



# GEBRUIK VAN DE ASCII-CODES

## De hexadecimale ASCII-tabel

1. Bij het opvragen van hexadecimale computergegevens moet je weten of deze gegevens numeriek of tekstueel zijn. Bepaal van de volgende hexadecimale getallen zowel de getalwaarde als de bijhorende tekststring.

Hexadecimale code	Getalwaarde	String
415A		
6375		
3439		
4869		

2. Vertaal de volgende strings naar een opeenvolging van ASCII-codes. Hou rekening met de interpuncties.
  - a) Konijntje Wiebel
  - b) Een kip is ... een volwassen ei! (zorg voor een nieuwe regel)
  - c) Geef een getal = (2 spaties na het gelijk-aan teken)
  - d) Adres: (2 spaties na de dubbele punt)

De belangrijkste controlekarakters in tekst zijn:

- 07 = Bell, dit genereert een beep.
- 08 = Backspace, zelfde werking als de backspace toets.
- 09 = Tab, dit is een horizontale tab.
- 0A = Line Feed (LF), dit is de code die ervoor zorgt dat de cursor zich één lijn naar beneden begeeft.
- 0C = Form Feed (FF), zorgt ervoor dat een printer een blad uitspuwt.
- 0D = Carriage Return (CR), dit is de code die ervoor zorgt dat de cursor terug aan het begin van een regel staat.
- 20 = Space, dit is een spatie.
- 7F = Del, zelfde werking als de Delete toets.
- De Return of Enter toets genereert een combinatie van een line feed en een carriage return (0A 0D).

3. Welke tekst wordt er weergegeven als je de volgende ASCII-codes zou genereren?
  - a) Even de nerd uithangen en het eens binair proberen:

01010010 01100101 01100100 00100000 01100101 01100101 01101110 00100000

01100010 01101111 01101111 01101101 00101100 00100000

01100101 01100101 01110100 00100000 01100101 01100101 01101110 00100000

01100010 01100101 01110110 01100101 01110010 00100001

b) iets simpeler, maar nog altijd een dwaze opgave:

48 65 62 20 6A 69 6A 20 61 6C 20 65 65 6E 20 63 64 20 76 61 6E 20 64 65 20

52 65 77 72 69 74 61 62 6C 65 73 3F

c) Eentje decimaal, om het niet af te leren:

65 108 115 32 106 101 32 116 119 105 106 102 101 108 116 44 32 77 79 77 80 69 76 33

