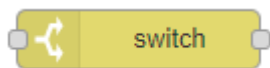


## switch



Weiterleitung von Nachrichten basierend auf den Werten ihrer Eigenschaften oder Position in der Sequenz.

**Eigenschaften**

Name:

Eigenschaft:

☐ ist true → 1

☐ ist false → 2

**Name** des Bausteins für die Darstellung im Arbeitsbereich.

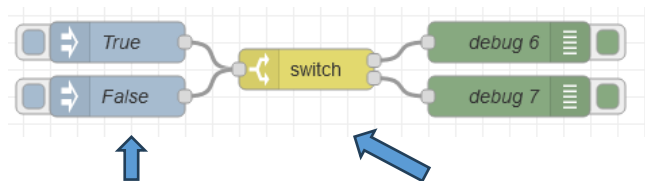
**Eigenschaft** Art, der zu verarbeitende Nachricht

**+hinzufügen** ermöglicht einen weiteren Ausgang (Kanal) zu erzeugen (->1; ->2, usw.), der in Abhängigkeit der Eingangsinformation und deren Auswertung angesprochen wird. Dabei sind folgende Regeln

möglich:

[+ hinzufügen](#)

### Beispiel: Ausgabe abhängig von Eingabewert



**Node 'inject' bearbeiten**

Löschen

**Eigenschaften**

Name:

msg.payload:

**Eigenschaften**

Name:

msg.payload:

☐ ist true → 1

☐ ist false → 2

```
5.4.2024, 17:19:26 node: debug 6
msg.payload: boolean
true

5.4.2024, 17:19:27 node: debug 7
msg.payload: boolean
false
```

**ist false**

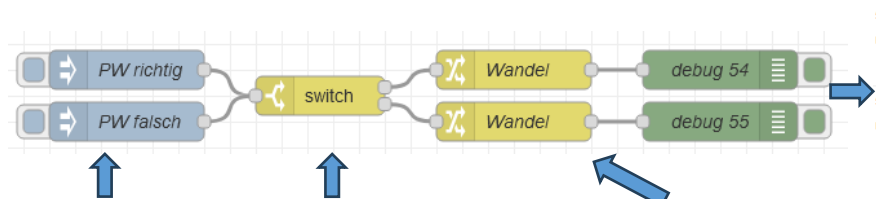
**value rules**

- ==
- !=
- <
- <=
- >
- >=
- hat Schlüssel
- liegt zwischen
- enthält
- Regulärer Ausdruck
- ist true
- ist false**
- ist null
- ist nicht null
- ist vom Typ
- ist leer
- ist nicht leer

**sequence rules**

- Anfang
- Index zwischen

### Beispiel: Passwortabfrage



```
5.10.2024, 08:06:25 node: debug 54
msg.payload: string[10]
"PW richtig"

5.10.2024, 08:06:27 node: debug 55
msg.payload: string[9]
"PW falsch"
```

**Node 'inject' bearbeiten**

Löschen

**Eigenschaften**

Name:

msg.payload:

**Node 'inject' bearbeiten**

Löschen

**Eigenschaften**

Name:

msg.payload:

**Node 'switch' bearbeiten**

Löschen

Abbrechen Fertig

**Eigenschaften**

Name:

msg.payload:

☐ ==  → 1

☐ !=  → 2

Es wurde ein zweiter Ausgang hinzugefügt der den Eingang auf Ungleichheit prüft und dort die msg.payload weiterleitet. In der change-Node wird dann daraus der Ausgabertext festgelegt.

**Node 'change' bearbeiten**

Löschen

Abbrechen

**Eigenschaften**

Name:

**Regeln**

Setze  to the value

**Node 'change' bearbeiten**

Löschen

Abbrechen

**Eigenschaften**

Name:

**Regeln**

Setze  to the value