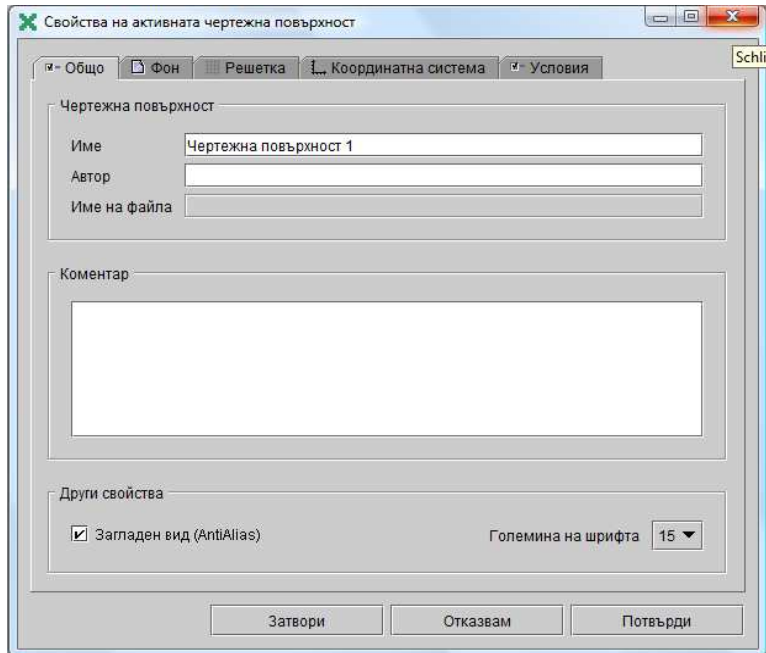


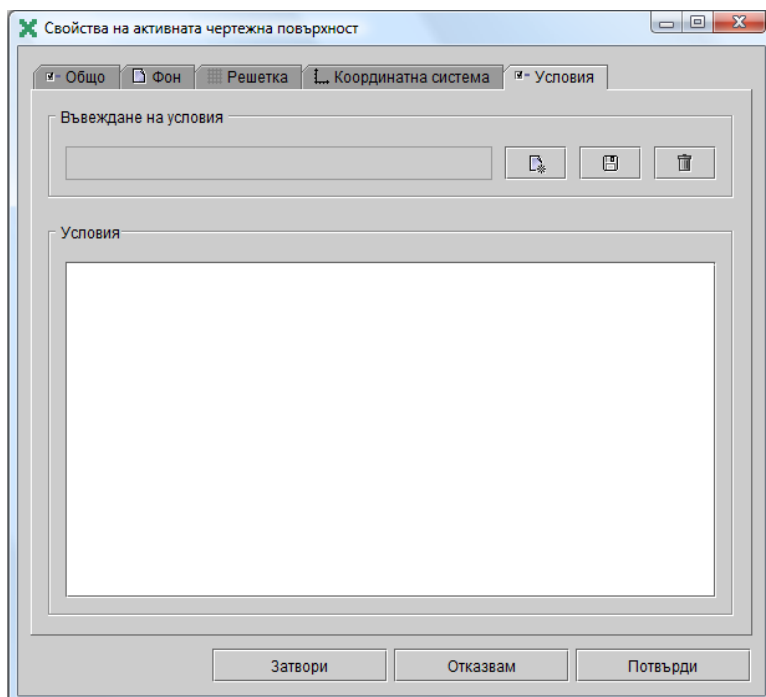
Условия

„Условията” на чертежната повърхност оказват влияние върху вида и поведението на обектите. След всяко ново преизчисляване на обектите на чертежната повърхност се прави и преоценка на условията.

За въвеждането на нови условия е необходимо от меню-лентата да изберете „Чертежна повърхност” и от падащото меню „Свойства на чертежната повърхност”, на екрана Ви ще се отвори следния прозорец



С едно кликване на условия се отваря





Едно „условие” изглежда по следния начин:

- име.ключова дума=изчисление


името обозначава обекта, ключовата дума съдържа свойството, което ще се променя, а изчислението връща новата стойност на свойството. За изчислението могат да бъдат използвани всички функции от GEONExT алгебра системата. Допълнителна информация ще намерите във файла Izchislenia_obshta_informacia.doc.

