

Représentation d'un texte en machine PARTIE I

Caractère	Décimal	Hexadécimal	Binaire
A	65	0x41	01000001
B	66	0x42	01000010
C	67	0x43	01000011
...	...	...	...
Z	90	0x5A	01011010

Ascii,ISO-8859-1,Unicode, utf-8

Programme 1 :

Programmez une fonction qui affiche chaque caractère de la table ASCII sur une ligne comportant :
le caractère ; le code en hexadécimal ; le code en décimal ; le code en binaire.

Def table_ascii(): # définition de la fonction

Nouvelles fonctions utilisées ou rappel des fonctions déjà utilisées :

#####

Programme 2 :

Programmez une fonction qui convertit un texte en majuscule :
- paramètre: texte à convertir (string) uniquement en caractères ASCII
- retour: texte en majuscule (string)

def majuscule (texte : str) -> str : # définition de la fonction

Nouvelles fonctions utilisées ou rappel des fonctions déjà utilisées :

#####

Programme 3 :

Programmez une fonction qui convertit un texte en remplaçant les caractères non ASCII par un caractère donné en paramètre :

- paramètres: texte à convertir (string) , caractère de remplacement.
- retour: texte convertit (string)

def **replaceNonASCII** (texte:str, replace:str) -> str :

Nouvelles fonctions utilisées ou rappel des fonctions déjà utilisées :

#####

Programme 4 :

Programmez une fonction qui vérifie si un texte est un palindrome :

- paramètre: texte (string)
- retour: True si le texte est un palindrome, False sinon (boolean)

def **isPalindrome**(texte: str) -> bool :

Nouvelles fonctions utilisées ou rappel des fonctions déjà utilisées :