

# WinIBW3.4

## De nieuwe script editor

Publicatiedatum: 14 maart 2013



**OCLC**<sup>™</sup>

The world's libraries.  
Connected.

## Inhoudsopgave

---

<b>1</b>	<b>SCRIPTING: GEBRUIKERSSCRIPTS</b>	<b>3</b>
1.1	Inleiding	3
1.2	Script Editor	3
1.3	Scripttalen	4
1.4	Gebruikersscript bestand	4
1.4.1	Standaard gebruikersscript bestand	4
1.4.2	Door de gebruiker gespecificeerd scriptbestand	4
1.5	Scripting	5
1.5.1	Nieuwe scriptfunctie toevoegen	5
1.5.2	Bestaande scriptfunctie bewerken	6
1.5.3	Scriptfunctie verwijderen	6
1.5.4	Scriptfunctie opnemen	6
1.5.5	Gebruikersscript engine	6
1.5.5.1	<i>Script engine starten</i>	7
1.5.5.2	<i>Script engine stoppen</i>	7
1.5.6	Gebruikersscripts uitvoeren	7
1.5.6.1	<i>Gebruikersscript functies uitvoeren</i>	7
1.5.7	Uitvoering van een gebruikersscript functie pauzeren en hervatten	7
1.6	Menu 'Script'	8
1.7	Indeling van het venster Script Editor	9
1.8	Menuopdrachten Script Editor	9
1.8.1	Menu 'File'	10
1.8.2	Menu 'Edit'	10
1.8.3	Menu 'Language'	11
	<b>SUPPORT</b>	<b>12</b>

---

Documentversie: 1.0

14/03/2013

Deze *Handleiding* is van toepassing op WinIBW versie 3.4.0 en hoger

---

# 1 Scripting: gebruikersscripts

---

## 1.1 Inleiding

In WinIBW3 wordt onderscheid gemaakt tussen twee soorten scripts:

- Gebruikersscripts, dit zijn scripts die door de gebruikers van WinIBW zijn gemaakt
- Standaardscripts, dit zijn scripts die door OCLC zijn gemaakt en deel uitmaken van de WinIBW3 software

WinIBW3 ondersteunt twee scripttalen: voor gebruikersscripts zijn dit JavaScript (`js`) en Visual Basic Script (VBScript, `vbs`). Voor de standaardscripts kan alleen JavaScript worden gebruikt.

Het ondersteunde object model voor scripting in WinIBW3 is vergelijkbaar voor Visual Basic Script en JavaScript.

Dit hoofdstuk heeft uitsluitend betrekking op gebruikersscripts.

De functionaliteit van scripting is in WinIBW3.4 aanzienlijk verbeterd:

- De Script Editor voor gebruikersscripts is compleet vernieuwd en ondersteunt Unicode scripting.
- Het menu **Script** is verbeterd omdat de menuopdrachten duidelijker namen hebben gekregen en opnieuw zijn gerangschikt
- De Script Recorder legt nog steeds uw handelingen/toetsaanslagen vast, maar niet meer de inhoud van het klembord.
- Het is mogelijk om via de commandoregel JavaScript statements uit te voeren door `!` te typen
- Het is mogelijk om binnen een gebruikersscript een standaardscript aan te roepen m.b.v. de functie `CallStdScriptFunction`.
- Er zijn een aantal nieuwe functies voor scripting toegevoegd.

Aan het object `application` is de volgende functie toegevoegd:

- `callStdScriptFunction`
- `disableScreenUpdate`

Aan het object `application.activeWindow` is de volgende functie toegevoegd:

- `processURL`

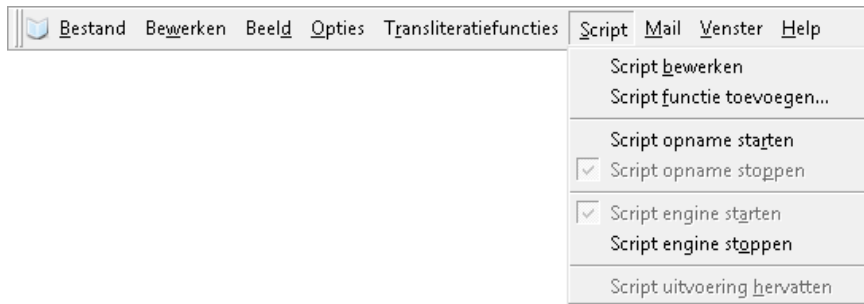
Aan het object `application.activeWindow.title` zijn de volgende 3 functies toegevoegd:

