

RedCrab

The Calculator

Bedienungsanleitung

copyright © by Redcrab, 2009-2015

RedCrab The Calculator

Version 4.48

Das vorliegende Programm kann unbefristet als Freeware verwendet werden. Durch Erwerb einer befristeten Shareware Lizenz können zusätzliche Funktionen freigeschaltet werden. Diese Anleitung beschreibt die Funktionen die in der Freeware und der Shareware zur Verfügung stehen.

Die Funktionen, die nur in der Shareware Version zur Verfügung stehen, sind wie hier, farbig markiert.

Arbeitsblätter, die Komponenten der Shareware enthalten (z.B. Demos mit Programm Module) können auch mit der Freeware geladen und benutzt, aber nicht gespeichert werden. Der Programm Code ist schreibgeschützt.

Copyright

Software und Manual unterliegen dem Copyright des Autors. Sie dürfen als Ganzes beliebig kopiert und weitergegeben, aber nicht verändert werden.

Haftungsausschluss

Auch bei sorgfältigster und umfangreichster Prüfung kann eine absolute Fehlerfreiheit der Software nicht gewährleistet werden. Insofern wird keine Haftung für Fehler oder Ungenauigkeiten in der Software oder dem Manual übernommen.

Systemanforderung

Ab Pentium P4, 1 GB RAM

Betriebssystem **Microsoft Windows**

Die Fonts **Courier New** und **Symbol** müssen installiert sein. Sie gehören zum Lieferumfang aller ***Windows-Systeme**.

Es ist keine Installation des Programms erforderlich. Es kann einfach kopiert und gestartet werden. RedCrab kann auch von externen Datenträgern, z.B. USB-Stick, gestartet werden).

Rechenbereich: 1.7e 308 bis 5e-324

Genauigkeit : 15 Stellen

Anzeigebereich : 15 Stellen

***Windows** ist eingetragenes Warenzeichen der **Microsoft Corporation**

Inhalt

1.0	Eingabe mathematischer Aufgaben
1.1	Grundsätzliches
1.2	Eingabe einer Addition
1.3	Eingabe eines Exponenten
1.4	Subscript und implizierte Multiplikation
1.5	Bruchstrich und Quadratwurzel
1.6	Hexadezimal, Oktal, Binär Eingabe
1.7	Operatoren
1.8	Variable überladen
1.9	Bruchstriche
1.10	Quadratwurzel
1.11	Der Escape Modus
1.12	Datenfelder
1.13	Multidimensionale Felder
1.14	Rechnen mit Feldern
1.15	Anzeige von Feldern
1.16	Konstante Werte
1.17	Selektierte Formeln berechnen
1.18	Funktionen
1.18.1	Sichtbarkeit der Funktions Parameter
1.19	Integral Funktion
1.20	Fehlermeldungen
1.21	Zurücksetzen der Voreinstellungen
1.31	Programmierung
1.32	RedCrab Interpreter (RCI)
1.33	PHP Script
2.0	Die Kopfleiste
2.1	Der Zeichensatz
2.2	Größe der Zeichen
2.3	Superscript
2.4	Subscript
2.5	Escape
2.6	DEG / RAD
2.7	EXP
2.8	Dezimalstellen der Ausgabe
2.9	Fix- und Fließ-Komma Ausgabe

2.10	Hexadezimal Ausgabe
2.11	Clear
2.12	Reset
2.13	Enter
3.0	Funktions Panel
3.1	<i>Number</i> Panel
3.2	<i>Symbol</i> Panel
3.3	<i>Scientific</i> Panel Sin, cos, tan, arcsin, arcos, arctan, deg,rad,cot,exp,ln, log, log2, log8, log16
4.0	<i>Programmer</i> Panel Div, Mod, And, Or, Xor, Shl / Shr, Incl, Excl, Not, Trunc, Hex
5.0	<i>Standard</i> Panel Round, Int, Frac, Rnd, URnd, Abs, DTime, DTimeF, Sqr, Sqrt
6.0	<i>Fields</i> Panel Join, Mulx, Det, Invx, Fill, Patt, Trans, Min, Max, Count, Aver, AddOn, MulIn, MulTo, MulAd, Dim, Rows, Cols
7.0	<i>Statistics</i> Panel Sum, Prod, Cusum, Sort, DSort, Median, Mean, Vari / SVari, StDev / SStDev, Diff, LQuart, UQuart, QRan
8.0	Tastatur Belegung

Die Menü Leiste

10.0	<i>File</i> Menü
10.1	Open
10.2	Reopen
10.3	Save
10.4	SaveAs
10.5	New Page
10.6	Import Module

10.6.1	Daten Import aus Textdateien
10.7	Ausdrucken der Arbeitsblätter
10.7.1	Page Setup
10.7.2	Printer Setup
11.0	<i>Edit</i> Menü
11.1	Undo / Redo
11.2	Copy / Paste
11.3	Paste To Box
11.3.1	Textbox bearbeiten
11.3.2	Texte bearbeiten
11.4	Cut / Delete
12.0	<i>View</i> .Menü
12.1	Grid
12.2	Undock Functions Panel
12.3	Functions Panel
12.4	Program Panel
12.5	Virtual Keyboard
13.0	<i>Insert</i> Menü
13.1	Image File
13.2	Text File
13.3	New Text Box
13.4	Textbox To Image
13.5	Show Text Box
13.6	Result Box
13.6.1	Popup Menü
13.6.1.1	Referenz und Format
13.6.1.2	SI-Präfixe
13.6.1.3	Formatierung
13.6.1.4	Vorgabe eines Präfix
13.6.1.5	Format Befehle
13.6.1.6	Datum und Zeit anzeigen
13.6.2	Zeichen, Vorder- und Hintergrund
13.6.2.1	Font
13.6.2.2	Background
13.6.2.3	Transparent
13.6.3	Position und Lage

- 13.6.3.1 Send to Back – Bring to Front
- 13.6.3.2 Vertical
- 13.6.3.3 Angle
- 13.6.4 Synchronisation
- 13.6.4.1 Grid Sync
- 13.6.4.2 Object Sync
- 13.6.4.3 Non Sync

- 13.7 ChartBox
- 13.7.1.1 Chartbox Referenz
- 13.7.1.2 [Referenz der X- Achse](#)
- 13.7.2 Chart Series
- 13.7.3 Options
- 13.7.3.1 X/Y Positions
- 13.7.4 [Settings](#)
- 13.7.5 [Serien](#)
- 13.7.5.1 [Legende](#)
- 13.7.6 [Achsen](#)
- 13.7.6.1 [Axes Default Position](#)
- 13.7.6.2 [Axis Type](#)
- 13.7.6.3 [Axis Position](#)
- 13.7.6.4 [Axis Options](#)
- 13.7.7 [Plot Reference](#)
- 13.7.8 [Chart Zoom](#)
- 13.7.9 [Print Chartbox](#)

- 13.8 Slider
- 13.8.1 Slider Popup Menü
- 13.8.1.1 Change Name
- 13.8.1.2 Bereiche selektieren

- 13.9 Plot Box
- 13.9.1 Farb Komponenten
- 13.9.2 Plot Koordinaten
- 13.9.3 Plot Komandos
 - PlotClear, ClearColor, PlotSize, AbsPosition, AbsColor, PlotRange,
 - PlotBorder, BorderColor, MoveTo, LineTo, PlotLine, PlotArrow,
 - PlotDbIArrow, FrameRect, FillRect, PlotRect, RoundRect, FloodFill,

PlotEllipse, PlotArc, PlotChord, PlotPie, PolyBezier, PlotPolygon,
KeepPolygon, PenColor, PenWidth, PenStyle, PenMode, BrushColor,
BrushStyle, PlotText, FontSize, FontStyle, FontColor, FontName

- 14.0 Menü Connection
- 14.1 Connection.Open
- 14.2 Connection Manager
- 14.3 Set Preferences

- 14.4 PHP Configuration
- 14.4.1 Verwendung eines Intranet Servers
- 14.4.2 Installation eines PHP Processors

- 14.10 Debugger Menü
- 14.11 Open Debugger
- 14.12 Close Debugger
- 14.13 Step Into
- 14.14 Step Over
- 14.15 Run Debugger
- 14.16 Ignore Break

- 15.0 *Extras* Menü
- 15.1 Page Lock
- 15.2 Cell Unlock
- 15.3 Remark

- 16.0 *Options* Menü
- 16.1 Column Space
- 16.2 Long Term
- 16.3 Display.Buffer
- 16.4 Keyboard
- 16.5 Settings to Registry
- 16.5.1 Portabilität der Shareware

- 17.0 *Help* Menu
- 17.1 About RedCrab
- 17.2 Check For Updates
- 17.3 License
- 17.4 Freeware Registration
- 17.5 Shareware Free Trial

17.6 Activate Shareware

Anhang Tastaturen

RedCrab – der Kalkulator

Einleitung

RedCrab ist ein wissenschaftlicher Kalkulator mit FullScreen-Editor. Mathematische Aufgaben werden hier nicht in einer einzelnen Kommandozeile eingegeben, sondern wie auf einem Blatt Papier, in beliebiger Position platziert.

Die Handhabung der Basisfunktionen ist einfach wie bei einem herkömmlichen Taschenrechner. Es ist keine Einarbeitung erforderlich. Wer einen Taschenrechner bedienen kann, kann auch **RedCrab** ohne Studium der Bedienungsanleitung benutzen. Diese Anleitung beschreibt weitere Funktionen, die mit einem normalen Taschenrechner nicht möglich sind.

Weitere Hilfen : Videos www.redchillicrab.com/de/redcrab/tutor.html

RedCrab ist portabel, es besteht nur aus einer Datei und kann ohne Installation auch von externen Datenspeichern gestartet werden. Einstellungen können wahlweise statt in der Windows Registry des PC, in einer Datei, im Startverzeichnis des Programs gespeichert werden. Wenn Sie RedCrab von einem USB-Stick benutzen, können Ihre Einstellungen auf dem Stick gespeichert werden. Sie erhalten so einen echten Taschen-Rechner den Sie überall nutzen können, wo Ihnen ein PC mit USB Port zur Verfügung steht. Lesen Sie dazu auch die Beschreibung zum Menü **Options - Settings to Registry**.

Die Shareware bietet zusätzliche Funktionen, unter anderem Schreiben von eigenen Programmen in einer eigenen integrierten Programmiersprache, Schreiben und Ausführen von **PHP**-Programmen in der integrierten Programmierumgebung, direkten Zugriff auf **Microsoft Excel** und **Access** Dateien, Laden und Eingabe von Daten in Textdatei, Zugriff auf Datenbanken wie **MySQL** über **TCP/IP**.

