3

ANEXO C

(a la Recomendación T.51)

Lista por orden alfabético de las abreviaturas contenidas en esta Recomendación

ESC ESCAPE (*ESCAPE*)

IRB Versión internacional de referencia (*international reference version*)