- `findTag2`
- `insertText2`
- `replace2`

## 1.2 Script Editor

WinIBW3 bevat een Scripting IDE die u kunt gebruiken om nieuwe gebruikersscripts te maken en om bestaande te bewerken.

## 1.3 Scripttalen



Afb. 1

In de Nederlandse versie van WinIBW3 is VBScript de standaard scripttaal<sup>1</sup> voor gebruikersscripts. U kunt u echter ook willekeurig omschakelen naar JavaScript. Als u in het menu **Script** de menuopdracht **Script bewerken** kiest, wordt de Script Editor voor gebruikersscripts geopend. In de Script Editor kunt u de scripttaal kiezen via het menu **Language**. De gekozen scripttaal wordt bij het sluiten van de editor opgeslagen<sup>2</sup>, zodat de laatst gekozen scripttaal weer gebruikt zal worden als u de editor opnieuw opent.

Als er geen scripttaal is geselecteerd, d.w.z. als de menuopdracht **From file extension** is gekozen, wordt de scripttaal (JavaScript of VBScript) ingesteld op basis van de extensie van het huidige gebruikersscript (`js` of `vbs`).

## 1.4 Gebruikersscript bestand

Het gebruikersscript bestand is het bestand waarin alle door de gebruiker gedefinieerde script functies en de betreffende scripting statements worden opgeslagen is. Het huidige gebruikersscript bestand is het scriptbestand dat door WinIBW3 wordt gebruikt en de inhoud hiervan wordt gezocht door de WinIBW3 gebruikersscript editor.

Het laatst gebruikte gebruikersscript bestand voordat de editor wordt gesloten wordt tijdens het afsluiten van de editor opgeslagen in de voorkeur "ibw.userscript language" zodat het gebruikt kan worden als de editor weer wordt geopend.

### 1.4.1 Standaard gebruikersscript bestand

Voor elke scripttaal (JavaScript, VBScript) is er een standaard bestand voor het opslaan van gebruikersscripts aanwezig in de huidige map `Gebruikersprofiel`:

- bestand `'winibw.js'` voor JavaScript
- bestand `'winibw.vbs'` voor VBScript

Nadat in de Script Editor in het menu **File** de opdracht **Open default** is gekozen, wordt een van de standaard scriptbestanden gebruikt of wordt de inhoud van een van de standaard scriptbestanden in de editor geladen, afhankelijk van de gekozen scripttaal zoals beschreven in paragraaf 1.3. Alle script statements in de editor kunnen worden bewaard in het geselecteerde standaard scriptbestand via het menu **File**, opdracht **Save** of in een door de gebruiker gespecificeerd scriptbestand via het menu **File**, opdracht **Save as**. Zie paragraaf 1.4.2.

### 1.4.2 Door de gebruiker gespecificeerd scriptbestand

Naast de standaard scriptbestanden die hierboven zijn beschreven, kunnen gebruikers ook eigen scriptbestanden specificeren, wat het mogelijk maakt dat gebruikers hun scriptfuncties groeperen en elk van deze groepen op de gewenste locatie kunnen opslaan.

<sup>1</sup> In het bestand `'setup.js'`, in de voorkeur "ibw.userscript.language"

<sup>2</sup> In de voorkeur `'ibw.userscript.language'`.

