

Einführung in die Programmiertechnik

Darstellung von Text

„Plain Text“

- Abstraktion: Text wird durch eine Folge von Symbolen (Buchstaben, Zahlen, Interpunktion) dargestellt
 - Verzicht auf Informationen über Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe, Seitenstruktur
 - Eingeschränkte Unterstützung für Zeilen- und Absatzstruktur (Zeilenumbrüche, Tabulatorzeichen)
- Alternativen:
 - „richt text“: zuzüglich typographischer Informationen
 - strukturierter Text: zuzüglich editorielle/semantischer Informationen (Kapitelstruktur, Querverweise, Auszeichnung von Zitaten, ...)

ASCII

- American Standard Code for Information Interchange
 - 1963 erstmalig vorgeschlagen, 1968 normiert (ANSI X3.4-1968)
 - später auch (in Varianten) internationaler Standard
 - ISO 646, CCITT International Alphabet #5
 - international reference version, nationale Varianten
 - DIN 66003: @ vs. §, [vs. Ä, \ vs. Ö,] vs. Ü, ...
- 7-Bit-Zeichensatz (128 Zeichen)
 - 32(34) Steuerzeichen, 96(94) druckbare Zeichen
 - heute immer in 8 Bit kodiert (MSB ist dann immer 0)
- systematisch strukturiert
 - Ziffern (0..9), Großbuchstaben (A..Z), Kleinbuchstaben (a..z) sind jeweils durchgehend nummeriert (48..57, 65..90, 97..122)
 - Steuerzeichen: 0..31
 - üblich: 7 (BEL), 9 (TAB), 10 (NL), 13 (CR)

8-Bit-Zeichensätze

- Oft Erweiterungen von ASCII: weitere druckbare Zeichen im Bereich 128..255
- ISO 8859: weitere Zeichen im Bereich 192..255 für Europa und den Nahen Osten
 - ISO-8859-1: Westeuropa (Latin-1)
 - ISO-8859-2: Mitteleuropa (Latin-2)
 - ISO-8859-3: Südeuropa (Latin-3)
 - ISO-8859-4: Nordeuropa (Latin-4)
 - ISO-8859-5: Kyrillisch
 - ISO-8859-6: Arabisch
 - ISO-8859-7: Griechisch
 - ISO-8859-8: Hebräisch
 - ISO-8859-9: Türkisch (Latin-5; Austausch der isländischen Zeichen mit türkischen)
 - ISO-8859-10: Nordisch (Latin-6; Latin 4 + Inuit, Nicht-Skolt Sami)
 - ISO-8859-11 (1999): Thai
 - ISO-8859-13: Ostseeraum (Latin-7)
 - ISO-8859-14: Keltisch (Latin-8)
 - ISO-8859-15: Westeuropa (Latin-9, Latin-1 ohne Bruchzeichen, plus €, Š, Ž, Œ, Ÿ)
 - ISO-8859-16: Europa (Latin-10, Verzicht auf Symbole zugunsten von Buchstaben)

Andere Zeichensätze

- Viele proprietäre 8-Bit-Zeichensätze:
 - IBM-Codepages (z.B. CP437)
 - Windows-Codepages (z.B. windows-1252)
 - Mac-Zeichensätze (z.B. mac-roman)
 - Großrechner: EBCDIC
- Mehrbytezeichensätze: ein oder zwei Bytes pro Zeichen
 - Chinesisch: Big5 (traditional Chinese), GB-2312 (simplified Chinese)
 - Japanisch: JIS 0208, JIS 0212
 - Koreanisch, Vietnamesisch
- Standards zur Kombination von Kodierungen: ISO-2022
 - z.B. iso-2022-jp (RFC 1554): kombiniert ASCII, JIS X 0208-1978, GB2312-1980, ...

Unicode

- Vereinigung aller bekannten Schriftsätze
 - die ersten 256 Zeichen sind identisch mit Latin-1
 - fortlaufende Erweiterung um Symbole, die bisher nicht als Text darstellbar waren
 - ursprünglich 16-Bit-Zeichensatz, jetzt 31-Bit-Zeichensatz (aber: Beschränkung auf $17 \cdot 2^{16}$ Zeichen)
- Aktuelle Version: Unicode 4.1

Unicode (2)

- Unicode 4.0: ISO/IEC 10646-2003
 - 96248 graphische Zeichen
 - 134 Formatierungszeichen
 - 65 Steuerzeichen
 - 878083 reservierte Zeichen
 - Zeichensatz wird UCS-4 genannt
 - UCS-2 ist eine Teilmenge mit < 65536 Zeichen
- Zeichen haben nicht nur Nummer, sondern auch Namen
 - Beispiel: U+0041 = LATIN CAPITAL LETTER A
 - zusätzlich: Eigenschaften (Lu=„letter, uppercase“, ...)

UTF-8

- Kodierung von Unicode in Bytes: mehrere Bytes pro Zeichen
 - Variante 1: jedes Zeichen benötigt mehrere Bytes (UTF-16, UTF-32)
 - Probleme: Rückwärtskompatibilität, Byte Order
 - Variante 2: Jedes Zeichen benötigt eine variable Zahl von Bytes
 - UTF-8: 1 bis 4 Bytes pro Zeichen
- Zeichen <128: 1 Byte (äquivalent zu ASCII)
- Nullbytefrei
- Jede Bytefolge unterliegt bestimmtem Muster, um die Dekodierung zu erleichtern

UTF-8 (2)

Bitmuster	Anzahl kodierter Zeichen	Bereich kodierter Zeichen (hex)
0xxxxxxx	128	0..7F
110xxxxx 10xxxxxx	2048	80..87F
1110xxxx 10xxxxxx 10xxxxxx	65536	880..107FF
11110xxx 10xxxxxx 10xxxxxx 10xxxxxx	2097152 (1046527)	10800..10FFFF

Zeichenketten

- Kodierung von Zeichenfolgen: Verkettung der Kodierungen der einzelnen Zeichen
- Zeichenkette: engl. „character string“ oder einfach „string“
- Zwei Modi: Bytefolgen oder Zeichenfolgen
 - C, C++, (Python): Strings sind Folgen von Bytes; Interpretation der Bytes entsprechend dem Zeichensatz obliegt der Anwendung
 - Java, C#, (Python): Strings sind Folgen von Unicode-Zeichen; jedes Unicodezeichen ist intern durch mehrere Bytes repräsentiert
- Stringlänge: mehrere Repräsentationen
 - Datei: Stringende = Dateiende
 - C, C++: Stringende wird durch Null-Byte angezeigt
 - Pascal, Java, Python, ...: Zusammen mit dem String wird die Länge gespeichert