

Codificación de las Fuentes

Se darán e las nociones básicas acerca de la codificación de caracteres para poder entender luego las características de Elfica.

Cuando se introduce un texto en la computadora, debe existir una operación de conversión de los caracteres a códigos, de modo que la computadora pueda entender lo que hemos introducido. Esto significa que un texto en la computadora es una colección de códigos, que son números enteros.

Una Norma de Codificación de Caracteres (NCC) es una lista de definiciones de correspondencia entre caracteres y códigos, que luego se usa para representar los caracteres en la computadora. Existen muchas normas de estas de acuerdo a los diferentes lenguajes. Además existen diferencias en el tamaño del código: de un byte, de doble byte y de múltiple byte. Una NCC de un byte usa sólo 8 bits para representar un carácter, por lo que se pueden usar sólo 256 caracteres. De hecho para los sistemas operativos de la familia Windows muchos lugares están reservados para funciones de control, por lo que en realidad se dispone sólo de 215 caracteres, como en las primeras versiones de Elfica. Una NCC de doble byte usa 16 bits para cada carácter, por lo que se pueden mapear 65536 caracteres. Un ejemplo conocido de este tipo de NCC es Unicode. En la actual versión de Tengwar Elfica se ha usado Unicode manteniéndose la definición de las teclas de las versiones anteriores, disposición que fue originariamente definida por Daniel Smith. Los caracteres adicionales se acceden (como siempre) con el método ALT Onnn donde nnn es un número entero, que ahora puede ser *mayor* que 256. Esto es una buena noticia, tenemos más espacio!, realmente más del que podamos usar.