

#1\$²⁺³ **Beispiel-Plug-In>Infos** (Plug-In TSAMPLE)

Menübefehle

Beispiel-Plug-In

Stern (Polylinie)

Stern (Benutzer-Objekt)

{bmct toso.bmp}

Klicken Sie hier für unsere Adresse

Plug-In TSAMPLE Hilfe - Version 1.10d - Copyright 1997 TommySoftware®

1# IDX_INDEX
2\$ Beispiel-Plug-In>Infos
3+ IDB_MAIN:1

#4\$⁵⁺⁶ Beispiel-Plug-In>Stern (Polylinie) (Plug-In TSAMPLE)

Allgemeines

Mit diesem Befehl wird ein Stern erzeugt. Der Stern wird durch die Eingabe von Mittelpunkt und zweier Radien bestimmt. Das Ergebnis eine normale Polylinie bzw. Kurve.

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 \(F8\)](#).

4. *Winkel eingeben*

Der Drehwinkel des kann mit der Maus eingegeben werden, indem an eine beliebige Stelle innerhalb der Zeichnung geklickt wird. Die Lage des Punktes relativ zum Mittelpunkt des Sternes bestimmt dann den Drehwinkel.

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 Winkel einzugeben. Dieser gibt direkt den Drehwinkel 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$ Beispiel-Plug-In>Stern (Polylinie)
6+ IDB_MAIN:1
```


#7\$⁸+⁹ Beispiel-Plug-In>Stern (Benutzer-Objekt) (Plug-In TSAMPLE)

Allgemeines

Mit diesem Befehl wird ein Stern erzeugt. Der Stern wird durch die Eingabe von Mittelpunkt und zweier Radien bestimmt. Das Ergebnis ein Benutzer-Objekt, welches nachträglich editiert werden kann.

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 \(F8\)](#).

4. *Winkel eingeben*

Der Drehwinkel des kann mit der Maus eingegeben werden, indem an eine beliebige Stelle innerhalb der Zeichnung geklickt wird. Die Lage des Punktes relativ zum Mittelpunkt des Sternes bestimmt dann den Drehwinkel.

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 Winkel einzugeben. Dieser gibt direkt den Drehwinkel 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}
```

```
7# IDX_COMMAND2
8$ Beispiel-Plug-In>Stern (Benutzer-Objekt)
9+ IDB_MAIN:1
```

#¹⁰ Wird dieser Taster betätigt, wird das Dialogfenster geschlossen, alle Änderungen werden übernommen. Eine eventuell anschließende Operation wird durchgeführt.

#¹¹ Wird dieser Taster betätigt, wird das Dialogfenster geschlossen, ohne daß die Änderungen übernommen werden. Eine eventuell anschließende Operation wird *nicht* durchgeführt.

#¹² In diesem Eingabefeld wird die Anzahl der Zacken eingegeben, die der Stern haben soll.