Zusätzliche System Voraussetzungen der Shareware:

Service	Voraussetzung	Bemerkung
Microsoft Excel	-/-	Treiber in Windows enthalten
Microsoft Access	-/-	Treiber in Windows enthalten

Textdateien	-/-	-/-
MySql	MySql Treiber installieren	Kostenloser Download
Andere Datenbanken	Treiber installieren	Nicht geprüft
RedCrab Programme	-/-	-/-
PHP Programme	PHP installieren	Kostenloser Download

1.0 Eingabe mathematischer Aufgaben

1.1 Grundsätzliches

Sie können mathematische Aufgaben grundsätzlich an jeder beliebiger Position auf das Arbeitsblatt schreiben. Jede Aufgabe darf beliebig viele Zeilen und Spalten belegen; Beim Bruchstrich z.B. werden mindestens 3 Zeilen belegt. Eine Aufgabe darf aber nicht abgebrochen und in der folgenden Zeile fortgesetzt werden.

Richtig: $z = 12+14+15+20+5+10$

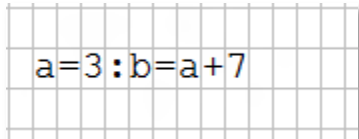
Falsch: $z = 12+14+15+20$
 $+5+10$

Richtig : $x = 12+14+15+20$
 $z = x+5+10$

Es dürfen mehrere mathematische Aufgaben auf ein Arbeitsblatt geschrieben werde. Das Resultat wird dann nur bei den Aufgaben angezeigt, die mit einem Gleichheitszeichen abschlossen werden.

Beispiel 1: $a+b = 108$
 $a=27+9$
 $8*4 = 32$
 $b=12*6 = 72$

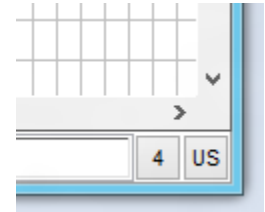
Es können mehrere Aufgaben in eine Zeile geschrieben werden. Die einzelnen Aufgaben werden mit einem Doppelpunkt getrennt, oder durch einen im Menue **Options.Column Space** definierten Mindestabstand.

Beispiel 1: 

Beispiel 2:

a=3	b=a+7
-----	-------

Der aktuell eingestellte Mindestabstand wird unten rechts im Fenster neben der Tastatur-Einstellung angezeigt. In diesem Beispiel muß der Abstand mindestens 4 Spalten betragen.



C1=	$\frac{1}{2\pi f_H Z\sqrt{2}}$	=5.024 10 ⁻⁶
L1=	$\frac{Z\sqrt{2}}{2\pi f_H}$	=643.1 10 ⁻⁶
C2=C1		=5.024 10 ⁻⁶
L2=L1		=643.1 10 ⁻⁶
C3=	$\frac{1}{2\pi f_L Z\sqrt{2}}$	=17.58 10 ⁻⁶

Ein Gleichheitszeichen darf beliebig weit hinter einer Formel stehen, es wird immer der Formel davor zugeordnet, auch wenn der Abstand zur Formel größer ist als der eingestellte Mindestabstand. Im Beispiel rechts ist der Abstand des Gleichheitszeichens bis zu acht Spalten, obwohl der eingestellte Mindestabstand nur vier Spalten beträgt.

Zu geringer Abstand zwischen verschiedenen Formeln kann zu ungewöhnlichen Fehlern führen. Zur Lokalisierung eines Fehlers markiert **RedCrab** die Zelle in der ein Fehler erkannt wird mit einem Blauen Rand. Ausserdem wird die fehlerhafte Formel mit einem roten Rand markiert. In dem Beispiel unten wird eine ungültige Zuweisung signalisiert. An der roten Box ist aber zu erkennen, daß hier zwei Formeln zusammen gezogen wurden, weil der Abstand zu gering ist. Die Einstellung in diesem Beispiel ist 4 Spalten, der Abstand zwischen den Formeln ist aber nur 2 Spalten.

Qs =	$\frac{2\pi f_0 L}{R}$	=	L=2.5 10 ⁻³
------	------------------------	---	------------------------

Error : Expression not applicable on this position

1.2 Eingabe einer Addition

1. Eingabe der Rechenaufgabe $17 + 4$
2. Resultat anzeigen durch Drücken der Tasten **Ctrl+Enter**.

Die Tastenkombination **Ctrl+Enter** startet die Kalkulation und gibt das Ergebnis auf dem Display aus. Statt der Tastenkombination **Ctrl+Enter** können Sie auch mit der Maus den **Enter** Button auf der rechten Funktionsleiste anklicken, er hat die gleiche Funktion.

Bildschirmanzeige: $17 + 4 = 21$

Addition mit einer Variablen

1. Eingabe der Rechenaufgabe $17 + 4 + X$
2. Wir schreiben die Zuweisung: $X = 43$
3. Resultat durch Drücken der Tasten **Ctrl + Enter**.

Bildschirmanzeige: $17 + 4 + X = 64$
 $X = 43$

Die Zuweisung an X kann an jeder beliebigen Position im Editor stehen.

1.3 Eingabe eines Exponenten

Eingabe des Satzes : $c = a^2 + 4^2$.

- Eingabe der folgenden Tastenfolge: $c = 3$ **Ctrl+2** $+$ 4 **Ctrl+2** $+$ $=$
- Resultat durch Drücken der Tasten **Ctrl+Enter**

Bildschirmanzeige: $c = 3^2 + 4^2 = 25$

Die Tastenkombination **Ctrl+2** schreibt den Exponenten, eine hochgestellte ², im

Windows *Supermodus*. Mit der Tastenkombination **Ctrl+3** kann der Exponent ³ eingegeben werden.

Um andere Werte oder Variable als Exponent einzugeben wird mit der Tastenkombination **Ctrl+6** oder dem *Supermode* Button oben in der Toolbox in den *Supermodus* umgeschaltet. Anschließend können beliebige Zeichen als Exponent eingetippt werden. Der *Supermodus* kann mit **Ctrl+6**, dem *Supermode* Button oder der *Enter* Taste beendet werden.

1.4 Subscript und implizierte Multiplikation

Eingabe der Formel : $X_L = \omega L$

1. Wir geben folgende Tastenfolge ein: X **Ctrl+_** L **Enter** = **Ctrl+W** L =
2. Eingabe der Zuweisung $\omega=2\pi f$; Tastenfolge : **Ctrl+W** = 2 **Ctrl+P** f
3. Eingabe der Zuweisung $f = 2200$
4. Eingabe der Zuweisung $L=0.8 \cdot 10^{-3}$ Tastenfolge : L=0.8 10 **Ctrl+6** - 3 **Enter**
5. Drücken Sie die Tasten **Ctrl+Enter**

Mit den Tasten **Ctrl+_** (*Unterstrich*) wird auf tiefgestellte Zeichen (*SubScript* Modus) umgeschaltet. Die folgenden Zeichen werden tiefer gestellt (im Beispiel das L) bis mit der Taste *Enter* der Subscript Modus beendet wird.

Die **Ctrl**-Taste schaltet bei den Buchstaben auf den alternativen Zeichensatz um. In dem Beispiel unten wird unter anderem mit **Ctrl+P** der griechische Buchstabe *Pi* (π) ausgegeben.

Bildschirmanzeige: $X_L = \omega L = 11.06$

$$\omega = 2\pi f$$

$$f = 2200$$

$$L = 0.8 \cdot 10^{-3}$$

Das Beispiel oben demonstriert eine weitere Eigenschaft des Kalkulators: die *Implizierte Multiplikation*. Das bedeutet daß Sie das Multiplikatorzeichen in einer Formel nicht schreiben müssen.

Beispiel: $X_L = \omega L$ wird interpretiert als $X_L = \omega * L$

Jeder einzelne Buchstabe wird als einzelne Variable interpretiert. Ausgenommen sind tiefgestellte Zeichen im Subscript Modus. Ein tiefgestelltes Zeichen wird immer der vorangestellten Variable zugeordnet.

Beispiele: $abc : a * b * c$

$3ab : 3 * a * b$

$2X_L = 2 * X_L$

$R_1 R_2 = R_1 * R_2$

Wie Sie längere Variablen- oder Funktionsnamen verwenden können, finden Sie unten unter *Escape*-Modus und *Long Term* Menü.

1.5 Bruchstrich und Quadratwurzel

Eingabe einer Formel mit Bruchstrich und Quadratwurzel:

- Eingabe Bruchstrich und Numerator : $f =$ **Ctrl+ /** **Enter** 1 **Enter**
- Eingabe des Denominators : 2 **Ctrl+P** **Ctrl+I** LC
- LC mit der Maus markieren und auf das Wurzelzeichen klicken.
- Zuweisung L : $L=0.8 \cdot 10^{-3}$ **Ctrl+6** - 3
- Zuweisung C: $C=4.7 \cdot 10^{-6}$ **Ctrl+6** - 6
- Resultat durch Drücken der Tasten **Ctrl+Enter**

Bildschirmanzeige:

$$f = \frac{1}{2\pi\sqrt{LC}} = 2.6 \cdot 10^3$$

$$L = 0.8 \cdot 10^{-3}$$

$$C = 4.7 \cdot 10^{-6}$$

Der Bruchstrich wird mit den Tasten **Ctrl+ /** gezeichnet. Lesen Sie dazu weitere Informationen unten im Abschnitt Bruchstriche.

Das Wurzelzeichen wird mit ***Ctrl+I*** an die Cursorposition geschrieben, dann wird der Bereich der unter der Wurzel stehen soll markiert. Durch Anklicken des Wurzelzeichens wird die Wurzel über den markierten Bereich gezogen. Lesen Sie weitere Informationen unten im Abschnitt Quadratwurzeln.

1.6 Hexadezimal, Oktal, Binär Eingabe

Es können Hexadezimalzahlen bis zu 13 Stellen eingegeben werden. Eine Hexadezimalzahl wird mit einem vorangestelltem Dollar Symbol gekennzeichnet. Es wird nicht zwischen Groß- oder Kleinschreibung unterschieden.

Beispiel: \$1F2A oder 1f2a

Eine Hexadezimalzahl kann, wie Dezimalzahlen, an jeder beliebigen Position in einer Formel verwendet werden. Zwischen einer Hexadezimalzahl und einer folgenden Zahl oder Variablen muß ein Leerzeichen oder ein Operator stehen.

Beispiel: Richtig : \$1F2A*X oder \$1F2A X
 Falsch : \$1F2AX erzeugt eine Fehlermeldung

Für die Eingabe von Oktal- oder Binärzahlen gelten die gleichen Regeln wie oben beschrieben. Einer Oktalzahl wird mit dem Dollar Symbol und den Buchstaben ***oct*** gekennzeichnet. Die Länge ist auf 20 Zeichen begrenzt.

Beispiel: \$oct3721

Eine Binärzahl wird mit dem Dollar Symbol und den Buchstaben ***bin*** gekennzeichnet. Die Länge ist auf 62 Zeichen begrenzt.

Beispiel: \$bin110101

Resultate können in Resultatboxen als Hexadecimal-, Oktal- oder Binärzahl angezeigt werden. Lesen Sie dazu unter ***Resul Box*** den Absatz ***Format Befehle***.

1.7 Operatoren

RedCrab erlaubt die Eingabe von Zahlen und Rechenoperationen in einfacher, durchgehender Reihenfolge. Die folgende Tabelle zeigt die Reihenfolge in der Ausdrücke zur Lösung von Gleichungen ausgewertet werden.

