

Teksten

Voorbeelden voor teksten zijn:

"Ding 1"

"12. maart 2010"

"" (lege tekst)

Tekst kan letters (groot of klein geschreven), getallen, leestekens, andere symbolen en spaties bevatten.

Blokken

Opstellen van tekst

Het onderstaande blok genereert de tekst "Hallo" en slaat deze op in de variabelen onder **Groet**:



Het blok **stel tekst op vanuit** combineert de waarde van de variabele **Groet** en de nieuwe tekst "wereld" tot de tekst "Hallowereld". Let erop dat er tussen de beide teksten geen spatie staat, omdat in beide oorspronkelijke teksten ook geen spatie stond.



Om het aantal tekstinvoeren te verhogen moet je het (+)-symbool aanklikken. Om de laatste invoer te verwijderen moet je het (-)-symbool aanklikken.

Tekst wijzigen

Het blok **bij ... toevoegen** voegt de aangegeven tekst aan de aangegeven variabele toe. In dit voorbeeld verandert hij de waarde van de variabele **Groet** van "Hallo" in "Hallo, daar!":



Lengte van de tekst

Het blok **lengte van** telt het aantal tekens (letters, getallen, enz.) die in een tekst zitten. De lengte van "Wij zijn #1!" is 12, en de lengte van de lege tekst is 0.



Controleren op lege tekst

Het component **is leeg** controleert of de aangegeven tekst leeg is (de lengte 0 heeft). Het resultaat is in het eerste voorbeeld **waar** en in het tweede voorbeeld **onwaar**.



Zoeken naar tekst

Deze blokken kunnen worden gebruikt om te controleren of een tekst in een andere tekst voorkomt en zo ja, waar deze voorkomt. Zo wordt bijvoorbeeld gevraagd wanneer voor het eerst een "a" in "Hallo" voorkomt, het resultaat is 2.



Hier wordt gevraagd wanneer voor het laatste een "a" in "Hallo" voorkomt, wat eveneens een 2 oplevert:



Ongeacht of het eerst of laatste voorkomende wordt gekozen, levert dit blok het resultaat 0 op, aangezien "Hallo" geen "z" bevat.



Extraheren van tekst

Extraheren van een afzonderlijk teken

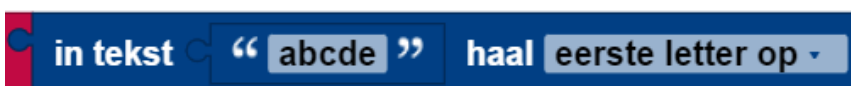
Dit geeft "b", de tweede letter in "abcde":



Dit geeft "d", de voorlaatste letter in "abcde":



Dit geeft "a", de eerste letter in "abcde":



Dit geeft "e", de laatste letter in "abcde":



Dit bevat de 5 letters in "abcde" met dezelfde waarschijnlijkheid:



Geen van hen verandert de tekst van waaruit wordt geëxtraheerd.

Extraheren van een tekstgebied

Met het blok **in tekst ... lever tekenketting** kan een tekstgebied worden geëxtraheerd, dat hetzij met:

- letter #
- letter # vanaf einde
- eerste letter

start en met:

- letter #
- letter # vanaf einde
- laatste letter

eindigt.

In het volgende voorbeeld wordt "abc" geëxtraheerd:



Aanpassen van groot/klein schrijven van de tekst

Dit blok genereert een versie van de invoertekst die hetzij

- GROOT GESCHREVEN (alle letters als hoofdletters) of
- klein geschreven (alle letters zijn klein geschreven) of
- substantief (eerste letter hoofdletter, alle andere letters klein geschreven).

Het resultaat van het volgende blok is "HALLO":



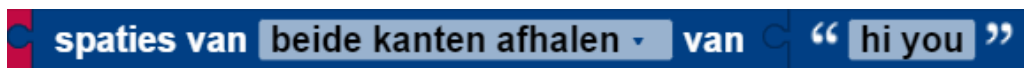
Dit is niet van toepassing op niet-alfabetische tekens. Let erop dat dit blok op tekst in talen zonder groot- en klein geschreven letters, zoals bijv. het Chinees, niet werkt.

Trimmen (verwijderen) van spaties

Het volgende blok verwijdert, afhankelijk wat in het dropdown-menu (klein driehoekje) wordt ingesteld, spaties:

- aan het begin van de tekst
- aan het einde van de tekst
- aan beide kanten van de tekst

Het resultaat van het volgende blok is "Hi jij":



Dit heeft geen invloed op spaties middenin de tekst.

Tekst uitvoeren

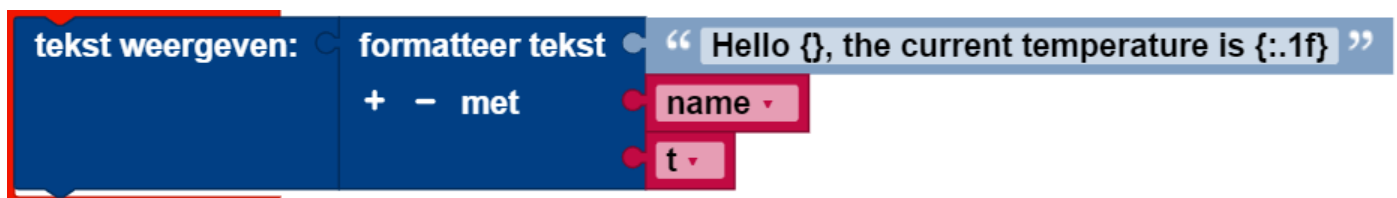
Het blok **geeft uit** zorgt er voor dat de invoerwaarde op het consolevenster wordt weergegeven:



In geen geval wordt het naar de printer gestuurd, zoals de naam misschien laat vermoeden.

Tekst weergeven met formattering

Met het blok **formateer tekst** kunnen teksten met variabeleninhoud geformatteerd worden weergegeven. Daarbij worden alle wildcards {} in de tekst door de inhoud van de na de tekst bijgevoegde variabelen vervangen. Binnen de accolades kan een formattering worden aangegeven. De formattering {:.1f} geeft bijv. alleen de eerste decimaal achter de komma in de variabele t weer.



Revision #7

Created 17 November 2021 20:58:24 by Admin

Updated 21 February 2022 11:29:27 by Admin