

**LE MORSE**

Pour faciliter l'apprentissage du morse, on remplace le code par un mot. Ainsi pour apprendre "A" on mémoriserà "AS", pour "C", ce sera "COCO". Dans ces mots, une voyelle représentera un point et une consonne représentera un trait en morse.

d = duo = — . . .

a: as	p: apte	1: . — — — —
b: beau	q: flic	2: . . — — —
c: coco	r: ère	3: . . . — —
d: duo	u: ouf	4: . . . . —
f: aide	v: oeuf	5: . . . . .
g: glu	w: ivr	6: — . . . .
j: arts	x: deux	7: — — . . .
k: kim	y: lynx	8: — — — . .
l: élie	z: zzoo	9: — — — — .
n: nu	0: — — — — —	

**Exceptions:**

e: . .	t: —
i: . .	m: — —
s: . . .	o: — — —
h: . . . .	ch: — — — —

**CODE MORSE**

A . - -	J . - - - -	S . . . .
B - . . . .	K - . . -	T -
C - . . . .	L . - . . .	U . . . -
D - . . -	M - -	V . . . . -
E .	N - .	W . - - -
F . . . . .	O - - - -	X - . . . -
G - - - .	P . - - - .	Y - . - - -
H . . . . .	Q - - - . -	Z - - - . .
I . .	R . . . .	

**CODE DE SIGNALISATION SOL-AIR**

Ces symboles servent à communiquer avec un avion en cas d'urgence. Les symboles doivent avoir au moins 2.5m (8pi) de longueur.

1. Besoin de médicaments	II
2. Incapable de poursuivre	X
3. Non ou négatif	N
4. Oui ou affirmatif	Y
5. Voyage dans cette direction	↑
6. Tout va bien	LL
7. Besoin d'eau et de nourriture	F
8. Besoin de carburant et huile	L
9. Besoin de réparation	W

LE CODE DES SAMOURAIS

La clé: on commence la lecture ou l'écriture par les traits verticaux qui sont les voyelles.

Un trait représente un "A", deux traits un "E" et ainsi de suite pour "I", "O", "U" et "Y".

A, E, I, O, U, Y

S'il y a des traits horizontaux, il s'agit d'une consonne.

A partir de la voyelle donnée par le nombre de traits verticaux, on trouve la consonne en avançant dans l'alphabet d'un nombre égal au nombre de traits horizontaux.



= CHAT

ex:  
1er signe: 1 trait vertical: "A", plus deux traits horizontaux = (A), b, C  
2e signe: 2 traits verticaux: "E" plus trois traits horizontaux = (E), f, g, H etc

TABLE D'ÉPELLATIONet CODE DES SAMOURAIS

A	Alpha	<b>1V</b>
B	Bravo	1V+1H
C	Charlie	1V+2H
D	Delta	1V+3H
E	Echo	<b>2V</b>
F	Foxtrot	2V+1H
G	Golf	2V+2H
H	Hotel	2V+3H
I	India	<b>3V</b>
J	Juliett	3V+1H
K	Kilo	3V+2H
L	Lima	3V+3H
M	Mike	3V+4H
N	November	3V+5H
O	Oscar	<b>4V</b>
P	Papa	4V+1H
Q	Quebec	4V+2H
R	Romeo	4V+3H
S	Sierra	4V+4H
T	Tango	4V+5H
U	Uniform	<b>5V</b>
V	Victor	5V+1H
W	Wiskey	5V+2H
X	X-ray	5V+3H
Y	Yankee	<b>6V</b>
Z	Zulu	6V+1H

LE CODE CHINOIS

\ sépare les mots  
 \ \ sépare les phrases

A \_ B | C || D |||

E == F | G || H |||

I === J | K || L ||| M |||| N |||||

O === P ||| Q |||| R ||||| S ||||| T |||||

U === V ||| W |||| X |||||

Y === Z |||||

On commence la lecture par les traits horizontaux, soit l'inverse du code des Samourais.

