

Wie programmiere ich einen Rechner?

Grundlegende Ereignisse und Eigenschaften am Beispiel einer Multiplikation zweier Zahlen



1. Variable deklarieren

var_ergebnis	Lokal	Fließkomma
var_zahl1	Lokal	Fließkomma
var_zahl2	Lokal	Fließkomma

2. Ereignisse auf Zahl 1

Analog auf Zahl 2



Eigenschaft setzen

Objekt: @ThisObject

Eigenschaft: Value

Konstanter Wert 0

Zuweisen

Variablenname: var_zahl1

Zuweisungsausdruck: Eingabe1.value

3. Ereignisse auf Button



Zuweisen

Variablenname: var_ergebnis

Zuweisungsausdruck: var_zahl1*var_zahl2

Eigenschaft setzen

Objekt: Ausgabe

Eigenschaft: Value

Konstanter Wert 0

Wert als Ausdruck

var_ergebnis

Eigenschaften von Objekt Eingabe1

Text	Zahl1
Transparent	<input type="checkbox"/> Falsch
Hintergrundfarbe	255,255,255
Sichtbarer Rahmen	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Rahmenfarbe	0,0,0
Rahmenbreite	1
Nur lesen	<input type="checkbox"/> Falsch
Markiert wenn aktiviert	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Dezimalzeichen	,
Anzahl Dezimalstellen	0
Dezimalstellen ein	<input type="checkbox"/> Falsch

Eigenschaften von Objekt Ausgabe

Text	Ergebnis
Transparent	<input type="checkbox"/> Falsch
Hintergrundfarbe	255,255,255
Sichtbarer Rahmen	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Rahmenfarbe	0,0,0
Rahmenbreite	1
Nur lesen	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr
Markiert wenn aktiviert	<input type="checkbox"/> Falsch
Dezimalzeichen	,
Anzahl Dezimalstellen	2
Dezimalstellen ein	<input checked="" type="checkbox"/> Wahr

Ende