

## #1\$<sup>2</sup>+<sup>3</sup> Beispielmodul>Infos (Modul TSAMPLE)

### Menübefehle

Beispielmodul

Stern

{bmct toso.bmp}

#### **North America, Inc.**

648 Ashbury Street  
San Francisco, CA 94117  
U. S. A.

Fon 001 415 522 0612  
Fax 001 415 522 0287

CompuServe GO TOSOENG

#### **Internet**

sales@tommysoftware.com  
support@tommysoftware.com  
http://www.tommysoftware.com

#### **Deutschland**

Selchower Straße 32  
D-12049 Berlin  
Deutschland

Fon 0 30 / 621 5931  
Fax 0 30 / 621 4064

CompuServe GO TOSOGER

(Verkauf)  
(Technische Fragen)  
(World Wide Web)

Modul TSAMPLE Hilfe - Version 1.00d - Copyright 1996 TommySoftware®

1# IDX\_INDEX  
2\$ Beispielmodul>Infos  
3+ IDB\_MAIN:1

## #<sup>4</sup>\$<sup>5</sup>+<sup>6</sup> **Beispielmodul>Stern** (Modul TSAMPLE)

### Allgemeines

Mit diesem Befehl wird ein Stern erzeugt. Der Stern wird durch die Eingabe von Mittelpunkt und zweier Radien bestimmt.

#### 1. *Mittelpunkt eingeben*

Der Mittelpunkt des Sternes kann mit der Maus eingegeben werden, indem an eine beliebige Stelle innerhalb der Zeichnung geklickt wird.

Wahlweise können auch konkrete Koordinaten eingegeben werden. Drücken Sie dazu die Taste F8 oder EINGABE. Nun können absolute oder polare Koordinaten eingegeben werden. Nähere Informationen zur Koordinateneingabe siehe Koordinateneingabe (F8).

#### 2. *Radius 1 eingeben*

Der erste Radius des Sternes kann mit der Maus eingegeben werden, indem an eine beliebige Stelle innerhalb der Zeichnung geklickt wird, durch die der erste Kreis verlaufen soll.

Wahlweise können auch konkrete Koordinaten eingegeben werden. Drücken Sie dazu die Taste F8 oder EINGABE. Nun können absolute, relative oder polare Koordinaten eingegeben werden. Sie haben außerdem die Möglichkeit, einen Radius einzugeben. Dieser gibt direkt den ersten Radius des Sternes an. Nähere Informationen zur Koordinateneingabe siehe Koordinateneingabe (F8).

#### 3. *Radius 2 eingeben*

Der Radius des Sternes kann mit der Maus eingegeben werden, indem an eine beliebige Stelle innerhalb der Zeichnung geklickt wird, durch die der zweite Kreis verlaufen soll.

Wahlweise können auch konkrete Koordinaten eingegeben werden. Drücken Sie dazu die Taste F8 oder EINGABE. Nun können absolute, relative oder polare Koordinaten eingegeben werden. Sie haben außerdem die Möglichkeit, einen Radius einzugeben. Dieser gibt direkt den zweiten Radius des Sternes an. Nähere Informationen zur Koordinateneingabe siehe Koordinateneingabe (F8).

Der erzeugte Stern wird der zur Zeit aktiven Ebene zugeordnet. Er enthält außerdem einen Verweis auf den zur Zeit aktiven Stift.

### Optionen

Wie erhalte ich Informationen zu diesem Dialog?

{bmc sm0000.shg}

```
4# IDX_COMMAND1
5$ Beispielmodul>Stern
6+ IDB_MAIN:1
```

#<sup>7</sup> Wird dieser Taster betätigt, wird das Dialogfenster geschlossen, alle Änderungen werden übernommen. Eine eventuell anschließende Operation wird durchgeführt.

#<sup>8</sup> Wird dieser Taster betätigt, wird das Dialogfenster geschlossen, ohne daß die Änderungen übernommen werden. Eine eventuell anschließende Operation wird *nicht* durchgeführt.

#<sup>9</sup> In diesem Eingabefeld wird die Anzahl der Zacken eingegeben, die der Stern haben soll.

#<sup>10</sup> In diesem Eingabefeld wird der Drehwinkel des Sterns eingegeben. Dieser bestimmt die Lage des ersten Zackens des Sternes.

