

Supplément A de flèches

Rangée: 27F0–27FF

Ce fichier comprend un extrait des tableaux de caractères du standard Unicode 3.2, de ses annotations traduites et des noms de caractère normatifs de l'ISO/CEI 10646 (F).

Avertissement

L'apparence des glyphes de référence n'est pas normative. Des variations considérables peuvent exister d'une police à l'autre.

Pour une compréhension complète de l'utilisation des caractères illustrés dans ce fichier partiel, veuillez consulter les sections appropriées de The Unicode Standard 3.0 (ISBN-0-201-61633-5), les annexes 28 et 29 du standard Unicode, les autres rapports techniques Unicode ainsi que la base de données Unicode disponibles sur Internet.

Voir <http://www.unicode.org/ucd> et <http://www.unicode.org/reports>.

Une compréhension approfondie de ces documents complémentaires est nécessaire à toute mise en œuvre d'Unicode réussie.

Polices

Les polices utilisées dans ces tableaux ont été fournies au consortium Unicode par plusieurs concepteurs de polices dont elles demeurent la propriété.

Voir la liste à <http://www.unicode.org/uni2book/u2fonts.html>.

Noms des caractères

Les noms de caractères utilisés sont les noms officiels français publiés dans l'ISO/CEI 10646-1:2000 (F), l'ISO/CEI 10646-1:2000/Amd.1:2001 (F) et l'ISO/CEI 10646-2:2002 (F).

Modalités d'utilisation

L'objectif de ces tableaux est de servir de référence en ligne pratique aux caractères inclus dans la version 3.2 du standard Unicode. La prise en charge correcte d'Unicode nécessite bien plus que le simple affichage des glyphes correspondant aux caractères, elle implique la consultation du standard Unicode et des rapports techniques Unicode.

















Les polices et leurs données connexes utilisées dans la production de ces tableaux de caractères NE peuvent NI être extraites NI être utilisées d'aucune autre façon dans un produit commercial sans l'autorisation explicite des propriétaires de ces polices.

Ces tableaux de caractères peuvent être utilisés sans contrainte pour des usages personnels ou professionnels internes. Ils ne peuvent en aucun cas être incorporés à un produit ou une publication ni être distribués d'aucune autre façon sans l'autorisation écrite préalable du consortium Unicode.

Il se peut que l'information contenue dans ce fichier soit mise à jour périodiquement. Le consortium Unicode n'est responsable ni des erreurs ni des omissions qui auraient pu se glisser dans ce fichier ou dans le standard Unicode. Veuillez consulter le site Internet du consortium Unicode pour tout renseignement sur les caractères ajoutés à Unicode depuis la publication de la version 3.2, ainsi que sur les caractères qui pourraient être incorporés dans les prochaines versions.

Voir <http://www.unicode.org/pending/pending.html> et <http://www.unicode.org/alloc/Pipeline.html>.

© 1991-2003, Unicode inc. Tous droits réservés.

	27F
0	 27F0
1	 27F1
2	 27F2
3	 27F3
4	 27F4
5	 27F5
6	 27F6
7	 27F7
8	 27F8
9	 27F9
A	 27FA
B	 27FB
C	 27FC
D	 27FD
E	 27FE
F	 27FF

Flèches

- 27F0 \bowtie QUADRUPLE FLÈCHE VERS LE HAUT
→ 290A \bowtie triple flèche vers le haut
- 27F1 \pitchfork QUADRUPLE FLÈCHE VERS LE BAS
→ 290B \pitchfork triple flèche vers le bas
- 27F2 \circlearrowleft FLÈCHE SENS ANTIHORAIRE
ENTROUVERTE
→ 21BA \circlearrowleft flèche en sens positif à cercle ouvert
→ 2940 \circlearrowleft cercle fléché sens antihoraire
- 27F3 \circlearrowright FLÈCHE SENS HORAIRE
ENTROUVERTE
→ 21BB \circlearrowright flèche en sens négatif à cercle ouvert
→ 2941 \circlearrowright cercle fléché sens horaire
- 27F4 \rightleftarrows FLÈCHE VERS LA DROITE À SIGNE PLUS CERCLÉ

- 27FF \rightharpoonup LONGUE FLÈCHE VERS LA DROITE
EN TIRE-BOUCHON
= longue flèche droite dentée
→ 21DD \rightharpoonup flèche vers la droite en tire-bouchon

Longues flèches

Ces longues flèches sont utilisées pour symboliser une application, les petites flèches pour les limites. Elles sont également nécessaires pour MathML afin d'assurer une correspondance complète avec les jeux de l'ASMA.

- 27F5 \longleftarrow LONGUE FLÈCHE VERS LA GAUCHE
→ 2190 \longleftarrow flèche vers la gauche
- 27F6 \longrightarrow LONGUE FLÈCHE VERS LA DROITE
→ 2192 \longrightarrow flèche vers la droite
- 27F7 \longleftrightarrow LONGUE FLÈCHE BILATÉRALE
→ 2194 \longleftrightarrow flèche bilatérale
- 27F8 \Leftrightarrow LONGUE DOUBLE FLÈCHE VERS LA GAUCHE
→ 21D0 \Leftrightarrow double flèche vers la gauche
- 27F9 \Rrightarrow LONGUE DOUBLE FLÈCHE VERS LA DROITE
→ 21D2 \Rrightarrow double flèche vers la droite
- 27FA \Leftrightarrow LONGUE DOUBLE FLÈCHE BILATÉRALE
= longue double flèche bilatérale
→ 21D4 \Leftrightarrow double flèche bilatérale
- 27FB \leftarrowtail LONGUE FLÈCHE D'UN TAQUET VERS LA GAUCHE
= est l'image de
= longue flèche à socle vers la gauche
= longue flèche à béquillon vers la gauche
→ 21A4 \leftarrowtail flèche d'un taquet vers la gauche
- 27FC \rightarrowtail LONGUE FLÈCHE D'UN TAQUET VERS LA DROITE
= a comme image
→ 21A6 \rightarrowtail flèche d'un taquet vers la droite
- 27FD \Leftrightarrow LONGUE DOUBLE FLÈCHE D'UN TAQUET VERS LA GAUCHE
→ 2906 \Leftrightarrow double flèche d'un taquet vers la gauche
- 27FE \Rrightarrow LONGUE DOUBLE FLÈCHE D'UN TAQUET VERS LA DROITE
→ 2907 \Rrightarrow double flèche d'un taquet vers la droite