1	SIN(), NOT(), Wurzel... und alle Functionen die dem Argument vorangehen,
2	X^2 , .. ,
3	join
4	*, /, DIV, MOD, AND, SHL, SHR, INCL, EXCL,
5	+, -, OR, XOR

Innerhalb einer Prioritätenebene wertet **RedCrab** Operationen von links nach rechts aus. Berechnungen in Klammern werden zuerst ausgewertet.

1.8 Variable überladen

Es ist möglich dem gleichen Variablen Namen mehrfach unterschiedliche Werte zuzuweisen.

Beispiel: $P=U \cdot I =$
 $P=U^2 / R =$

In dem Beispiel oben, steht P in beiden Formeln für die elektrische Leistung, die auf unterschiedlichen Wegen errechnet werden kann.

Ein überladener Variablen Name kann nicht für weitere Berechnungen verwendet, oder in Resultat Boxen angezeigt werden.

Überladene Konstante können weiter verwendet werden. Die Konstante e ist mit der eulersche Zahl $e = 2,7182818$ belegt. Es ist möglich diesen Wert zu überladen und e als Variable weiter zu verwenden.

Beispiel 1: $x=e=2,7182818$

Beispiel 2: $e=11$
 $X=2e=22$

1.9 Bruchstriche

Eingabe eines Bruchstrichs: Durch Drücken der Tasten **Ctrl+ /** (*Ctrl + Slash*) wird ein drei Zeichen langer Bruchstrich geschrieben. Beim Eintippen der Daten wird der Bruchstrich dann automatisch verlängert.

Wenn Sie den Bruchstrich gezogen haben, steht der Cursor in der ersten Spalte hinter dem Bruchstrich. Drücken Sie in dieser Position die **Enter** Taste, dann springt der Cursor über dem Bruchstrich auf die erste Position des Numerators. Nach Eingabe des Numerators drücken Sie wieder **Enter**, der Cursor springt jetzt auf die erste Position des Denominators. Nach Eingabe der Daten wieder **Enter** drücken, der Cursor springt wieder in die Spalte hinter dem Bruchstrich.

! Der Bruchstrich muß vorne und hinten immer mindestens 1 Spalte überstehen.

Beispiele: $\frac{123}{abc}$ falsch

$\frac{123}{abc}$ richtig

1.10 Quadratwurzel

Zuerst wird mit den Tasten **Ctrl+ I** das Wurzelzeichen an die gewünschte Position gesetzt. Dann wird der Bereich markiert, der unter der Wurzel stehen soll. Wenn dann abschließend der Cursor bei markiertem Bereich auf das Wurzelzeichen gesetzt wird, zieht der Editor das Wurzelzeichen über den markierten Bereich.

Bei einzeiligen Begriffen unter der Wurzel ist der einfachste Weg:

1. Wurzelzeichen mit **Ctrl+I** setzen.
2. Eingabe der Daten
3. Bei gedrückter **Shift**-Taste mit der **Cursor-links** Taste zurückfahren bis zum Wurzelzeichen.

Bei mehrzeiligen Daten unter der Wurzel (z.B. Bruchstrich):

1. Wurzelzeichen mit **Ctrl+I** setzen.
2. Eingabe der Daten.
3. den Bereich unter der Wurzel mit der Maus markieren.
4. Mit der Maus auf das Wurzelzeichen klicken.

Um den Bereich zu markieren reicht es aus, wenn die letzte Spalte die unter der Wurzel stehen soll markiert wird. Es wird dann der ganze Bereich vom Wurzelzeichen bis zur markieren Spalte unter die Wurzel gestellt.

Um den Bereich unter der Wurzel zu verändern, markieren Sie, wie oben beschrieben, den neuen Bereich und klicken dann auf das Wurzel Symbol. Die Wurzel umschließt dann den neuen Bereich.

Durch Doppelklick auf das Wurzelsymbol entfernen Sie die Wurzelmarkierung über den Daten.

1.11 Der Escape Modus

RedCrab arbeitet wie oben beschrieben mit implizierter Multiplikation. Eine Folge von Buchstaben werden als einzelne Variable gesehen und miteinander multipliziert.

Beispiel: $c=ab$ wird interpretiert als $c=a*b$

Um Namen mit mehr als einem Buchstaben zu definieren, kann der **Escape** Modus verwendet werden. Der **Escape** Modus wird durch Drücken der **Esc** Taste oder Anklicken des **Esc** Button eingeschaltet. Die folgenden Zeichen werden dann als ein Word interpretiert, bis der **Escape** Modus wieder abgeschaltet wird. Zum

Abschalten drücken Sie *Esc*, *Return* oder ‘(‘. Auf dem Display werden Zeichen im *Escape* Modus farbig gedruckt.

Beispiel: Betrag = Summe – Rabatt

Wenn hinter einer *Escape* Variablen eine Klammer folgt muß vor die Klammer ein Operator gesetzt werden. Ein *Esc* Begriff mit nachfolgender Klammer ohne Operator wird sonst als Funktionsaufruf interpretiert.

Beispiel: richtig : sin (2+a)
 richtig : six* (2+a)
 falsch : six (2+a)

Aufeinanderfolgende *Esc* Begriffe müssen mit *SPACE* oder einem Operator getrennt werden, sonst werden sie als ein Wort interpretiert

Beispiel: richtig: birnen*bananen
 richtig: birnen bananen
 falsch : birnenbananen

1.12 Datenfelder

Der folgende Abschnitt beschreibt das Arbeiten mit dynamischen Datenfeldern. *RedCrab* kann mehrdimensionalen Felder verwalten, deren Größe und Anzahl der Dimensionen nur durch die Ressourcen des Computers begrenzt sind.

Die Handhabung der Felder entspricht der von einfachen Variablen. Das heißt, es ist keine Definition oder besondere Kennzeichnung der Variable notwendig. Zur Erzeugung eines Feldes wird eine Folge von Zahlen einer Variablen zugewiesen oder in einer Formel eingesetzt. Die Zahlenfolge wird in eckigen Klammern geschrieben und durch Komma getrennt.

Beispiel: x = [1, 3, 7, 12]

Die Zuweisung einer Serie zeigt das folgende Beispiel . Es werden der Variablen x 180 Indizes mit den Werten 1 bis 180 zugewiesen.

Beispiel: $x = [1..180]$

Eine Serie wird automatisch in Schritten von +/-Eins erweitert. Andere Schrittweiten können durch multiplizieren oder dividieren des Feldes, oder durch die explizite Angabe der Schrittweite erzeugt werden.

Beispiel: $x = 5[0..4] = 0 \quad 5 \quad 10 \quad 15 \quad 20$

$x = [0..5]/5 = 0 \quad 0.2 \quad 0.4 \quad 0.6 \quad 0.8 \quad 1$

$x = 5/[1..5] = 5 \quad 2.5 \quad 1.67 \quad 1.25 \quad 1$

$x = 2[5..0] = 10 \quad 8 \quad 6 \quad 4 \quad 2 \quad 0$

Beispiel: $x = [2..5:0.75] = 2 \quad 2.75 \quad 3.5 \quad 4.25 \quad 5$

Serien, einzelne Werte und Variable können miteinander kombiniert werden.

Beispiel: $x = [1, 5..8, 12, 15] = 1 \quad 5 \quad 6 \quad 7 \quad 8 \quad 12 \quad 15$

Beispiel: $a = 3$

$b = 12$

$x = [1, a..5, b] = 1 \quad 3 \quad 4 \quad 5 \quad 12$

Mathematische Begriffe werden in runden Klammern eingesetzt. In der Definition eines Bereichs oder Schrittweite darf kein mathematischer Begriff eingesetzt werden.

Beispiel: $x = [1, 5..7, (3 \cdot 10^3), 15] = 1 \quad 5 \quad 6 \quad 7 \quad 3000 \quad 15$

Ein einzelner Bruchstrich wird als ein Wert angesehen und muß nicht geklammert

werden.

Beispiel: $y = [10, 20, \frac{120}{2^2 + 1}, 30] = 10 \ 20 \ 24 \ 30$

Felder werden in Berechnungen wie normale Werte behandelt und können mit allen Operatoren und Funktionen kombiniert werden. Das Resultat ist dann ebenfalls ein Feld.

Beispiel: $[2, 4, 7] + 10 = 12 \ 14 \ 17 \quad (2+10 \ 4+10 \ 7+10)$

Beispiel: $\sin([30, 60, 90]) = 0.5 \ 0.87 \ 1$

Beispiel: $[12, 18, 36, 44] \bmod 10 = 2 \ 8 \ 6 \ 4$

Beispiel: $C = 4.6 \cdot 10^{-6}$
 $f = [1200, 1600, 2000, 2600]$

$$X_C = \frac{1}{2\pi fC} = 28.2 \ 21.2 \ 16.9 \ 13$$

Das letzte Beispiel zeigt als Resultat eine Liste, die X_C für die vier verschiedenen Werte von f anzeigt.

Auf einzelne Komponenten eines Feldes kann über den Index zugegriffen werden werden.

Beispiel: $x = [11..20]$
 $y = x[1, 4, 6..8] = 11 \ 14 \ 16 \ 17 \ 18$

1.13 Multidimensionale Felder

Zur Erzeugung mehrzeiliger Felder werden die einzelnen Zeilen bei der Eingabe mit einem Semikolon getrennt.

Beispiel: $x = [1, 2, 3; 4, 5, 6] =$

1	2	3
4	5	6

Bei Zeilen mit unterschiedliche Länge, werden die fehlenden Indizes mit Nullen aufgefüllt.

Beispiel: $x = [1..5; 2, 4, 6; 3..9] =$

1	2	3	4	5	0	0
2	4	6	0	0	0	0
3	4	5	6	7	8	9

Drei-zeilige Felder können alternative auch mit einer großen Klammer geschrieben werden.

Beispiel: $x = \begin{bmatrix} 1, 2, 3 \\ 4, 5, 6 \\ 7, 8, 9 \end{bmatrix} =$

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Diese bei Matrizen übliche Schreibweise ist übersichtlicher, hat aber keinen Einfluß auf die folgenden Berechnungen. Zur Multiplikation von Matrizen lesen Sie den Abschnitt unter Funktion **Mulx**.

Durch Eingabe der Daten können, wie oben beschrieben, ein- und zweidimensionale Felder generiert werden. Felder mit drei oder mehr Dimensionen können rechnerisch erzeugt werden.

1.14 Rechnen mit Feldern

Zwei Feldern können als Operanten einer Rechnung eingesetzt werden, wenn die Felder vom gleichen Typ sind. Das bedeutet, sie müssen die gleiche Größe und Anzahl der Dimensionen haben. Ausgenommen sind unterschiedliche Längen der ersten Dimension. Die überzähligen Indizes des längeren Feldes werden bei der

Berechnung ignoriert.

Beispiel: $a = [2, 3, 4, 5]$
 $b = [10, 11, 12, 13]$
 $c = a + b = \text{12 14 16 18} \quad (2+10 \quad 3+11 \quad 4+12 \quad 5+13)$

Beispiel: $a = [2, 3, 4, 5]$
 $b = [10, 11, 12, 13, 14, 15]$
 $c = a + b = \text{12 14 16 18}$
Die Überlänge von **b** (14,15) wird hier ignoriert.

