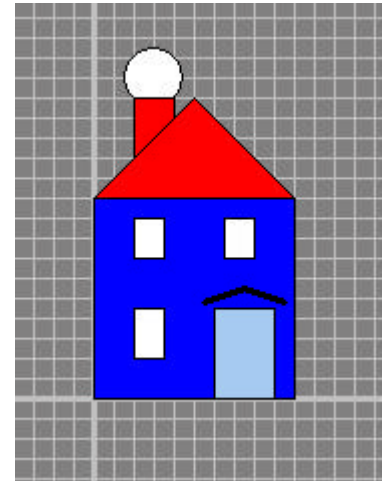
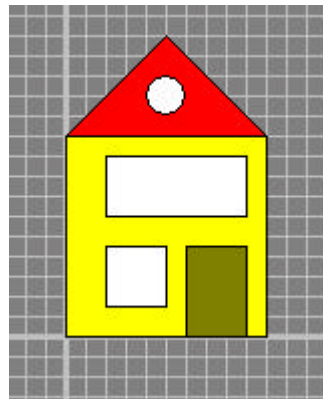


Aufgabe

Erstelle mit Hilfe von EOS ein Haus wie in einer der beiden Abbildungen rechts. Folgende Maße sind vorgegeben:


- Das Haus soll 100 LE breit und 100 LE lang sein.
- Die Tür soll 30 LE breit und 45 LE hoch sein.
- Alle anderen Maße kannst du frei wählen.

Hinweis: Der Abstand zweier dünner Striche in EOS ist 10 LE.



Arbeiten mit EOS

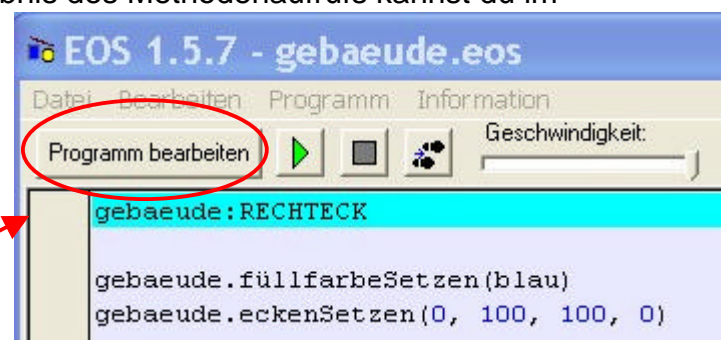
- Das Programm beginnt im Modus "Programm bearbeiten". Hier kannst du Objekte festlegen und Methoden aufrufen. Durch einen Klick auf das Diskettensymbol kannst du deine Anweisungen speichern.
- Über die Schaltfläche "Programm Starten" wechselst du in den Modus, in dem die Methodenaufufe ausgeführt werden. Das Zeichenfenster mit dem Koordinatensystem erscheint und die aktuelle Zeile ist farbig hinterlegt.

Jeweils durch einen Klick auf das Symbol  wird der Methodenaufwurf in der farbig markierten Zeile ausgeführt. Das Ergebnis des Methodenaufwurfs kannst du im Zeichenfenster sehen.

Möchtest du alle deine Anweisungen ausführen, ist ein Klick auf das

Symobl  nötig.

- Möchtest du dein Programm verbessern oder erweitern, musst du mit der Schaltfläche "Programm bearbeiten" wieder in den ersten Modus wechseln.



Klassen in EOS

Dein Haus soll aus Objekten bestehen. Dazu musst du deinen Objekten aussagekräftige Namen geben und bestimmen, welcher Art sie sind. D.h. du musst festlegen, von welcher Klasse das Objekt ist. Notiere dies wie folgt:

Objektname : KLASSENNAME (Der Doppelpunkt ist wichtig!)

z.B.

gebäude : RECHTECK

Methoden in EOS

Der Methodenaufruf erfolgt in der bekannten Punktnotation. Über die Hilfe musst du selbst herausfinden, welche Eingabewerte nötig sind.

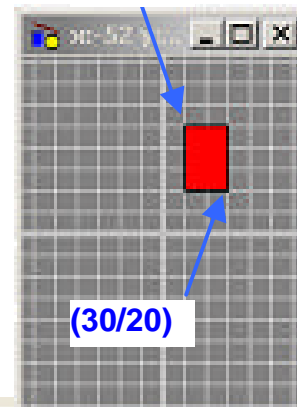
Objektname.Methodenname(Eingabewert1, Eingabewert2 ...)

