

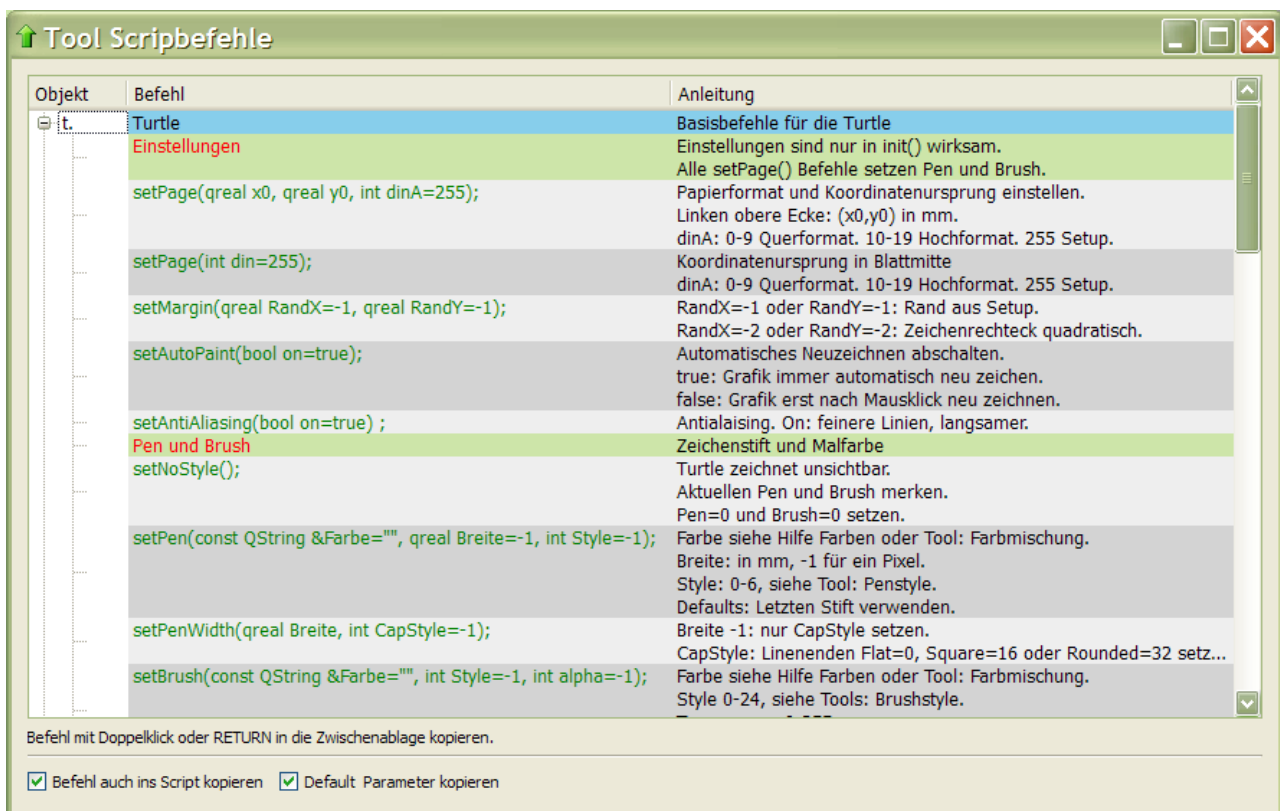
Scripte

Scripte dienen zum Berechnen von Grafiken mit Javascript. Sie werden ins Textfenster eingegeben und durch einen **Doppelklick** oder **Strg-R** ausgeführt. Optional kann ein externer C++ Editor (z.B. PSPad) verwendet werden.

Hilfdateien	Befehle Turtle:	3_Turtle.pdf
	Befehle Grafiken:	4_Grafik.pdf
	Farben:	5_Farben.pdf

Tool Scriptbefehle

Mit dem Tool Scriptbefehle können die Befehle gelistet und ins Script kopiert werden.



Aufbau eines Scripts

In einem Text können mehrere Scripte abgelegt werden.