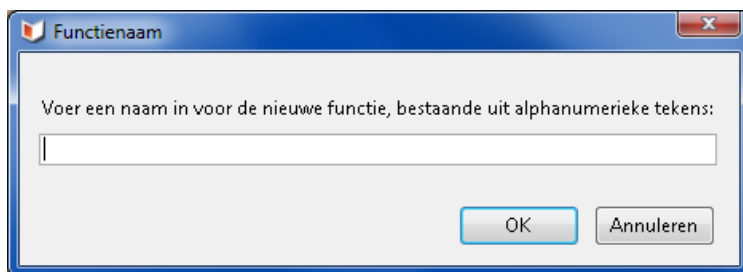
Een door de gebruiker gespecificeerd scriptbestand kan worden aangemaakt via het menu **File**, opdracht **New** in de script editor en worden opgeslagen in een bestand dat door de gebruikers wordt gespecificeerd via het menu **File**, opdracht **Save as**. Het bestand kan alleen worden opgeslagen met de extensie `js` of `vbs`, afhankelijk van de geselecteerde scripttaal. Als er geen extensie is opgegeven, wordt aan de bestandsnaam automatisch een extensie (`js` of `vbs`) toegevoegd die overeenkomt met de geselecteerde scripttaal. Als in het menu **Language** de opdracht **From file extension** is gekozen, kan de gebruiker de extensie voor het scriptbestand zelf kiezen.

Een bestaand gebruikersscript kan in de script editor worden geladen via het menu **File**, opdracht **Load**. Als in het menu **Language** de opdracht **JavaScript** of **VBScript** is gekozen, kan alleen het bestand met de extensie `js` of `vbs` worden geladen. Als de opdracht **From file extension** wordt gekozen, kan de gebruiker kiezen welk bestand wordt geladen. Het geladen bestand wordt beschouwd als JavaScript of VBScript bestand, afhankelijk van de extensie.

## 1.5 Scripting

### 1.5.1 Nieuwe scriptfunctie toevoegen

U kunt een nieuwe scriptfunctie toevoegen via de opdracht **Script functie toevoegen....**



Afb. 2

Nadat een naam voor de nieuwe functie is ingevoerd die alleen uit alfanumerieke tekens bestaat, wordt de script editor geopend met de functie identifier, de begin en eind markers en een lege body voor de nieuwe functie.

**LET OP:** de naam van de nieuwe functie mag niet met een numeriek teken beginnen!

Voor VBScript:

```
Sub NewFunction()  
    ' Place your function code here  
  
End Sub
```

Voor JavaScript:

```
function NewFunction() {  
    // Place your function code here  
  
}
```

Als de nieuwe functie gereed is, het bestand is opgeslagen en de editor is afgesloten, wordt het venster **Aanpassen** geopend om de gebruiker te vragen om een sneltoets aan de nieuwe functie toe te wijzen. Na toewijzing kan de nieuw gemaakte functie worden teruggevonden in de lijst **Commando's** onder de categorie **Functies** op het venster **Aanpassen**, via het menu **Opties**, opdracht **Aanpassen**. Vervolgens kan de gebruiker de nieuwe functie desgewenst toevoegen aan een menu of werkbalk. Zie paragraaf 1.5.6 voor het uitvoeren van gebruikersscripts.

Een nieuwe scriptfunctie kan ook direct worden gedefinieerd in de script editor met de betreffende functie identifier, begin en eind marker en volledige body, zonder gebruik te maken van de opdracht **Script functie toevoegen**....

### 1.5.2 Bestaande scriptfunctie bewerken

Nadat het scriptbestand met de functie die bewerkt moet worden in de script editor is geladen, kan de bestaande scriptfunctie worden bewerkt in de editor die geopend kan worden via het menu **Script**, opdracht **Script bewerken**.

Als het bewerken is afgerond en de gebruiker sluit de editor af, wordt het venster **Aanpassen** niet geopend omdat er geen nieuwe functie is toegevoegd.

### 1.5.3 Scriptfunctie verwijderen

Nadat het scriptbestand met de functie die verwijderd moet worden in de script editor is geladen, kan de bestaande scriptfunctie in de editor worden verwijderd door de gehele definitie uit de script editor te verwijderen, inclusief de identifier, de begin en eind markers. Na het afsluiten van het huidige scriptbestand en de script editor, zal de functie worden verwijderd uit het scriptbestand. Het verdwijnt uit de lijst **Commando's** onder de categorie **Functies** in het venster **Aanpassen**.

