

Conversions numériques de d vers a (table tirée de Drix, 1993)

| | unsigned char | signed char | unsigned short | short | unsigned int | int | unsigned long | long | float | double | long double |
|----------------|---------------|-------------|----------------|-------|--------------|-----|---------------|------|-------|--------|-------------|
| unsigned char | | R4 | R1 | R1 | R1 | R1 | R1 | R1 | R6 | R6 | R6 |
| signed char | R3 | | R2 | R2 | R2 | R2 | R2 | R2 | R6 | R6 | R6 |
| unsigned short | R3 | R4 | | R4 | R1 | R1 | R1 | R1 | R6 | R6 | R6 |
| short | R3 | R4 | R3 | | R2 | R2 | R2 | R2 | R6 | R6 | R6 |
| unsigned int | R3 | R4 | R3 | R4 | | R4 | R1 | R1 | R6 | R6 | R6 |
| int | R3 | R4 | R3 | R4 | R3 | | R2 | R2 | R6 | R6 | R6 |
| unsigned long | R3 | R4 | R3 | R4 | R3 | R4 | | R4 | R6 | R6 | R6 |
| long | R3 | R4 | R3 | R4 | R3 | R4 | R3 | | R6 | R6 | R6 |
| float | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | | R7 | R7 |
| double | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R8 | | R7 |
| long double | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R5 | R8 | R8 | |

| | |
|----|---|
| | pas de conversion nécessaire. |
| R1 | conversion intégrale; tous les bits de a sont mis à 0; puis tous les bits à 1 de d sont mis à la même place dans a |
| R2 | conversion conforme ou intégrale. R1 est appliquée, puis les éventuels bits de poids fort supplémentaires sont remplis avec le bit de signe de d . |
| R3 | conversion intégrale, conforme, ou dégradante. R1 est appliquée en tronquant les bits de poids fort à 1 de d qui sont en trop. |
| R4 | conversion intégrale, ou dégradante. R1 est appliquée; si la valeur de a reste égale à celle de d , le résultat est valide, sinon la norme n'impose rien: consulter la documentation du compilateur |
| R5 | conversion intégrale, ou dégradante. La partie fractionnaire est abandonnée; la partie entière ne doit pas être trop grande pour a , sinon c'est une erreur. |
| R6 | conversion intégrale, ou dégradante. Si la valeur de d ne peut pas être représentée exactement dans a , la valeur approchée par défaut ou par excès est adoptée: consulter la documentation du compilateur pour trancher entre ces deux possibilités. |
| R7 | conversion intégrale. Il n'y a jamais de problème. |
| R8 | idem R6, à condition que d ne soit pas trop grand pour a , sinon, c'est une erreur. |