Beispiel: $a = [2..5; 20..23]$
 $b = [10..13; 30..33]$
 $c = a + b = \text{12 14 16 18}$
 50 52 54 56

Beispiel: $a = [2..5; 20..23]$
 $b = [10..13; 30..33; 40, 44, 45, 48]$
 $c = a + b = \text{12 14 16 18}$
 50 52 54 56
In diesem Beispiel wurde die dritte Zeile von **b** ignoriert

Beispiel: $a = [2..5; 20..23]$
 $b = [10..13; 30..33; 40, 44, 45, 48]$
 $c = a + b[1, 3] = \text{12 14 16 18}$
 60 65 67 71
Hier wird **a** mit der ersten und dritten Zeile von **b** addiert

In den Beispielen oben wird jeder Index von **a** mit dem entsprechenden Index von **b** addiert. **RedCrab** kann alternativ auch Felder berechnen in dem jeder Index eines Feldes **a** mit jedem Index des Feldes **b** berechnet wird. Das Resultat ist ein mehrdimensionales Feld der Größe Indizes **a** mal Indizes **b**.

Die leere Klammer hinter **c** declariert das Resultat als mehrdimensionales Feld und bestimmt die Art der folgenden Berechnung.

Beispiel: $a = [10, 15]$


```

b = [2..4]
c[] = a+b =  12 13 14  (10+2 10+3 10+4)
              17 18 19  (15+2 15+3 15+4)

```

Beispiel:

```

a = [3..6]
b = [11..15]
c[] = ab =  33 36 39 42 45
            44 48 52 56 60
            55 60 65 70 75
            66 72 78 84 90

```

Das nächste Beispiel multipliziert ein ein-dimensionales Feld mit einem zwei-dimensionalem Feld. Das Resultat ist ein drei-dimensionales Feld.

Beispiel:

```

a = [3..6]
b = [11..15]
c[] = ab
d[] = ac =  99 108 117 126 135
            132 144 156 168 180
            165 180 195 210 225
            198 216 234 252 270

```

Das Display zeigt das zwei-dimensionale Feld des ersten Levels. Das ist das Feld, das hinter der ersten Zeile liegt. Auf die anderen Felder kann über den Index zugegriffen werden.

Beispiel:

```

d[2] =  132 144 156 168 180
        176 195 208 224 240
        220 240 260 280 300
        264 288 312 336 360

```

Das folgende Beispiel zeigt wie in mehrdimensionalen Feldern auf einzelne Zellen zugegriffen werden kann. Als Trennzeichen wird das Apostroph verwendet. Es wird an *x* der Wert der zweiten Zeile und der dritten Spalte zugewiesen.

Beispiel: *x* = *y*[2`3]

1.15 Anzeige von Feldern

Resultate die ein Datenfeld enthalten werden immer in Resultatboxen angezeigt. Dadurch werden Probleme vermieden, wenn der Platz auf dem Arbeitsblatt zur Anzeige des Resultats nicht ausreicht.

Wenn Sie dem Resultat bzw. der Variablen keine Resultatbox zugeordnet haben, generiert **RedCrab** automatisch eine temporäre Resultatbox. Diese temporäre Box wird mit transparentem Hintergrund angezeigt und hat ein eingeschränktes Popup-Menü. Wenn das Result mit **Reset** gelöscht wird, wird auch die Box gelöscht.

Resultate aus einzeliligen Datenfeldern werden als horizontale Ziffernreihe angezeigt. Mit der Funktion **Vertical** im Popup Menü kann die Anzeige auf eine vertikale Liste umgeschaltet werden.

Mit der Funktion **Undocked** im Popup Menü der Resultatbox wird das Resultat in einem separaten Fenster angezeigt. Die Funktion ist besonders für große Tabellen geeignet.

1.16 Konstante Werte

e	Eulerscher Zahl: 2.7182818284590452...
π	Konstante PI : 3.1415....
TRUE	1
FALSE	0
NIL	Undefiniert
IPRE	360

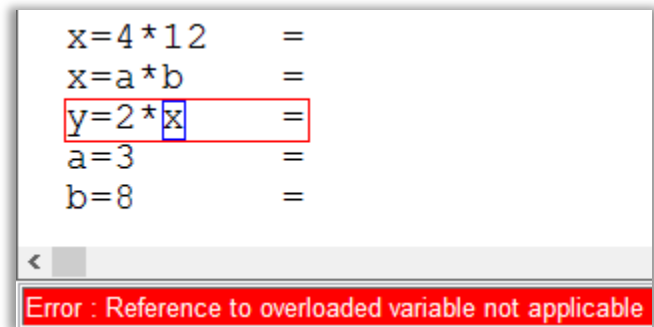
1.17 Selektierte Formeln berechnen

Auf Arbeitsblätter, die mehrer Formeln enthalten, können einzelne Formeln zur

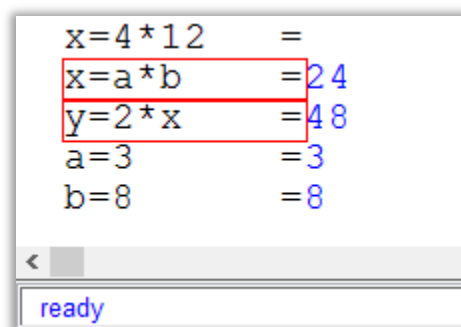
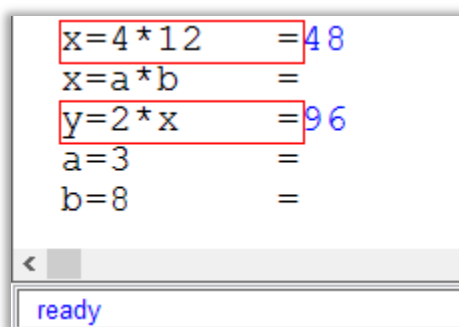
Berechnung selektiert werden. Es werden nur die selektierten Formeln und deren Parameter bei der folgenden Kalkulation berücksichtigt. Dieses kann nützlich sein, wenn ein Arbeitsblatt mehrere Formeln enthält, die die gleiche Variable mit unterschiedlichen Parametern berechnen.

Durch Anklicken einer Formel mit der rechten Maustaste kann eine oder mehrere Formeln selektiert werden. Die selektierten Formeln werden durch eine rote Umrandung gekennzeichnet.

In dem Beispiel rechts wird eine Fehlermeldung angezeigt, weil die Variable x zwei mal definiert wurde.



In den Beispielen unten wird y , je nach Auswahl mit dem einen oder anderen Wert von x berechnet.



Die Selektion gilt nur für die unmittelbar folgende Kalkulation und wird nach Abschluß automatisch zurückgesetzt.

Resultatboxen zeigen das entsprechende Ergebnis an. Wenn in dem Beispiel oben die Variable x eine Referenz zu einer Resultatbox ist, wird jeweils der Wert der selektierten Formel angezeigt.

Wenn eine Referenz zu einem Slider besteht, kann der Slider nur unmittelbar nach einer mit **Enter** gestarteten Kalkulation betätigt werden. Sobald eine Änderung auf dem Arbeitsblatt durchgeführt wird ist die Selektion ungültig.

Tutor Video: http://www.redchillicrab.com/de/redcrab/tutor/selektierte_bereiche.html

1.18 Funktionen

Neben den implementierten Funktionen können Sie in **RedCrab** auch eigene Funktionen definieren. Die Funktions Definition beginnt links mit dem Namen der Funktion, ähnlich der Definition einer Variable. Dann folgt in der Mitte das Funktions Symbol mit der Parameterliste. Rechts steht die auszuführende Formel der Funktion. Das Funktion Symbol erreichen Sie auf der Tastatur mit den Tasten **Ctrl + 5**

Beispiel:

$$P = f(x, y) = \sqrt{x^2 + y^2}$$

Das Beispiel unten zeigt den Aufruf der Funktion, die das Ergebnis der Berechnung als Resultat liefert. Dem Funktionsnamen muß beim Aufruf der Funktion immer das Funktions Symbol voran gestellt werden.

$$P = f(x, y) = \sqrt{x^2 + y^2}$$

$$fP(3, 4) = 5$$

$$fP(a, b) = 10$$

$$a = 6 \quad b = 8$$

Die Argumente der Funktion können Werte, Variable Namen, andere Funktionen oder mathematische Aufgaben enthalten.

$$P = f(x, y) = \sqrt{x^2 + y^2}$$

$$fP\left(\frac{144}{a*4}, ft(4)\right) = 10$$

$$a = 6 \quad t = f(x) = 2 * x$$

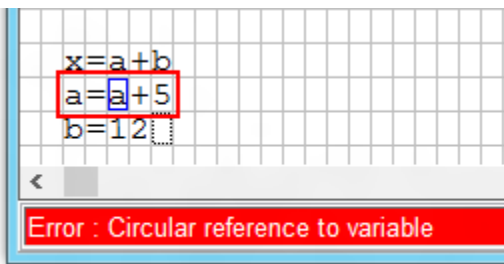
1.18.1 Sichtbarkeit der Funktions Parameter

Die Variablen, die in der Parameter Liste der Funktion definiert sind, können nur innerhalb der Funktion verwendet werden. Außerhalb der Funktion sind sie nicht sichtbar. Es ist möglich und macht keinen Unterschied, wenn die gleichen Namen auch außerhalb der Funktion irgendwo auf dem Arbeitsblatt definiert und verwendet werden.

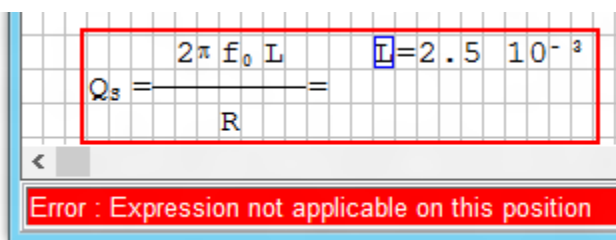
Innerhalb einer Funktion können außer den Parametern auch alle anderen Variablen verwendet werden, die irgendwo auf dem Arbeitsblatt definiert sind.

1.20 Fehlermeldungen

Zur Lokalisierung eines Fehlers markiert **RedCrab** die Zelle in der ein Fehler erkannt wird mit einem Blauen Rand. Ausserdem wird die fehlerhafte Formel mit einem roten Rand markiert.



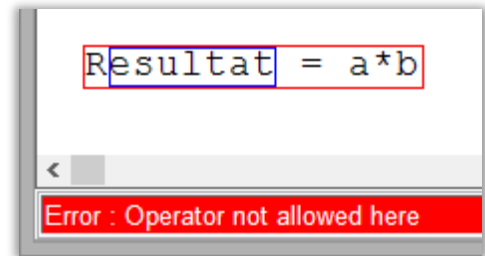
Die Markierung der ganzen Formel vereinfacht die Lokalisierung von Fehlern deren Ursache eine falsche Positionierung ist. In dem Beispiel unten wird eine ungültige Zuweisung signalisiert. An der der roten Markierungsbox ist aber zu erkennen, daß hier zwei Formeln zusammen gezogen wurden, weil der Abstand zu gering ist. Die Einstellung des Abstands (**Column Space**) ist in diesem Beispiel 4 Spalten, der Abstand zwischen den Formeln beträgt aber nur 2 Spalten.