(Die Klammer ist wichtig!)


z.B kannst du die Methode EckenSetzen(RandLinks, RandOben, RandRechts, RandUnten)

wie folgt aufrufen: gebaeude.EckenSetzen(10, 50, 30, 20) .(Dann wird das Objekt gebaeude die linke obere Ecke auf den Punkt mit den Koordinaten (10/50), die rechte untere Ecke auf (30/20) gesetzt)

(10/50)

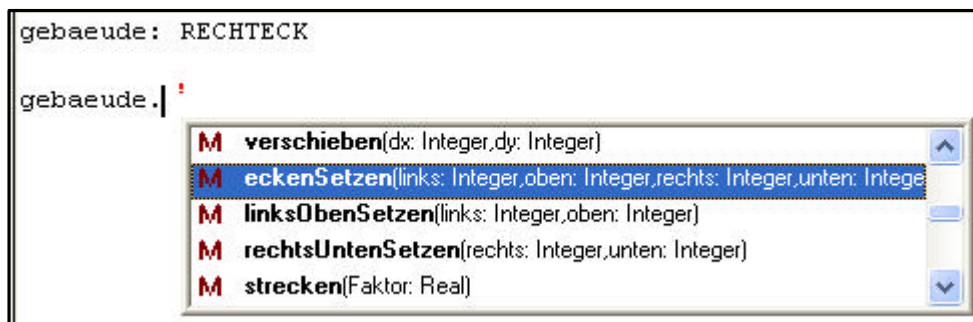
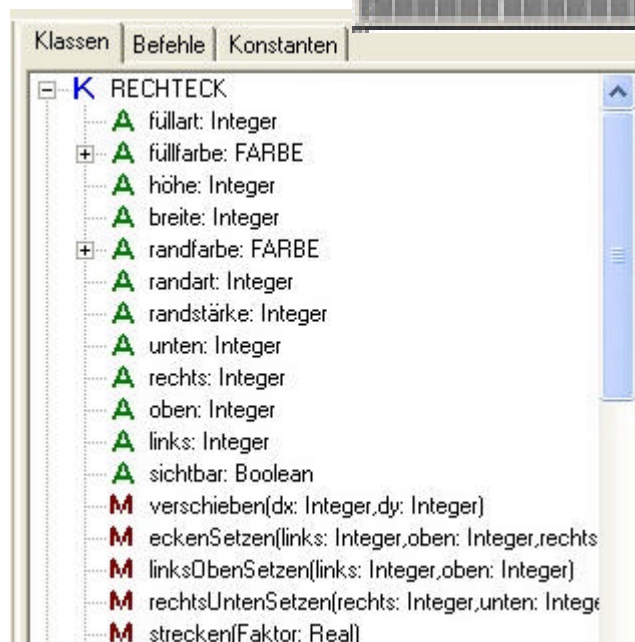


Hilfe in EOS

Über den Button  kannst du die Hilfe einblenden (siehe Abbildung rechts). Dort findest du Informationen über die verfügbaren Klassen (K), deren Attribute (A) und Methoden (M). Insbesondere findest du bei den Methoden Informationen über die Eingabewerte.

Hinweise:

- Bei den Eingabewerten ist nicht nur der Name des Eingabewerts notiert, sondern auch von welchem Typ er ist, d.h. ob er z.B. eine ganze Zahl (Integer), eine Kommazahl (Real) oder eine Farbe ist. Im Moment ist dies nicht so wichtig, du darfst diese Angabe auch "überlesen".
- EOS hilft dir Tipparbeit zu sparen. Notierst du einen Objektnamen zum ersten Mal und dann einen Doppelpunkt, öffnet sich ein Fenster in dem du eine Klasse auswählen kannst. Notierst du einen Objektnamen gefolgt von einem Punkt, öffnet sich ein Fenster in dem du Methodennamen (und auch Attributnamen) auswählen kannst (siehe Abb. rechts). Gibst du jeweils den ersten Buchstaben bereits ein, verringern sich die angebotenen Klassen bzw. Methoden entsprechend deiner Vorgabe.



Download und Installation von EOS

Das Programm EOS wurde programmiert von Martin Pabst und kann heruntergeladen werden unter <http://www.berg.heim.at/anden/420971/eos/eos.zip>

Um das Programm benutzen zu können muss die Datei eos.zip entpackt werden. Eine weitere Installation ist nicht nötig. Mit einem Doppelklick auf eos.exe kann es losgehen.

Hinweis: Wenn du kein Programm zum entpacken hast, kannst du ein Freeware Programm unter <http://www.berg.heim.at/anden/420971/eos/eos.zip> finden.