Добавяне на условия


Едно условие трябва първо да бъде създадено чрез кликане с мишката върху символа „Ново условие” . Въвежда се условието и се съхранява чрез кликане на символа . При съхраняването системата автоматично проверява, дали този обект съществува и ако не съществуват никакви противоречия условието се прибавя към списъка с условията.

За да се отрази условието върху обектите на чертежната повърхност е необходимо накрая да се кликне върху бутоните „Затвори” или „Потвърди”.

Промяна на условия

За да се промени едно условие е необходимо първо в списъка с условията да се кликне върху него. В текстовото поле условието се появява в червено. Промененото условие се запазва след кликане върху .

Изтриване на условия

За изтриване на дадено условие е необходимо то да бъде избрано от списъка с условията и да се натисне символа .

Примери

- $A.x=5$ координатата x на свободната точка A е винаги равна на 5.
- $B.stroke=If(X(B)>0, "#ff0000", "#0000ff")$ точката B става червена, когато x -координатата и е по-малка от 0, иначе е синя.
- $T1.visible=If(Y(C)>1, True, False)$ показва текста $T1$ щом координата y на точка C е по-голяма от 1. В произволен случай текстът изчезва.

Списък на ключовите думи

<i>Обект</i>	<i>Ключова дума</i>	<i>Тип</i>	<i>Значение</i>	<i>Стойности</i>
Общо за всички обекти	area	int	Чувствителна зона	Цели числа
	dash	int	Вид на линията	0, 1, 2, ..., 7
	draft	boolean	Обектът във вид на скица	False / True
	draftcolor	Color	Цвят на скица	Шестнадесетична спецификация на цвета
	fill	Color	Цвят на фигурата	Шестнадесетична спецификация на цвета
	info	String	Информационен обект	Текст
	label	Color	Цвят на надписа	Шестнадесетична спецификация на цвета
	lighting	Color	Цвят при маркиране	Шестнадесетична спецификация на цвета
	showinfo	boolean	Показва информацията към обекта	False / True
	stroke	Color	Цвят на контура	Шестнадесетична спецификация на цвета
	strokewidth	double	Дебелина на линията	Десетични дробни
	trace	boolean	Режим „Следа”	False / True
	visible	boolean	Видимост	False / True
Права	editable	boolean	Възможност за смяна между права, полуправа и отсечка	False / True
	first	boolean	Продължение през началната точка	False / True
	last	boolean	Продължение през началната точка	False / True
Плъзгаща се точка	animated	boolean	Анимация на плъзгаща се точка	False / True
	direction	boolean	Посока на плъзгаща се точка	False / True

	free	boolean	Освобождаване на плъзгащата се точка от носещия обект	False / True
	position	double	Позиция на плъзгащата се точка върху носещия обект	Десетични дробни
Дъга	firstarrow	boolean	Показване на стрелка в посока, обратна на часовниковата стрелка	False / True
	fullcircle	boolean	Показване на пълната окръжност с влияние върху поведението на плъзгащите се точки.	False / True
	lastarrow	boolean	Показване на стрелка по посока часовниковата стрелка	False / True
Точка	constructionline	boolean	Загатване на линиите при сечението	False / True
	coordinates	boolean	Показване на координатите на точката	False / True
	fix	boolean	Фиксиране на точката	False / True
	style	int	Вид на точката	0, 1, 2, ..., 13
	x	double	Координата x на точката	Десетични дробни
	y	double	Координата y на точката	Десетични дробни
Текст	autodigits	boolean	Автоматично определяне на броя на знаците след десетичната запетая в изчисленията	False / True
	digits	int	Брой на знаците след десетичната запетая в изчисленията	0, 1, ..., 5
	fix	boolean	Фиксиране на текста	False / True
	x	double	Координата x на текста	Десетични дробни
	y	double	Координата y на текста	Десетични дробни
Дъга на ъгъл	radius	double	Радиус на дъгата на ъгъла	Десетични дробни
	text	String	Надпис на ъгъла	Текст