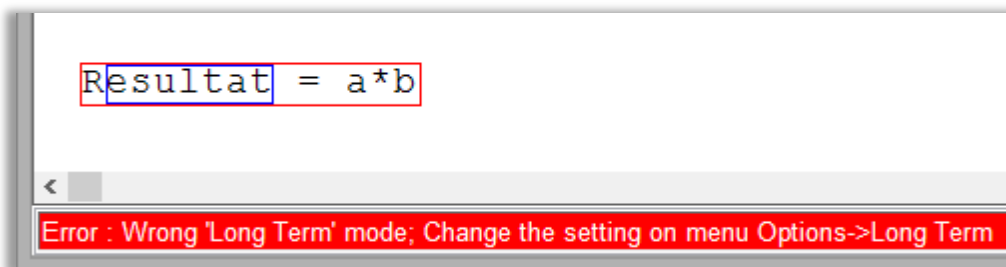
! Achten Sie auf die richtige Einstellung des **LongTerm** Modus unter dem Menü **Options**. Eine falsche Einstellung kann zu schwer verständlichen Fehlermeldungen führen.

Lesen Sie dazu auch die Beschreibung unten unter Menü: **Options -> Long Term** .

Beispiel : Durch die implizierte Multiplikation würde beim deaktivierten **LongTerm** Modus die Formel **Resultat=a*b** als **R*e*s*u*l*t*a*t = a*b** interpretiert und eine entsprechende Fehlermeldung ausgeben (Bild rechts).



Ab Version 4.4 überprüft **RedCrab** bei Fehlern im Arbeitsblatt auch ob Einstellungsfehler des Anwenders vorliegen und weist darauf hin (Bild unten).



Diese Anwenderfehler sind aber nicht zu erkennen wenn auf einem Arbeitsblatt mehrere unterschiedliche Fehler auftreten.

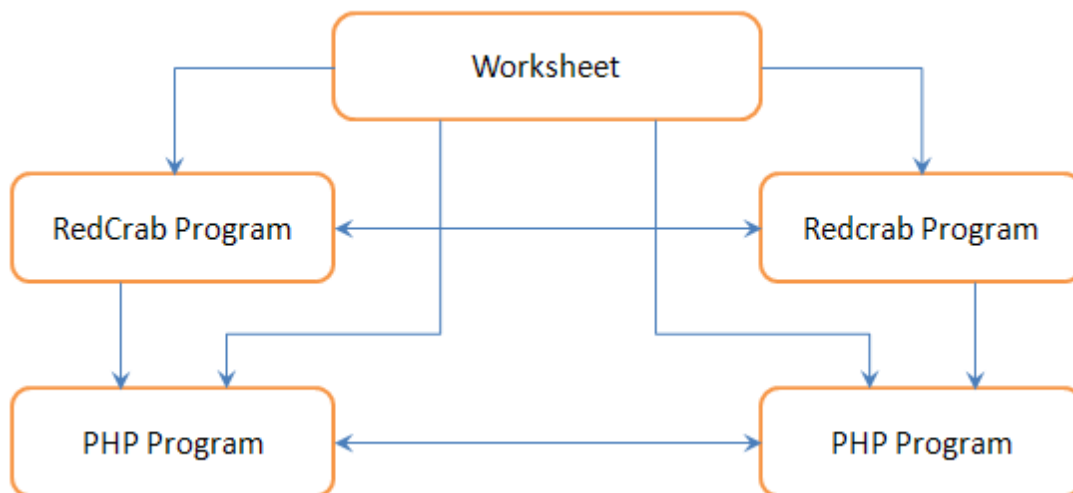
1.21 Zurücksetzen der Voreinstellungen

Wenn **RedCrab** beendet wird, werden zahlreiche Einstellungen gespeichert und beim nächste Start wieder hergestellt. Weiter Informationen dazu finden Sie unter dem Abschnitt **Settings to Registry**. Durch Eingabe der Option „/d“ beim Start in der Commando Zeile können diese Einstellungen zurückgesetzt werden.

1.31 Programmierung

RedCrab unterstützt zwei Varianten zur Programmierung eigener Funktionen. Das ist zum einen eine eigene Programmierspache, die in **RedCrab** integriert ist. Als zweite Variante wird die Programmiersprache **PHP** unterstützt.

Vom Arbeitsblatt (Worksheet) kann auf die Funktionen aller Programme zugegriffen werden. Vom **RedCrab** Interpreter (im folgenden **RCI** genannt) können alle Funktionen in anderen **RCI** und **PHP** Modulen aufgerufen werden. **PHP** Programme sind nicht in **RedCrab** integriert und können nur auf andere **PHP** Funktionen zugreifen. Das folgende Schema zeigt die Programm Hierarchie.



1.32 RedCrab Interpreter (RCI)

Der **RCI**-Editor und -Interpreter ist in **RedCrab** integriert. Der Editor wird, je nach Konfiguration, in einer Registerkarte oder in einem gesplitteten Fenster neben dem Arbeitsblatt angezeigt. Der Interpreter hat einen einfachen Befehlssatz, der auch Anwendern ohne Programmierkenntnisse eine einfache Einarbeitung ermöglicht. Die Syntax des Interpreters ist eine Erweiterung des Arbeitsblatts. Das heist, alle

mathematischen Funktionen des Arbeitsblatts stehen auch in **RCI** zur Verfügung. Ebenso ist die Definition von Variable und Datenfeldern mit dem Arbeitsblatt identisch.

Zusätzlich enthält **RCI** Befehle zur Programmierung von Funktionen , bedingte Verzweigung (**If**, **Elseif**, **Else**) und Schleifen (**While**). **RCI** Programme werden beim Drücken der Enter Taste/Button direkt wie die Anweisungen im Arbeitsblatt ausgeführt.

Weitere Informationen zur **RCI**-Programmierung finden Sie im separaten **Programmierer-Manual**.

1.33 PHP Script

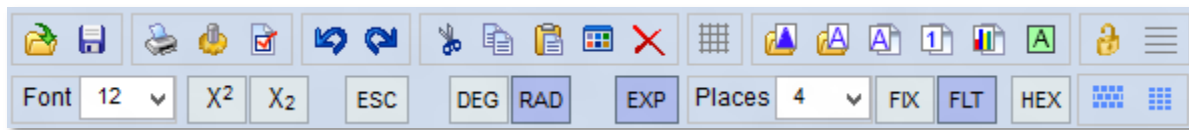
Als zweite Alternative zum Schreiben eigener Funktionen steht die Programmiersprache **PHP** zur Verfügung. Eine Programmierungsumgebung mit **PHP**-Editor ist in **RedCrab** integriert. Ebenso wie bei **RCI** können die Programme direkt im Editor ausgeführt werden. Allerdings wird hier die Installation eines externen **PHP**-Interpreters vorausgesetzt.

- Infos zur Installation finden Sie unten unter **PHP Installation**.
- Infos zur Programmierung finden Sie im **Programmierer-Manual**.

Vorteile von **PHP** :

- **PHP** ist die im Internet am meisten verwendete Programmiersprache und hat damit einen hohen Bekanntheitsgrad.
- Einfache Schnittstelle: Datenaustausch mit **RedCrab** über die Standard Ein- und Ausgabe (\$_POST / echo).
- Programme können auf einem Server im **LAN** abgelegt, und von verschiedenen Arbeitsplätzen aufgerufen werden.
- Umfangreiche Programmbibliothek :Mehrere Mathematik Erweiterungs-Module verfügbar: GMP, Statistik, Datenbank Zugriff über **SQL** und vieles mehr.
- Der **PHP** Processor ist kostenlos.

2.0 Die Kopfleiste



2.1 Der Zeichensatz

Der Editor verwendet die Fonts *New Courier* und *Symbol*, die im Lieferumfang des Betriebssystems enthalten sind. In der Grundeinstellung wird *New Courier* verwendet. Der *Symbol* Font enthält griechische Buchstaben und Sonderzeichen.

Die Zeichen der Symbol Fonts erreichen Sie durch Drücken der **Ctrl** -Taste. Wenn Sie die **Ctrl** - Taste gedrückt halten wird z.B. bei **Ctrl + P** das Zeichen π oder bei **Ctrl+L** das Zeichen λ gedruckt.

2.2 Größe der Zeichen



In der Combo Box wird die aktuell eingestellte Größe der Zeichen angezeigt. Die Größe kann durch die Eingabe eines Wertes verändert werden.

2.3 Superscript



Zur Eingabe von Exponenten kann mit der Maus durch Anklicken des X^2 Buttons der *Superscript* Modus eingeschaltet werden. Erneutes Anklicken des Buttons schaltet den *Superscript* Modus wieder aus.

Zur Umschaltung des Modus muß der Cursor auf einer leeren Zelle stehen und es darf kein Bereich selektiert sein, sonst wird das Zeichen unter dem Cursor oder der

selektierte Bereich in Superscript gesetzt, oder zurückgesetzt.

Alternative Umschaltung per Tastatur:

- **Ctrl+6** (US-Keyboard) schaltet *Superscript* Modus ein / aus.
- Funktionstaste **F3** schaltet *Superscript* Modus ein / aus.
- **Return**-Taste beendet den *Superscript* Modus.
- Die Eingabe eines nicht aphanumerischen Zeichens beendet den *Superscript* Modus. Superscript wird auch automatisch beendet, wenn ein Bereich selektiert wird.

2.4 Subscript



Zur Eingabe von tiefgestellten Zeichen kann mit der Maus durch Anklicken des **X₂** Buttons der *Subscript* Modus eingeschaltet werden. Erneutes Anklicken des Buttons schaltet den *Subscript* Modus wieder aus.


Zur Umschaltung des Modus muß der Cursor auf einer leeren Zelle stehen und es darf kein Bereich selektiert sein, sonst wird das Zeichen unter dem Cursor oder der selektierte Bereich in *Subscript* gesetzt, oder zurückgesetzt.

Alternative Umschaltung per Tastatur:


- **Ctrl+_** (Unterstrich US-Keyboard) schaltet *Subperscript* Modus ein / aus.
- **Ctrl+,** (Komma) schaltet *Subperscript* Modus ein / aus.
- Funktionstaste **F4** schaltet *Subscript* Modus ein / aus.
- **Return**-Taste beendet den *Subscript* Modus.

- Die Eingabe eines nicht aphanumerischen Zeichens beendet den ***Subscript*** Modus. ***Subscript*** wird auch automatisch beendet, wenn ein Bereich selektiert wird.

2.5 Escape

 Durch Anklicken des ***Esc*** Buttons mit der Maus oder durch Drücken der ***Esc*** – Taste wird der ***Escape*** Modus ein- und ausgeschaltet. Der ***Esc*** Modus kann auch mit der ***Enter*** – Taste beendet werden. Wenn das Programm sich gleichzeitig im ***Superscript*** und im ***Escape***-Modus befindet wird beim Drücken der ***Enter*** Taste nur der ***Escape*** – Modus beendet. Erneutes Drücken beendet dann den ***Superscript*** – Modus. Weitere Informationen zum ***Escape*** – Modus finden Sie im nächsten Kapitel.