### 1.5.4 Scriptfunctie opnemen

Als bijzonder handig beginpunt voor het maken van nieuwe scriptfuncties kunnen de acties van een gebruiker worden opgenomen als scriptfunctie. (opname maken). Als het menu **Script**, opdracht **Script opname starten** wordt gekozen, worden alle commando's op de commandoregel en de meeste andere toetsaanslagen opgenomen als script statements. Als het menu **Script**, opdracht **Script opname stoppen** wordt gekozen, wordt de opname gestopt. Vervolgens wordt de gebruiker gevraagd om een nieuwe functienaam voor de opgenomen script statements. Nadat een naam is opgegeven, kan de script editor worden geopend om de opgenomen resultaten te presenteren, afhankelijk van de configuratie. Met de configuratie 'gebruikersscript recorder inschakelen na opname' zal de script editor worden geopend als de opname is afgerond. Nadat deze is gesloten wordt het venster **Aanpassen** geopend om de gebruiker te vragen een sneltoets aan de nieuwe functie toe te wijzen. Voor de configuratie 'gebruikersscript recorder uitschakelen na opname' wordt alleen het venster **Aanpassen** geopend.

Als de menuopdracht **Script opname starten** is geactiveerd, is de menuopdracht **Script opname stoppen** gedeactiveerd (grijze weergave) en voorzien van een vinkje. Dat wil zeggen dat de scriptrecorder van WinIBW3 is gestart.

**LET OP:** als de scriptopname is gestart is het niet mogelijk om een nieuwe functie toe te voegen. Daarom is de menuopdracht **Script functie toevoegen** gedeactiveerd (grijze weergave) als de scriptopname is gestart.

Als er gedurende een scriptopname op de commandoregel acties kopiëren-plakken plaatsvinden om commando's samen te stellen, wordt de actie plakken opgenomen, maar niet de inhoud van het klembord. Bijvoorbeeld bij het commando 'zoek ttl sport': de tekst 'zoek ttl' wordt getypt, maar de tekst 'sport' wordt geplakt nadat deze vanuit een tekst is gekopieerd. In dat geval bevindt zich in het opgenomen script het volgende statement:

```
application.activeWindow.command("find ttl " + application.activeWindow.clipboard, false);
```

in plaats van:

```
application.activeWindow.command("find ttl sport", false);
```

### 1.5.5 Gebruikersscript engine

Voor elke scripttaal is er een aparte gebruikersscript engine. Alleen als de script engine voor de geselecteerde scripttaal zoals beschreven in paragraaf 1.4 is gestart ('Aan'), kan een gebruikersscript in de gespecificeerde scripttaal worden uitgevoerd.

Als het menu **Language**, opdracht **From file extension** is gekozen, zal de script engine worden gestart op basis van de extensie (js of vbs) van het huidige gebruikersscript bestand zoals beschreven in paragraaf 1.4.

### 1.5.5.1 Script engine starten

Nadat de scripttaal is gekozen, kan de script engine worden gestart via het menu **Script**, opdracht **Script engine starten**. Als de script engine Aan staat, is de opdracht **Script engine starten** gedeactiveerd (grijze weergave) en wordt deze gemarkeerd met een vinkje. Als de script engine is gestopt (Uit), is de opdracht **Script engine starten** geactiveerd.

Als de script engine 'Aan' staat, staan alle functienamen in de script editor op een lijst in het tekstvak **Commando's** in de categorie **Functies** op het tabblad **Commando's** of op het tabblad **Toetsenbord** van het venster **Aanpassen**. Hierdoor is het mogelijk om aan elke functie oin de script editor een sneltoets, een menuopdracht of een werkbalkknop toe te wijzen. Als aan een van deze functies een menuopdracht of een werkbalkknop is toegewezen, is de betreffende menuopdracht of werkbalkknop geactiveerd en gereed om de functie uit te voeren.

### 1.5.5.2 Script engine stoppen

De script engine kan worden gestopt via het menu **Script**, opdracht **Script engine stoppen**. Als de script engine 'Uit' staat, is de opdracht **Script engine stoppen** gedeactiveerd (grijze weergave) en is gemarkeerd met een vinkje. Als de script engine 'Aan' staat, is de opdracht **Script engine stoppen** geactiveerd.

