

Textos

Estos son algunos ejemplos de textos:

«Elemento 1»

«12 de marzo de 2010»

«» (texto vacío)

El texto puede contener letras (mayúsculas o minúsculas), cifras, signos de puntuación, otros símbolos y espacios en blanco.

Bloques

Creación de texto

El siguiente bloque genera el texto «Hola» y lo guarda en la variable denominada **saludo**:



El bloque **crear texto con** combina el valor de la variable **saludo** y el texto nuevo «mundo» con el texto «HolaMundo». Tenga en cuenta que no hay espacios en blanco entre los dos textos, ya que no existían en los textos originales.



Para aumentar el número de entradas de texto, haga clic en el símbolo (+). Para eliminar las últimas ediciones, haga clic en el símbolo (-).

Modificación del texto

El bloque **añadir ... a** agrega el texto especificado a una variable concreta. En este ejemplo cambia el valor de la variable **saludo** de «Hola» a «¡Hey, hola!»:



Longitud del texto

El bloque **longitud de** cuenta el número de signos (letras, cifras, etc.) que contiene un texto. La longitud de ¡Nosotros somos #1! es 19, y la longitud del texto vacío es 0.



Comprobar si hay texto vacío

El bloque **está vacío** comprueba si el texto especificado está vacío (la longitud es de 0). En el primer ejemplo el resultado es **verdadero** y en el segundo ejemplo es **falso**.



Búsqueda de texto

Estos bloques se pueden utilizar para comprobar si un texto aparece en otro texto y, en caso de ser así, para saber en qué lugar aparece. Por ejemplo, aquí se pregunta acerca del primer lugar donde aparece la «a» en la palabra «Hola», y el resultado es 4:



En este caso se pregunta acerca del último lugar donde aparece la «a» en la palabra «Hola», y el resultado también es 4:



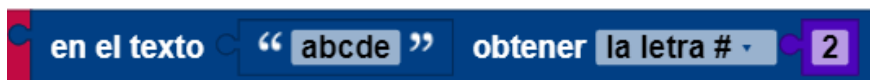
Independientemente de si se selecciona el primer o el último lugar, este bloque muestra el resultado 0, ya que «Hola» no contiene ninguna «z».



Extracción de texto

Extracción de un solo carácter

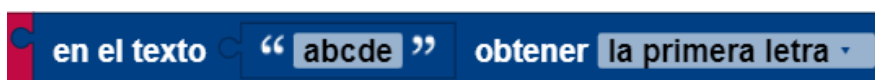
Esto da como resultado «b», la segunda letra en «abcde»:



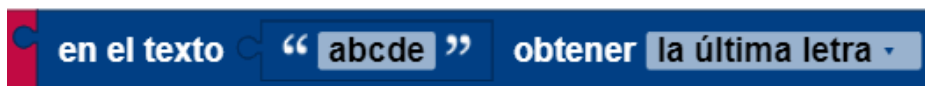
Esto da como resultado «d», la penúltima letra en «abcde»:



Esto da como resultado «a», la primera letra en «abcde»:



Esto da como resultado «e», la última letra en «abcde»:



Esto da lugar a cada una de las 5 letras de «abcde» con la misma probabilidad:



Ninguno de los dos cambia el texto del que se extrae.

Extraer un área de texto

Con el bloque **introducir secuencia de caracteres en el texto...** se puede extraer un área de texto que comience con:

- Letra #
- Letra # del final
- Primera letra

y finalice con:

- Letra #
- Letra # del final
- Última letra

En el siguiente ejemplo se extrae «abc»:



Ajuste de la letra mayúscula/minúscula del texto

Este bloque crea una versión del texto de entrada que puede corresponderse con uno de los siguientes casos

- MAYÚSCULA (todas las letras en mayúscula) o
- minúscula (todas las letras en minúscula) o
- sustantivos (primeras letras en mayúscula y otras letras en minúscula).

El resultado del bloque siguiente es «HOLA»:



Los caracteres no alfabéticos no se ven afectados. Tenga en cuenta que este bloque no funciona con texto en idiomas que no distinguen entre mayúsculas y minúsculas, como el chino.

Quitar (eliminar) espacios en blanco

El siguiente bloque elimina espacios en blanco, dependiendo de lo que se configure en el menú desplegable (triángulo pequeño):

- al principio del texto
- al final del texto
- a ambos lados del texto

El resultado del bloque siguiente es «Hey, tú»:



No se encuentran espacios en blanco en la parte central del texto.

Generar texto

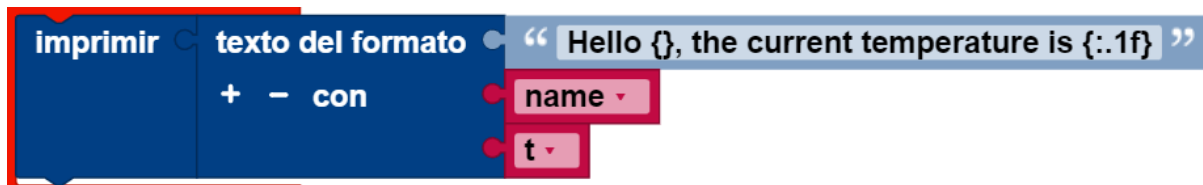
El bloque **generar** hace que el valor de entrada se muestre en la ventana de la consola:



En ningún caso se enviará a la impresora, como sugiere el nombre.

Editar texto con formato

Con el bloque **formatear texto** se puede editar texto con diferente contenido. Todos los marcadores de posición `{}` del texto se reemplazan por el contenido de las variables adjuntas después del texto. El formato se puede especificar entre corchetes. Por ejemplo, el formato `{:.1f}` solo genera la primera cifra decimal en la variable `t`.



Revision #7

Created 17 November 2021 20:26:34 by Admin

Updated 21 February 2022 11:23:28 by Admin