2.6 DEG / RAD

 Die Button ***DEG*** und ***RAD*** bestimmen ob die Parameter bei den Winkelberechnungen in Grad oder Radian angegeben werde.

DEG : Die Eingabe wird in Grad erwartet.

RAD : Die Eingabe wird in Radian erwartet.

Der Button des gewählten Modus wird in blau angezeigt.

2.7 Exponent - EXP

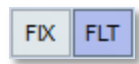
 Bei ‘eingeschaltetem’ ***EXP*** - Button wird die Ausgabe auf dem Display als Zehnerpotenz angezeigt.

2.8 Dezimalstellen der Ausgabe



Neben dem **EXP** - Button wird die Anzahl der Dezimalstellen für die Ausgabe des Resultats eingestellt. Die Anzahl der Dezimalstellen kann durch die Eingabe eines neuen Wertes verändert werden. Der Wert kann für Fließ -Komma und Fix-Komma Ausgabe wird separat eingestellt

2.9 Fix- und Fließ-Komma Ausgabe



Mit den Button **FIX** und **FLT** wird zwischen der Ausgabe im Fix- oder Fließ – Komma Format umgeschaltet.

- **FIX** : fix point
- **FLT** : floating point

2.10 Hexadezimal Ausgabe



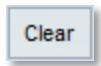
Um Resultate als Hexadezimalzahl anzuzeigen drücken Sie den **HEX** Button in der Kopfleiste. Es können positive und negative Hexadezimal-zahlen bis zu 13 Stellen angezeigt werden. Wenn eine Zahl länger als 13 Stellen ist, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

Führende Nullen bei positiven Zahlen werden unterdrückt. Bei negativen Zahlen wird nur ein führendes **F** angezeigt und eine Minus Symbol hinter die Zahl gestellt.

Beispiel :

Dezimal : -2 => Hexadezimal Resultat \$FFFFFFFFFFFFFFFE
Anzeige: \$FE-

2.11 Clear



Anklicken des **Clear** Buttons löscht komplette Seite und die Undo-Liste. Die Funktion kann auch mit der Funktionstaste **F6** ausgeführt werden.

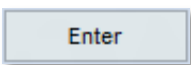
Die **Clear** Funktion löscht die Daten im Arbeitsblatt und in der Undo-Liste ohne Sicherheits-Abfrage. Statt dessen werden die Daten im Startverzeichnis in der Datei **redcrab.his** gespeichert. Wenn der **Clear** Button versehendlich angeklickt wurde, kann das Arbeitsblatt mit **Reopen** im Menü **File** wieder hergestellt werden.

2.12 Reset



Reset löscht alle Ausgaben des Kalkulators. Die Eingaben des Anwenders bleiben erhalten. Die Funktion kann auch mit der Fnktionstaste **F7** ausgeführt werden.

2.13 Enter

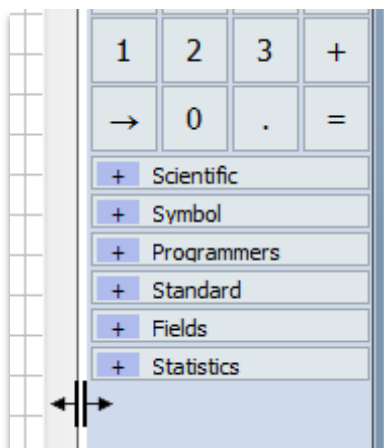
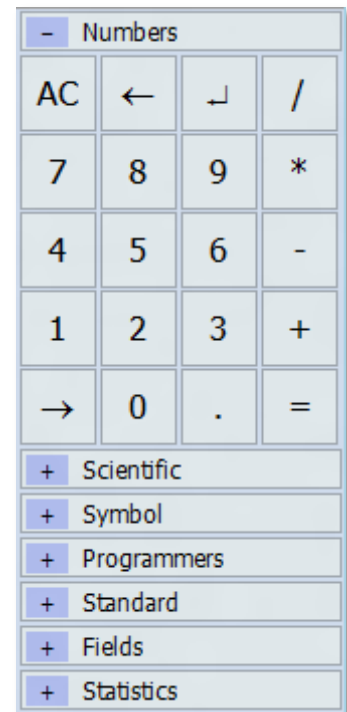


Mit **Enter** wird die Kalkulation gestartet und das Resultat ausgegeben. Die Funktion kann auch mit der Fnktionstaste **F8**, oder mit den Tasten **Ctrl+Enter** ausgeführt werden.

3.0 Funktions Panel

Der folgende Abschnitt beschreibt die Buttons der Funktionsleiste (Panel). Die einzelnen Panels können mit dem + oder – Symbol aus- und eingeklappt werden.

Alle Funktionen dieser Panels können auch über die Tastatur eingegeben werden. Lesen Sie dazu die Beschreibung zum *Escape*- und *Long Term*-Modus.



Die Größe der Funktionsleiste und der Button ist einstellbar. Dadurch kann die Lesbarkeit der Schrift und die Bedienung an Touch-Screens verbessert werden, je nach verwendetem Monitor.

Um die Breite des Panels zu verändern ziehen Sie mit der Maus den Splitter, der das Panel vom Arbeitsblatt trennt, nach links oder rechts. Die Größe der Button und der Schrift werden automatisch angepaßt.

Wenn das Panel nicht angedockt ist, verstellen Sie die Größe durch Drehen des Mausekads.

3.1 *Number Panel*

AC	←	↵	/
7	8	9	*
4	5	6	-
1	2	3	+
→	0	.	=

Der folgende Abschnitt beschreibt die Funktionen des *Number Panel*.

Alle Funktionen des *Number Panel* können alternativ auch per Tastatur eingegeben werden.



Löscht die gesamte Formel unter der Cursor Position.



Backspace.



Linefeed-Return: setzt den Cursor in die erste Spalte der nächsten Zeile.

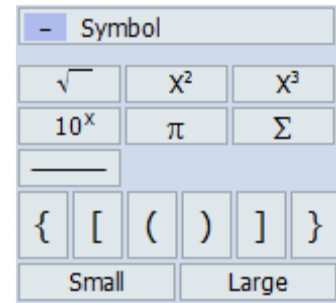


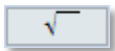
Leerzeichen.

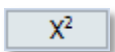
Alle anderen Ziffer- und Symboltasten geben das Zeichen aus , das sie anzeigen.

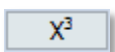
3.2 *Symbol* Panel

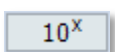
Die in der Symbolleiste enthaltenen Zeichen können auch direkt über die Tastatur eingegeben werden. Die Belegung der Tastatur ist von der Landeseinstellung abhängig. Lesen sie dazu auch die Beschreibung zur Anpassung der Tastatur.

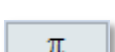



 Schreibt das Wurzelzeichen an die aktuelle Cursorposition (Entspricht der Tastenfunktion **Ctrl + 1**). Weitere Informationen dazu finden Sie unter: 7.6 Quadratwurzeln.

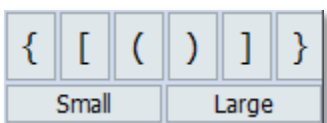
 Schreibt den Exponenten **2** an die aktuelle Cursorposition (Entspricht der Tastenfunktion **Ctrl + 2**).

 Schreibt den Exponenten **3** an die aktuelle Cursorposition (Entspricht der Tastenfunktion **Ctrl + 3**).

 Schreibt die Zeichenfolge „**10^x**“ an die aktuelle Cursor-Position und schaltet zur Eingabe des Exponenten in den Superscript Modus.

 Schreibt das **π** – Symbol an die aktuelle Cursorposition (Entspricht der Tastenfunktion **Ctrl + p**).

 Schreibt einen Bruchstrich an die aktuelle Cursorposition (Entspricht der Tastenfunktion **Ctrl + /**).

 Schreibt eine runde, eckige oder geschwungene Klammer an die aktuelle Cursorposition. Je nach Voreinstellung wird die Klammer in normale Zeichenhöhe (*small*), oder in dreifacher Zeichenhöhe (*large*) geschrieben.


Die entsprechende Tastenbelegung finden Sie in Kapitel 5.0 Tastatur Belegung.

3.3 *Scientific* Panel

Der folgende Abschnitt beschreibt die Buttons der *Scientific* Funktionsleiste. Alle Funktionen dieser Leiste können auch über die Tastatur im *ESC* - Modus, oder im *LongTerm* – Modus (Menu: Option.Long_Term) eingegeben werden. Lesen Sie dazu die Beschreibung zum Escape Modus.

Die Funktionsleiste kann über das Menü *View.Function_Panel* ein- und ausgeschaltet werden.

Funktionen

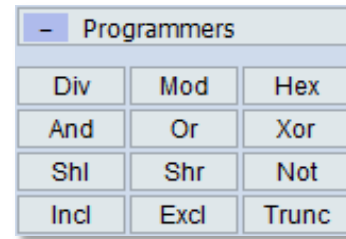
sin()	Sinus Funktion	
cos()	Kosinus Funktion	
tan()	Tangens Funktion	
arcsin()	Invers Sinus	
arccos()	Invers Kosinus	
arctan()	Invers Tangens	
deg()	Konvertiert Radiant in Grade	
rad()	Konvertiert Grade in Radiant	
cot()	Kotangente Funktion	
exp()	Exponent zur Eulerschen Zahl: 2.7182818284590452...	
ln()	Natürlicher Logarithmus zur Basis e (2,7182818284590452...)	
log()	Dekadischer Logarithmus zur Basis 10	
log2()	Binärer Logarithmus zur Basis 2	
log8()	Logarithmus zur Basis 8	
log16()	Logarithmus zur Basis 16	

Weitere Funktionen (nur über Tastatur einzugeben)

ld()	Binärer Logarithmus zur Basis 2	
lg()	Dekadischer Logarithmus zur Basis 10	(identisch mit log)
log10()	Dekadischer Logarithmus zur Basis 10	(identisch mit log)

4.0 *Programmer* Panel

Der folgende Abschnitt beschreibt die Buttons des Programmer Panels.



Operatoren

4.1 Div

Der Operator ***DIV*** liefert das Resultat einer Division zwei natürliche Zahlen ohne Rest. Wenn Zahlen mit Dezimalpunkt eingesetzt werden, schneidet ***DIV*** die Ziffern hinter dem Dezimalpunkt vor der Division ab.

Beispiel

$$\begin{array}{l} 11 \quad \text{DIV} \quad 3 \quad = 3 \\ 11.2 \quad \text{DIV} \quad 3.9 = 3 \end{array}$$

4.2 Mod

Der Operator ***MOD*** liefert als Resultat den Rest einer Division zwei natürlicher Zahlen. Wenn Zahlen mit Dezimalpunkt eingesetzt werden, schneidet ***MOD*** vor der Division den Rest hinter dem Dezimalpunkt ab.