Als de script engine is gestopt (Uit), is er geen categorie **Functies** beschikbaar op het tabblad **Commando's** of het tabblad **Toetsenbord** op het venster **Aanpassen**. Het is dus onmogelijk om aan welke functie dan ook in de script editor een sneltoets, een menuopdracht of een werkbalkknop toe te wijzen. Trouwens, als aan een van de functies in de script editor een menuopdracht of een werkbalkknop, wordt de betreffende menuopdracht of werkbalkknop gedeactiveerd (grijze weergave). Deze functie kan dus niet worden uitgevoerd.

## 1.5.6 Gebruikersscripts uitvoeren

### 1.5.6.1 Gebruikersscript functies uitvoeren

Een gebruikersscript functie kan in de onderstaande 5 stappen worden uitgevoerd:

- Scripttaal kiezen waarin de functie moet worden uitgevoerd. Zie paragraaf 1.3 over het kiezen van de scripttaal.
- Scriptbestand met uit te voeren functie laden. Zie paragraaf 1.4 over het laden van een scriptbestand.
- Sneltoets, menuopdracht of werkbalkknop toewijzen via het venster **Aanpassen**.
- Controleren of de script engine is gestart.
- Betreffende sneltoets, menuopdracht of werkbalkknop activeren.

Als een script een syntaxisfout bevat, volgt een melding met de locatie van de fout en een omschrijving, zodat de gebruiker de mogelijkheid krijgt om de fout in de script editor te herstellen. In een dergelijk geval wordt de script engine gestopt en worden alle menuopdrachten en knoppen die met het fouten bevattende script zijn geassocieerd, gedeactiveerd (grijze weergave). Alleen als het script geen enkele fout meer bevat wordt de script engine gestart en worden alle menuopdrachten en knoppen die met het script zijn geassocieerd, geactiveerd.

Bij een runtime fout volgt tijdens de uitvoering een melding met de locatie en een omschrijving van de fout, zodat de gebruiker in de gelegenheid wordt gesteld om de fout in de script editor te herstellen. In dat geval blijft de script engine aanstaan, en alle menuopdrachten en knoppen geassocieerd met het fouten bevattende script blijven geactiveerd.

### 1.5.7 Uitvoering van een gebruikersscript functie pauzeren en hervatten

De uitvoering van een gebruikersscript kan worden gepauzeerd door de functie 'pauseScript' vanuit de gebruikersscripts aan te roepen. Als de uitvoering van een gebruikersscript wordt gepauzeerd, zijn alle opdrachten onder het menu **Script** gedeactiveerd (grijze weergave), behalve de opdracht **Script uitvoering hervatten**. De status van de script opname in WinIBW3 blijft gelijk. Dat wil zeggen als de scriptopname voor de pauze is gestart, is de opdracht **Script opname starten** gemarkeerd met een vinkje. Als de scriptopname voor de pauze nog niet

is gestart of is gestopt, is de opdracht **Script opname stoppen** gemarkeerd met een vinkje. Gedurende de pauze van de uitvoering van een script is de opdracht **Script engine starten** gemarkeerd met een vinkje, dat wil zeggen dat de script engine 'Aan' blijft staan. De uitvoering van het script kan worden hervat door de opdracht **Script uitvoering hervatten** te kiezen. Nadat de uitvoering van het script is hervat, hebben alle opdrachten onder het menu **Script** weer dezelfde status als zij hadden voor de pauze.

## 1.6 Menu 'Script'

WinIBW3 biedt scripting-functionaliteit om herhaalde taken te automatiseren. De nieuwe WinIBW3 Scripting IDE (Integrated Development Environment) ondersteunt Unicode.

