

## Códigos pequenos... e úteis! – Parte 2 – Caracteres Especiais

21/01/2011 13:41

Continuando a nossa saga para resolver problemas simples, chatos e que não aguentamos mais resolver, trago hoje um código simples e que eu já devo ter feito umas 192383 milhões de vezes (ao quadrado, claro): **remoção de caracteres especiais em strings**. Muitas vezes é só dar um TRANSLATE, mas sempre tem aquela string chata que vem a&s^s\*s/i;m (assim) :x.

Para acabar de vez com isso, fiz uma classezinha para tratar a remoção de caracteres (especiais, normais, vadios e safados). Veja abaixo:

```
REPORT z_caracteres_zumbis.

* Aqui vai a include mágica
INCLUDE zaz_remove_characters.

* Objeto da Classe para remoção de caracteres
DATA o_conv TYPE REF TO lcl_converte_caracter.

* String qualquer
DATA v_string TYPE string.

*-----*
* START-OF-SELECTION
*-----*
START-OF-SELECTION.

* Instanciando a classe
CREATE OBJECT o_conv.

* String zuadassa!
v_string = 'a;b@a#p$z%o^m>b;i-e!'.

* Removendo todos os caracteres e todos os espaços
o_conv->remove_char_mass( EXPORTING
                          char_remove = ';@#$$%^>:-'
                          no_blanks   = 'X'
                          CHANGING
                          string      = v_string ).

* Aqui vai ficar "abapzombie!"
WRITE v_string.

* Zuando a string denovo!
v_string = 'a#b#a#p# z#o#m#b#i#e!'.

* Vamos remover o #, e somente os espaços onde eles estavam
o_conv->remove_char_single( EXPORTING
                           char_remove = '#'
                           CHANGING
                           string      = v_string ).

* Aqui vai ficar "abap zombie!"
WRITE v_string.
```

A include está aqui: [ABAP ZOMBIE GEAR – Remove Caracteres.txt](#)

Você pode remover letras ou números também, usei os caracteres especiais como exemplo porque normalmente são eles **que enchem o saco**.

Lembrando algumas coisas:

- Caso você tenha algum outro caso maluco para os códigos aqui postados, e quiser alterar, sintá-se à vontade. E se quiser compartilhar, poste aqui depois da alteração 😊
- Estamos fazendo tudo na 6.0, então, em versões anteriores, pode ser necessário fazer algumas adaptações.
- No final vamos ter um post juntando tudo em uma só classe, e um esquema mágico para você importar a classe da include na se24 e torná-la global (esse talvez eu poste antes :D).

Abraços!

---

## Comentários

**jessica** — 29/07/2011 04:39

Nossaaaa.. essa aqui eu gostei.  
obrigada!