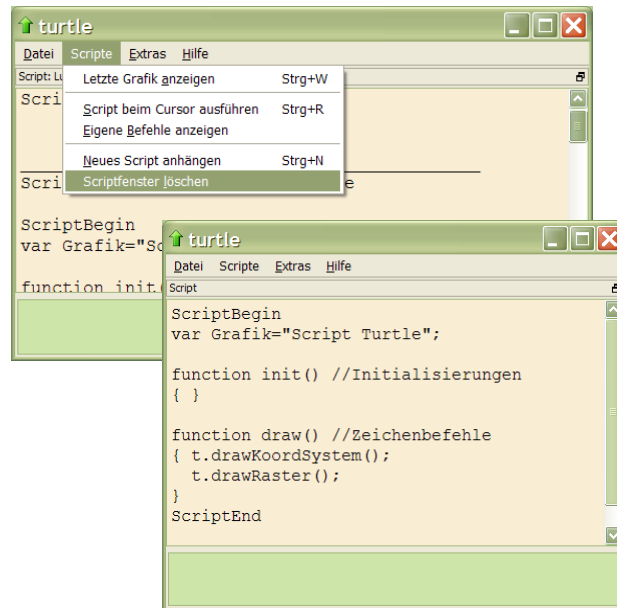
ScriptBegin	Scriptanfang. Nur die Befehle zwischen ScriptBegin und ScriptEnd werden ausgewertet. In einem Textfenster können verschiedene Scripte verwendet werden.
var Grafik="Script xyz";	Notwendig. Das Script verwendet die C++ Script-Grafik " Script xyz ". Die möglichen Script-Grafiken findet man in der Galerie.
function init() {...}	Optional. Alle Script-Grafiken " Script xyz " rufen die Funktion init() vor draw() . Im Block {...} können Initialisierungsbefehle verwendet werden. Zeichenbefehle sind wirkungslos.
function draw() {...}	Optional. Alle Script-Grafiken " Script xyz " rufen die Funktion draw() nach init() . Im Block {...} können alle Befehle verwendet werden. Initialisierungsbefehle sind wirkungslos.
ScriptEnd	Scriptende.
ScriptEnd#Marke	Scriptende mit Marke (Text oder Zahl). Mit der Marke kann man Scripte im Textfenster kennzeichnen. Im Text sollten die Marken eindeutig sein.

Ein neues Script

1. Befehl "Scriptfenster löschen"
2. Befehl "Neues Script anhängen"
3. Script mit Doppelklick ausführen.

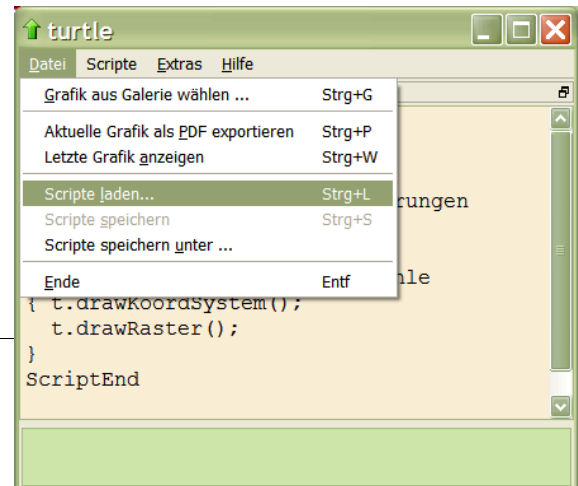
Dieses Script zeigt
ein dinA4 Blatt quer
mit Koordinatensystem.

Diese Vorlage kann
dann erweitert werden.