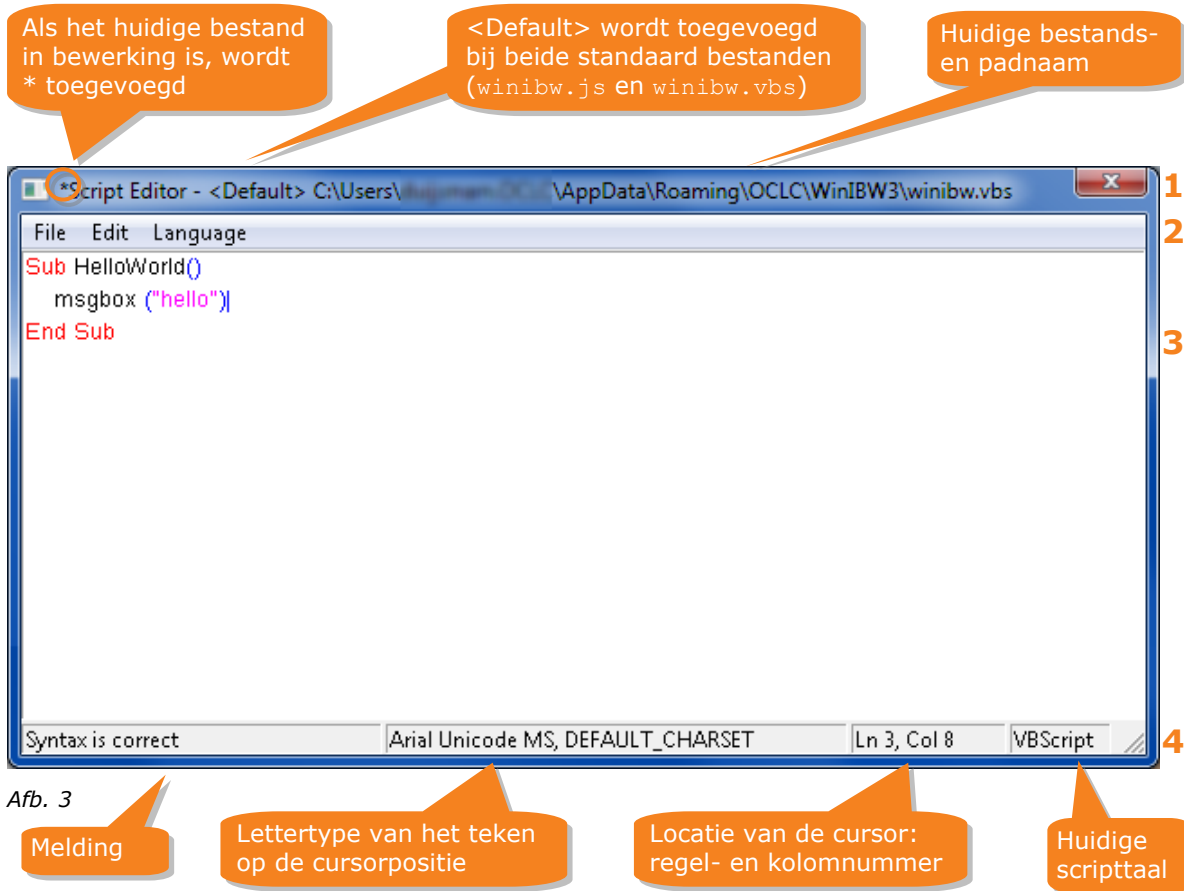
Met behulp van de Scripting IDE kunt u nieuwe bestanden maken, bestaande bestanden laden en bestanden opslaan. De Scripting IDE biedt de gebruikelijke functies voor bewerken: knippen, kopiëren, plakken, tekst zoeken en tekst vervangen.

De Scripting IDE kan op verschillende manieren worden geopend:

- door in het menu **Script** de opdracht **Script bewerken** te kiezen kunt u rechtstreeks het laatst geopende script wijzigen
- door in het menu **Script** de opdracht **Script functie toevoegen...** te kiezen wordt er een venster geopend waarin u een naam voor de nieuwe functie kunt invoeren (Afb. 2). Vervolgens wordt er een lege functie toegevoegd aan het laatst geopende script.
- door in het menu **Script** de opdracht **Script opname starten** te kiezen start u met het opnemen van een script. Als u de opname hebt gestopt wordt het venster **Functienaam** weer geopend, maar in dit geval bevat de functie body de statements van het opgenomen script.
- als u de script engine hebt gestart wordt de IDE geopend als er een fout optreedt.