Beispiel :

$$\begin{array}{l} 11 \quad \text{MOD} \quad 3 \quad = 2 \\ 11.7 \quad \text{MOD} \quad 3.9 = 2 \end{array}$$

4.3 And

Der logische **AND** Operator führt eine bitweise UND Manipulation zweier natürlicher Zahlen durch.

Beispiel : $Z = X \text{ AND } Y$

4.4 Or

Der logische **OR** Operator führt eine bitweise ODER Manipulation zweier natürlicher Zahlen durch.

Beispiel : $Z = X \text{ OR } Y$

4.5 Xor

Der logische **XOR** Operator führt eine bitweise exklusiv ODER Manipulation zweier natürlicher Zahlen durch.

Beispiel : $Z = X \text{ XOR } Y$

4.6 Shl / Shr

Die Operatoren **SHL** und **SHR** schieben den Wert von X bitweise um Y Bits nach links oder rechts. Der Wert von Y wird als Modulo 32 interpretiert. Zum Beispiel wenn $Y = 40$ ist, wird es als **8** interpretiert, weil **$40 \bmod 32 = 8$** ist.

Beispiel : $9 \text{ SHL } 2 = 36$
 $Z = X \text{ SHR } Y$

4.7 Incl

Der *INCL* Operator setzt ein Bit im Operanden.

Beispiel: $Z = X \text{ INCL } Y$

Im Beispiel oben, setzt *INCL* das Bit Nummer *Y* im Operanden *X*.

Beispiel: $8 \text{ INCL } 3 = 12$

4.8 Excl

Der *EXCL* Operator löscht ein Bit im Operanden.

Beispiel: $Z = X \text{ EXCL } Y$

Im Beispiel oben, löscht *EXCL* das Bit Nummer *Y* im Operanden *X*.

Beispiel: $15 \text{ EXCL } 4 = 7$

Funktionen

4.9 Not

Die Funktion *NOT* führt eine bitweise negation des Operanden durch.

Beispiel: $Z = \text{NOT}(X)$

4.10 Trunc

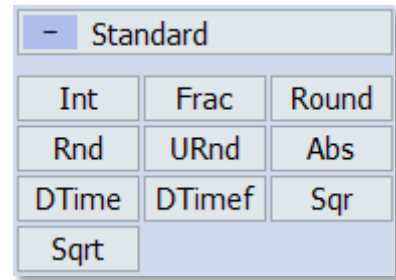
Die Funktion **TRUNC** liefert den Wert vor dem Dezimalpunkt einer Real - Zahl.

Beispiel: **TRUNC**(123.45) = 123

4.11 Hex

Dieser Button schreibt da \$ Symbol zur Eingabe einer Hexadezimal-Zahl an die Cursorposition. Weitere Informationen finden Sie unter 1.9 Hexadezimal Eingabe.

5.0 *Standard* Panel



5.1 Round

Round rundet einen Wert auf die nächste ganze Zahl auf oder ab.

Beispiel: `x=round(y)`
`round(2.6)=3`
`round(3.5)=4`
`round(2.5)=2`

Wenn der Wert von *y* genau zwischen zwei ganzen Zahlen liegt, wird auf die gerade Zahl gerundet.

5.2 Int

Die Funktion **Int** liefert als Resultat den ganzen Teil einer Fließkomma Zahl. Das heißt, es wird nach Null abgerundet.

Beispiel: `x=int(y)`
`x=int(4.67)=4`

5.3 Frac

Die Funktion **Frac** liefert als Resultat den Nachkommaanteil einer Zahl.

Beispiel: `x=frac(y)`
`x=frac(4.67)=0.67`

5.4 Rnd

Die Funktion **Rnd** liefert eine Zufallszahl im Bereich von **0** und dem Argument **X** ($0 \leq R \leq X$).

Beispiel: a=**rnd** (x)

5.5 URnd

Die Funktion **URnd** füllt ein Feld mit einer Reihe von Zufallszahlen im Bereich von **0** und dem höchsten Argument des Feldes. Im Gegensatz zur Funktion **Rnd**, die auch für Felder verwendet werden kann, liefert **URnd** eine Zahlenreihe in der keine Ziffer doppelt vergeben wird.

Die folgenden Beispiele liefern eine Reihe von 6 verschiedenen Zahlen zwischen 1 und 49.

Beispiel: a=**urnd** ([1 . . 5 , 49])
 b=**urnd** ([44 . . 49])

5.6 Abs

Abs liefert als Resultat den absoluten (positiven) Wert von Zahlen oder Feldern.

Beispiel: x=**abs** (y)
 x=**abs** (4 . 56) = 4 . 56
 x=**abs** (-4 . 56) = 4 . 56

5.7 DTime

Die Funktion **DTime** liefert als Resultat eine Real Zahl (**DateTime**) die aus einem gegebenen Zeitpunkt (Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minute und Sekunde) generiert wird. Der Parameter wird in einem Datenfeld übergeben, dessen 6 Zellen, die Werte von Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minute und Sekunde in dieser Reihenfolge enthält. Die Jahreszahl muß zwischen 1 und 9999 liegen.

Gültige Werte des Monats sind 1 bis 12.

Gültige Werte der Stunden sind 0 bis 23.

Gültige Werte für Minuten und Sekunden sind 0 bis 59.

Gültig Werte für Tage sind 1 bis 28, 29, 30 oder 31, je nach Monat Wert. Zum Beispiel sind die möglichen Werte für einen Tag im Monat Februar 1 bis 28 oder 1 bis 29, je nachdem, ob das Jahr ein Schaltjahr ist.

Beispiel: `d = dtime([Y, M, D, h, m, s]) = 41013.6170778241`

Ein Aufruf von **DTime** mit dem Argument **0** liefert den **DateTime** Wert für das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit.

Beispiel: `a = dtime(0)`

DateTime Daten-Format

Der **DateTime**-Wert ist eine Real Zahl deren ganzzahliger Teil die Anzahl der Tage seit dem 30.12.1899 enthält. Der Teil nach dem Komma enthält die Zeit seit Mitternacht. Im Folgenden sehen Sie einige Beispiele für **DateTime** und die entsprechenden Daten und Zeiten:

0	:	30.12.1899	00:00 Uhr
2.75	:	01.01.1900	18:00 Uhr
-1.25	:	29.12.1899	18.00 Uhr
35065:		01.01.1996	00:00 Uhr

Um die Anzahl von Tagen zwischen zwei Datumsangaben zu finden, subtrahieren Sie einfach die beiden ***DateTime*** –Werte, wenn bei Werte positiv sind. In ähnlicher Weise können Sie ein Datum errechnen, wenn Sie zu einem ***DateTime***-Wert eine Anzahl von Tagen addieren oder subtrahieren.

Bei der Rechnung mit negativen ***DateTime***-Werten müssen Datum- und Zeitanteil gesondert behandelt werden. Der Nachkommawert reflektiert den Bruchteil eines 24-Stunden-Tags ohne Rücksicht auf das Vorzeichen des ***DateTime***-Werts. Zum Beispiel, 6:00 am 29.12.1899 ist -1,25, nicht -1 + 0,25, also -0,75. Es gibt keine ***DateTime***-Werte zwischen -1 und 0.

Zur formatierten Anzeige von ***DateTime***-Werten lesen Sie die Beschreibung ***Datum und Zeit anzeigen*** in Resultat Boxen

5.8 DTimeF

Die Funktion ***DTimeF*** konvertiert einen ***DateTime***-Parameter und liefert als Resultat ein Datenfeld, dessen 6 Zellen, die Werte von Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minute und Sekunde in dieser Reihenfolge enthalten.

Beispiel: **DTimeF**(d) = 2012 4 12 14 27 18

Zur formatierten Anzeige von ***DateTime***-Werten lesen Sie die Beschreibung ***Datum und Zeit anzeigen*** in Resultat Boxen

5.9 Sqr

Sqr liefert als Resultat den Quadratwert des Parameters. ***Sqr***(x) ist identisch mit x^2 .

Beispiel: **Sqr**(4) = 16

5.10 Sqrt

Sqrt liefert als Resultat die Quadratwurzel des Parameters. Auf dem Arbeitsblatt kann statt *Sqrt(x)* auch das Wurzelsymbol verwendet werden.

Beispiel: $\text{Sqrt}(4) = 2$

6.0 *Fields* Panel

- Fields		
Min	Max	Count
Join	Trans	Mulx
Aver	Det	Invx
Fill	Patt	AddOn
MulIn	MulTo	MulAd
Dim	Cols	Rows

6.1 Join

Der Operator **Join** verbindet ein- oder zweidimensionale Felder miteinander. Das Resultat enthält die Summe der Zeilen des ersten und des zweiten Operanden.

Beispiel: $a = [1..5] = \begin{matrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \end{matrix}$
 $b = [6..10] = \begin{matrix} 6 & 7 & 8 & 9 & 10 \end{matrix}$
 $c = a \text{ join } b = \begin{matrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 \\ 6 & 7 & 8 & 9 & 10 \end{matrix}$

Wenn die Felder unterschiedlich lang sind, wird das kürzere Feld mit Nullen gefüllt.

$x = [11..18] = \begin{matrix} 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 & 17 \end{matrix}$
 $d = x \text{ join } c = \begin{matrix} 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 & 17 \\ 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 0 & 0 \\ 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 0 & 0 \end{matrix}$

6.2 Mulx

Operator zur Matrizenmultiplikation. Zwei Matrizen können multipliziert werden, wenn die Spaltenanzahl der linken mit der Zeilenanzahl der rechten Matrix übereinstimmt.

Beispiel: $x = \begin{bmatrix} 1, 2, 3 \\ 4, 5, 6 \\ 7, 8, 9 \end{bmatrix} \text{ mulx } \begin{bmatrix} 2, 4 \\ 3, 5 \\ 6, 8 \end{bmatrix} \quad \begin{bmatrix} 26 & 38 \\ 59 & 89 \\ 92 & 140 \end{bmatrix}$

Das Produkt einer Matrix wird berechnet, indem die Produktsummen der Paare aus einem Zeilenvektor der ersten und einem Spaltenvektor der zweiten Matrix berechnet wird:

$$\begin{pmatrix} 1*2 + 2*3 + 3*6 \\ 4*2 + 5*3 + 6*6 \\ 7*2 + 8*3 + 9*6 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1*4 + 2*5 + 3*8 \\ 4*4 + 5*5 + 6*8 \\ 7*4 + 8*5 + 9*8 \end{pmatrix}$$

Weitere Informationen zur Matrizenmultiplikation finden Sie unter:

- 1) [http://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_\(Mathematik\)#Matrizenmultiplikation](http://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_(Mathematik)#Matrizenmultiplikation)
- 2) und in der Beschreibung zur Funktion *Trans*.

6.3 Det

Die Funktion *Det* liefert als Resultat die Determinante einer 2x2 oder 3x3 Matrix.

Beispiel: `d = det(A)`

Weitere Informationen zu Determinanten finden Sie unter:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Determinanten>

6.4 Invx

Die Funktion *Invx* invertiert eine 2x2 oder 3x3 Matrix. Wenn die als Parameter übergebene Matrix nicht invertierbar ist, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.