LE CODE DU TÉLÉPHONE

Ce code se retrouve sur tout téléphone, d'où son nom.

1	ABC 2	DEF 3
GHI 4	JKL 5	MNO 6
PRS 7	TUV 8	WXY 9
#	0	*

 $3^1 = D$ 
 $3^2 = E$ 
 $3^3 = F$ 

CAMP =  $2^3 2^1 6^1 7^1$

LE CODE DE MUSIQUE

Chaque lettre de l'alphabet correspond à une note.

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

A B C D E F G H I J K L M

JEU:

L'ALPHABET INVERSE

(le code utilisé hier, i : r )

a: z	j: q	s: h
b: y	k: p	t: g
c: x	l: o	u: f
d: w	m: n	v: e
e: v	n: m	w: d
f: u	o: l	x: c
g: t	p: k	y: b
h: s	q: j	z: a
i: r	r: i	

LE CODE DE L'AVOCAT

Ce code tire son nom du fait que la lettre "A" vaut "K".

a: k	j: t	s: c
b: l	k: u	t: d
c: m	l: v	u: e
d: n	m: w	v: f
e: o	n: x	w: g
f: p	o: y	x: h
g: q	p: z	y: i
h: r	q: a	z: j
i: s	r: b	

LA SUBSTITUTION

a: 1	h: 8	o: 15	v: 22
b: 2	i: 9	p: 16	w: 23
c: 3	j: 10	q: 17	x: 24
d: 4	k: 11	r: 18	y: 25
e: 5	l: 12	s: 19	z: 26
f: 6	m: 13	t: 20	
g: 7	n: 14	u: 21	

La substitution peut se faire par des chiffres romains.

CHIFFRES ROMAINS

Les unités de base sont:

1 = I	50 = L	1 000 = M
5 = V	100 = C	
10 = X	500 = D	

Les unités s'additionnent. Les plus grosses unités sont placées au début.

ex: XVII = 10+5+1+1 = 17

Si une unité est placée devant une unité plus grosse qu'elle, elle se soustrait de celle qui suit.


XL = 10 soustrait de 50 = 40

CXXXVII = 137 MCMXCIV = 1994

LE CODE DU TIC-TAC-TOC

• • •	• • •	• • •
A B C	D E F	G H I
• • •	• • •	• • •
J K L	M N O	P Q R
• • •	• • •	• • •
S T U	V W X	Y Z

MIEUX = 

MIEUX = 

LE CODE DES DEUX GRILLES

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J.	K.	L.
M.	N.	O.
P.	Q.	R.



MESSAGE =

Indice

En français, la lettre la plus fréquente est la lettre "e", suivie de "a", "s" et "i".

LE CODE ASCII

Ce code est utilisé en informatique

CAR	DEC	HEX	BINAIRE	CAR	BINAIRE	
A	65	41	010 0001	0	000 0000	
B	66	42	010 0010	1	000 0001	
C	67	43	010 0011	2	000 0010	
D	68	44	010 0100	3	000 0011	
E	69	45	010 0101	4	000 0100	
F	70	46	010 0110	5	000 0101	
G	71	47	010 0111	6	000 0110	
H	72	48	010 1000	7	000 0111	
I	73	49	010 1001	8	000 1000	
J	74	4A	010 1010	9	000 1001	
K	75	4B	010 1011	10	000 1010	
L	76	4C	010 01100			
M	77	4D	010 01101	CAR	DEC	HEX
N	78	4E	010 01110	0	00	00
O	79	4F	010 01111	1	01	01
P	80	50	010 10000	2	02	02
Q	81	51	010 10001	3	03	03
R	82	52	010 10010	4	04	04
S	83	53	010 10011	5	05	05
T	84	54	010 10100	6	06	06
U	85	55	010 10101	7	07	07
V	86	56	010 10110	8	08	08
W	87	57	010 10111	9	09	09
X	88	58	010 11000	10	10	0A
Y	89	59	010 11001			
Z	90	5A	010 11010			

ascii = American Standard Code for Information Interchange