## 1.7 Indeling van het venster Script Editor



Afb. 3

Het venster van de Script Editor bestaat uit vier elementen:

- 1 titelbalk
- 2 menu
- 3 editor
- 4 statusbalk

Op de titelbalk wordt het bestandspad weergegeven en de naam van het script dat wordt bewerkt. Er wordt een asterisk (\*) toegevoegd als u het script hebt gewijzigd maar nog niet hebt opgeslagen. Voor standaard bestanden wordt de tekst '<Default>' getoond.

Het menu bevat opdrachten die geactiveerd kunnen worden met de muis of in een aantal gevallen met behulp van sneltoetsen.

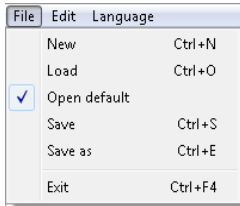
De editor is het gedeelte waar u de tekst kunt bewerken. De editor ondersteunt gekleurde syntaxismarkering voor een betere leesbaarheid. U kunt de lettergrootte aanpassen via het menu **Edit**.

De statusbalk is onderverdeeld in vier vakken: meldingen, informatie over het lettertype, informatie over de locatie van de cursor en de huidige scripttaal. De informatie over het lettertype en de locatie van de cursor wordt steeds bijgewerkt als de cursor van positie verandert.

## 1.8 Menuopdrachten Script Editor

Alle functionaliteit van de Scripting IDE is toegankelijk via een menu. Hieronder worden alle menuopdrachten toegelicht.

### 1.8.1 Menu 'File'

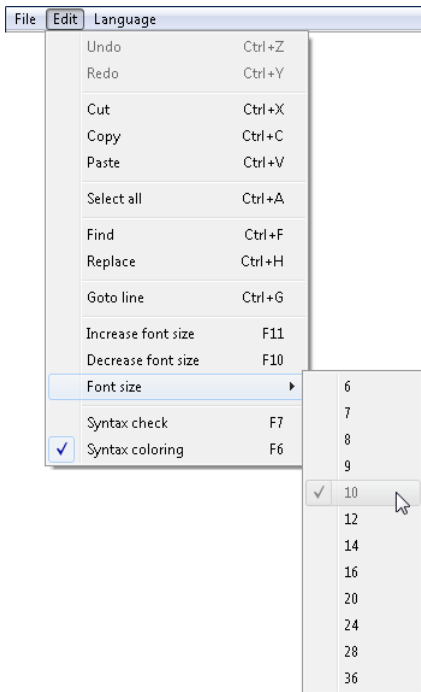


Afb. 4

Het menu **File** bevat de volgende menuopdrachten:

MENUOPDRACHT	FUNCTIE/OMSCHRIJVING	SNELTOETS
<b>New</b>	Dit zijn gebruikelijke functies voor bewerking.	<b>CTRL+N</b>
<b>Load</b>	Als u <b>Exit</b> kiest wordt het venster gesloten.	<b>CTRL+O</b>
<b>Save</b>	Als u het huidige bestand hebt gewijzigd, wordt door de editor gevraagd of u het wilt opslaan als u	<b>CTRL+S</b>
<b>Save as</b>	<b>New</b> , <b>Load</b> of <b>Exit</b> hebt gekozen.	<b>CTRL+E</b>
<b>Exit</b>		<b>CTRL+F4</b>
<b>Open default</b>	Afhankelijk van de huidige taal opent of maakt (als het default bestand nog niet bestaat) deze menuopdracht een default bestand. Als de huidige taal <b>JavaScript</b> is, wordt het bestand <code>winibw.js</code> geopend. Als de huidige taal <b>VBScript</b> is wordt het bestand <code>winibw.vbs</code> geopend.	

### 1.8.2 Menu 'Edit'



Afb. 5

Het menu **Edit** bevat de volgende menuopdrachten:

MENUOPDRACHT	FUNCTIE/OMSCHRIJVING
<b>Undo, Redo</b>	De Editor maakt een 'ongedaan maken' buffer voor elke wijziging in de tekst. Door deze menuopdrachten te kiezen kunt u de acties in de buffer ongedaan maken of opnieuw uitvoeren.