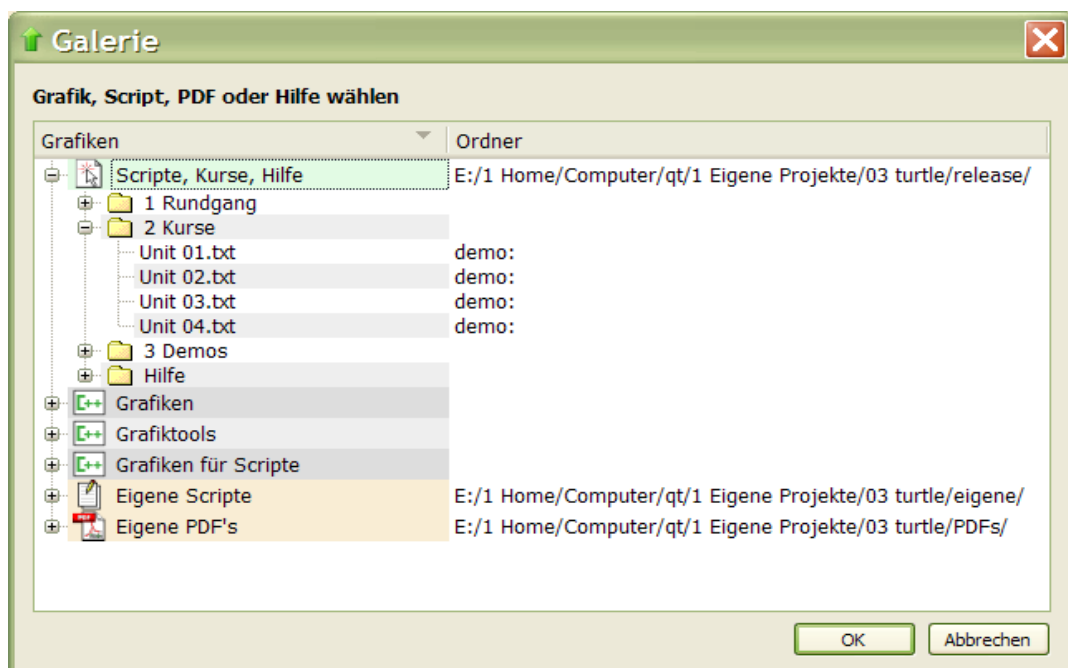
Scripte laden

Scripte können mit den Befehlen 'Scripte laden...' oder 'Grafik aus Galerie wählen...' geladen werden.



Anleitungen zum Erstellen von Scripten

In der Galerie findet man unter "Kurse" Anleitungen zum Erstellen von Scripten.



Die Scriptbefehle

Es sind folgende Befehle erlaubt.

1. Befehle aus dem [JavaScript](#) Standard ECMA-262.
Objekt [Math](#) stellt die mathematische Funktionen zur Verfügung. Beispiel: `Math.sin(x);`
2. Spezielle Befehle und Zeichenbefehle der Script-Grafik sind unter [t](#). (wie turtle) aufrufbar.

Befehle aus dem Turtle- und Grafikobjekt sind in allen Script-Grafiken verfügbar.

Objekt [Turtle](#): Elementare Zeichenbefehle. Beispiel: `t.move(15);`

Objekt [Grafik](#): Auf Turtlebefehlen basierende komplexe Befehle. Beispiel: `t.drawKoordSystem();`

Befehle [spezieller C++ Grafiken](#): Diese zusätzlichen Befehle sind nur dort verfügbar.

Beispiele: `var Grafik="Script Funktionen"` enthält z.B. `t.drawGraf("fx");`
 `var Grafik="Script Lindenmayer"` enthält z.B. `t.makeLSystem();`

Beschreibung der zusätzlichen Zeichenbefehle findet man im Tool Scriptbefehle unter [Hilfe](#).

Internet

Beispiele [JavaScript](#): <http://droeppez.de/download/js-tut/js-tut/index.html>
Standard ECMA-262: <http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm>
Qt: <http://doc.qt.nokia.com/stable/scripting.html>

Lizenz: Open Source, Copyright GNU General Public License:

turtle: [Turtle-](#) und [Qt-Grafikanwendung](#)

Copyright (C) 2011

Günther Schardinger,
Forstweg 12, 8793-Trofaiach, Austria
g.schardinger@aon.at

Dieses Programm ist freie Software. Sie können es unter den Bedingungen der GNU General Public License, wie von der Free Software Foundation veröffentlicht, weitergeben und/oder modifizieren, entweder gemäß Version 3 der Lizenz oder jeder späteren Version.

Die Veröffentlichung dieses Programms erfolgt in der Hoffnung, daß es Ihnen von Nutzen sein wird, aber OHNE IRGENDNEINE GARANTIE, sogar ohne die implizite Garantie der MARKTREIFE oder der VERWENDBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. Details finden Sie in der GNU General Public License.

Sie sollten ein Exemplar der GNU General Public License zusammen mit diesem Programm erhalten haben. Falls nicht, siehe <http://www.gnu.org/licenses/>.