#### MENUOPDRACHT

**Cut, Copy, Paste,  
Select All, Find,  
Replace**

**Goto line**

**Font size,  
Increase font size,  
Decrease font size**

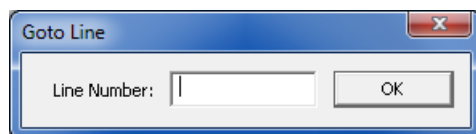
**Syntax check**

**Syntax coloring**

#### FUNCTIE/OMSCHRIJVING

Dit zijn gebruikelijke functies om de genoemde acties uit te voeren.

Als u deze menuopdracht kiest wordt het venster **Goto Line** geopend waarin u het regelnummer kunt typen waar de cursor geplaatst moet worden.

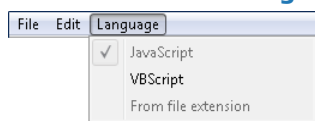


Met behulp van deze menuopdrachten kunt u de lettergrootte van de tekst in de editor aanpassen.

Een syntaxis controle uitvoeren gebaseerd op de huidige taal (zoals weergegeven op de statusbalk). Merk op dat de syntaxis controle minder streng is dan de runtime controles, dus uitvoeren van een syntaxis controle vormt geen garantie dat uw scripts zullen werken.

Met deze menuopdracht kunt u syntaxiskleuren in- of uitschakelen. Syntaxiskleuren kunnen in grote bestanden veel tijd in beslag nemen (in dergelijke gevallen zal er een voortgangsbericht worden weergegeven).

### 1.8.3 Menu 'Language'



Afb. 6

Het menu **Language** bevat de volgende menuopdrachten:

#### MENUOPDRACHT

**JavaScript  
VBScript**

**From file extension**

#### FUNCTIE/OMSCHRIJVING

Met deze menuopdracht wordt de huidige scripttaal ingesteld en wordt de gekleurde syntaxismarkering aangepast.

Als u **VBScript** of **JavaScript** inschakelt, wordt de huidige taal omgezet naar VBScript of JavaScript.

Als het huidige bestand het default bestand `winibw.vbs` of `winibw.js` is, en u wijzigt de taal, dan wordt ook het default bestand aangepast.

Als u deze menuopdracht kiest, wordt de huidige taal (weergegeven op de statusbalk) bepaald door de bestandsextensie van het huidige scripting bestand. Als voorkeurde extensie `js` is, wordt de taal op JavaScript ingesteld. Als de extensie `vbs` is, wordt de taal op VisualBasic Script ingesteld. Als de extensie anders is wordt JavaScript ingesteld als huidige taal. Als u echter VisualBasic wilt, kiest u de menuopdracht **VBScript**.

Merk op dat WinIBW3 scripts uitvoert in de taal die op de statusbalk wordt weergegeven.

## Support

---

Voor ondersteuning van het gebruik van onze producten en diensten kunnen bibliotheekmedewerkers contact opnemen met de Servicedesk:

**E** [support-nl@oclc.org](mailto:support-nl@oclc.org)

**T** +31-(0)71-524 66 00

**F** +31-(0)71-522 31 19

**P** Postbus 876, 2300 AW Leiden, Nederland

De Servicedesk is telefonisch bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 8.30 en 17.00 uur.



ISO 27001 certified

De volgende OCLC product- en servicenamen zijn geregistreerde handelsmerken of dienstmerken van OCLC, Inc.: OCLC en WorldCat. Daarnaast zijn het OCLC beeldmerk en de slogan 'The World's Libraries. Connected.' dienstmerken van OCLC. CBS, PiCarta, GGC, NCC, LBS, GoNext en WinIBW zijn handelsmerken van OCLC B.V. Product- en dienstnamen van derden zijn handelsmerken of dienstmerken van hun respectieve eigenaren.

Indien nodig, geeft OCLC toestemming voor fotokopiëren van deze publicatie.