Syntax: `A1 = invx(A)`

Weiter Informationen zu Invertierten Matrizen finden Sie unter:
http://de.wikipedia.org/wiki/Inverse_Matrix

6.5 Fill

Das Resultat des Operators **Fill** ist ein Datenfeld in der Größe des linken Operanden in dem alle Elemente den Wert des rechten Operanden enthalten.

Beispiel: $x = [1..5] \text{ fill } 8 = 8 \ 8 \ 8 \ 8 \ 8$

6.6 Patt

Das Resultat des Operators **Patt** ist ein Datenfeld in der Größe des linken Operanden in dem allen Elementen fortlaufend die Werte des rechten Feld-Operanden zugewiesen sind.

Beispiel: $x = [1..10] \text{ patt } [1,1,2] = 1 \ 1 \ 2 \ 1 \ 1 \ 2 \ 1 \ 1 \ 2 \ 1$

6.10 Trans

Das Resultat der Funktion Trans ist eine transportierte Matrix. Das heißt, die erste Spalte wird mit der ersten Zeile getauscht, die zweite Spalte mit der zweiten Zeile u.s.w.

Beispiel:
$$x = \begin{bmatrix} 1, 2, 3 \\ 4, 5, 6 \\ 7, 8, 9 \end{bmatrix}$$

$$\text{trans}(x) = \begin{pmatrix} 1 & 4 & 7 \\ 2 & 5 & 8 \\ 3 & 6 & 9 \end{pmatrix}$$

Weitere Informationen finden Sie unter :

[http://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_\(Mathematik\)#Die_transponierte_Matrix](http://de.wikipedia.org/wiki/Matrix_(Mathematik)#Die_transponierte_Matrix)

6.11 Min , Max

Die Funktionen **Min** (Minimum) und **Max** (Maximum) liefern den kleinsten oder größten Wert eines ein- oder mehrdimensionalen Feldes.

Beispiel: $z = \text{min}(x)$

$x = [9, 7, 2, 8, 12, 3, 5]$

$\text{min}(x) = 2$

$\text{max}(x) = 12$

6.12 Count

Die Funktion **Count** liefert als Resultat die Anzahl aller Elemente in ein- oder mehrdimensionalen Feldern.

Beispiel: $z = \text{count}(x)$

6.13 Aver

Die Funktion **Aver** liefert als Resultat die Mittelwerte der aufeinander folgenden Elemente eines Feldes. Das Resultat ist immer um ein Element kleiner als das ursprüngliche Feld.

Beispiel: $a = [1..5]^2 = 1 \ 4 \ 9 \ 16 \ 25$
 $b = \text{aver}(a) = 2.5 \ 6.5 \ 12.5 \ 20.5$

6.16 AddOn

Die Funktion **AddOn** addiert fortlaufend jeden Wert einer Zahlenreihe zum nächsten Wert.

Beispiel: $\text{addon}([10, 30, 25, -10, 15]) = 10 \ 40 \ 65 \ 55 \ 70$

6.17 MulIn

Der Operator **MulIn** liefert als Resultat ein Datenfeld mit einer logarithmischen Zahlenreihe. Die Länge der Zahlenreihe entspricht der des linken Operanden. Die erste Zahl wird vom ersten Element des linken Operanden übernommen. Die folgenden Werte sind je das Produkt aus der fortlaufenden Multiplikation mit dem rechten Operanden.

Beispiel: $[2..8] \text{ mulin } 2.0 = 2 \ 4 \ 8 \ 16 \ 32 \ 64 \ 128$

Der Wert im ersten Element definiert den Startwert der Reihe, die folgenden Werte haben keine Bedeutung. Sie sind Platzhalter um die Größe des Feldes zu bestimmen.

Das folgende Beispiel ergibt daher das gleiche Resultat.

Beispiel: `[2..-4] mulin 2.0 = 2 4 8 16 32 64 128`

Eine absteigende Zahlenreihe wird durch einen Wert, kleiner als eins, erzeugt.

`[2..8] mulin 0.5 = 2.0 1.0 0.50 0.25 0.13 0.06 0.03`

6.18 MulTo

Der Operator **MulTo** liefert als Resultat ein Datenfeld mit einer logarithmischen Zahlenreihe. Die Zahlenreihe beginnt mit dem erste Wert des linken Operanden und wird schrittweise mit dem Wert des rechten Operanden multipliziert, bis der Wert des nächsten Operanden erreicht ist.

Beispiel: `[1,150] multo 2 = 1 2 4 8 16 32 64 128`
`[150,3] multo 0.5 = 150 75 37.5 18.8 9.38 4.69`

Bei aufsteigen Reihen muß der Multiplikator > 1 , bei absteigende < 1 sein. Negative Werte und die Werte 0 und 1 sind nicht erlaubt.

6.19 MulAd

Der Operator **MulAdd** liefert als Resultat eine Zahlenreihe in der jeder Wert des linken Operanden zuerst mit dem rechten Operanden multipliziert wird und dann zum nächsten Wert addiert wird.

Beispiel:


```
x=[1..5] fill 100 =100.00 100.00 100.00 100.00 100.00  
y=x mulad 1.1 = 110.00 231.00 364.10 510.51 671.56
```

6.30 Dim

Die Funktion **Dim** liefert als Resultat die Anzahl der Dimensionen des übergebenen Parameter.

Beispiel:

```
x = [1..4;12..15]  
Dim(x) = 2
```

6.31 Rows

Die Funktion **Rows** liefert als Resultat die Anzahl der Zeilen eines zweidimensionalen Datenfelds.

Beispiel: x = [1..4;12..15]
 r = **Rows** (x) = 2

6.32 Cols

Die Funktion **Cols** liefert als Resultat die Anzahl der Spalten eines zweidimensionalen Datenfelds.

Beispiel: x = [1..4;12..15]
 c = **Cols** (x) = 4

7.0 *Statistics* Panel

Statistics		
Sum	Prod	Cusum
Sort	DSort	Median
Vari	StDev	Mean
SVari	SStDev	Diff
Quart1	Quart3	QRange

7.1 Sum

Die Funktion **Sum** liefert die Summe aller Elemente eines Feldes. Die Funktion kann auch durch den griechischen Buchstaben Σ aufgerufen werden.

Beispiel: $z = \text{sum}(x)$

$x = [9, 7, 2, 8, 12, 3, 5]$

$\text{sum}(x) = 46$

$\Sigma(x) = 46$

7.2 Prod

Die Funktion **Prod** liefert das Produkt aller Elemente eines Feldes.

Beispiel: $z = \text{prod}(x)$

$x = [9, 7, 2, 8, 12, 3, 5]$

$\text{prod}(x) = 181440$

7.3 Cusum

Die Funktion **Cusum** liefert als Resultat die kumulativen Summen der Differenzen der Datenwerte eines Feldes. Ausgangspunkt ist das erste Element. Die Funktion kann nur bei eindimensionalen Felder verwendet werden.

Beispiel: $z = \text{cusum}(x)$

$\text{cusum}([2, 4, 7, 3, 9]) = -3 \ -4 \ -2 \ -4 \ 0$

Weiter Informationen finden Sie unter: <http://de.wikipedia.org/wiki/CUSUM>

7.4 Sort, DSort

Sort sortiert die Feldelemente von niedrigen nach hohen Werten (aufsteigende Sortierung). *DSort* sortiert die Feldelemente von hohen nach niedrigen Werten (absteigende Sortierung). Mehrdimensionale Felder werden nach den Werten in der ersten Zeile sortiert.

Beispiel: $z = \text{sort}(x)$

7.5 Median

Die Funktion *Median* liefert den mittleren Wert eines sortierten Feldes. Median kann nur für eindimensionale Felder verwendet werden.

Beispiel: $z = \text{median}(x)$

7.6 Mean

Die Funktion *Mean* liefert den Durchschnittswert eines Feldes. In einem mehrdimensionalem Feld wird der Durchschnitt aller Elemente berechnet.

Beispiel: $z = \text{mean}(x)$

7.7 Vari / SVar

Die Funktionen *Vari* und *SVar* liefern die Varianz der Elemente eindimensionaler Felder. *Vari* sollte verwendet werden, wenn das Feld alle auszuwertenden Daten enthält. *SVar* ist für Stichproben besser geeignet.

Beispiel: $z = \text{vari}(x)$

Weiter Informationen finden Sie unter:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Varianz_\(Stochastik\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Varianz_(Stochastik))

7.8 StDev / SStDev

Die Function *StDev* liefert die Standardabweichung der Feldelemente eindimensionaler Felder. *StDev* sollte verwendet werden, wenn das Feld alle auszuwertenden Daten enthält. *SStDev* ist für Stichproben besser geeignet.

Beispiel: $z = \text{stdev}(x)$

Weiter Informationen finden Sie unter:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Standardabweichung>

7.9 Diff

Die Funktion *Diff* liefert die Differenzwerte der aufeinanderfolgenden Elemente von Feldern. *Diff* zieht das erste Feldelement vom zweiten ab, das zweite Element vom dritten usw.. Das Feld der Differenzwerte ist immer um ein Element kürzer als das ursprüngliche Feld.

Beispiel: `z = diff(x)`

`x = rand([11..20]) = 15 19 18 2 11 12 20`

`diff(x) = 4 -1 -16 9 1 8`

7.10 LQuart

LQuart liefert als Resultat den Wert der 1. Quartile (lower Quatile) einer sortierten Liste. In dem folgenden Beispiel in einem Feld aus 10 Elementen ist das Resultat ($10 \times \frac{1}{4} = 2.5$, aufgerundet : das 3. Element.

Beispiel: `lquart([3,6,7,8,8,10,13,15,16,20]) = 7`

7.11 UQuart

UQuart liefert als Resultat den Wert der 3. Quartile (upper Quatile) einer sortierten Liste. In dem folgenden Beispiel in einem Feld aus 10 Elementen ist das Resultat ($10 \times \frac{3}{4} = 7.5$, aufgerundet : das 8. Element.

Beispiel: `lquart([3,6,7,8,8,10,13,15,16,20]) = 15`

7.12 QRan

QRan liefert als Resultat den Bereich von der 1. bis zur 3. Quartile einer sortierten Liste. Das folgende Beispiel zeigt das Resultat aus einem Feld mit 10 Elementen.

Beispiel: `lquart([3,6,7,8,8,10,13,15,16,20])`
`= 7 8 8 10 13 15`

8.0 Tastatur Belegung

Die Tastatureingaben in der folgenden Beschreibung beziehen sich auf eine englische Tastatur in der Landeseinstellung **English-US**. Bei der Verwendung anderer Tastaturen oder Landeseinstellungen können die Funktionen über andere Tasten erreichbar sein. In der Regel sind davon die Funktionen betroffen, die über die **Ctrl** Taste erreicht werden. Im Anhang finden Sie zur Unterstützung Abbildungen verschiedener Tastaturen. Weitere Informationen finden sie im Abschnitt: Anpassung der Tastatur.

Der Editor verwendet die Fonts **New Courier** und **Symbol**, die im Lieferumfang des Betriebssystems enthalten sind. In der Grundeinstellung wird **New Courier** verwendet. Der **Symbol** Font enthält griechische Buchstaben und Sonderzeichen.

Durch Drücken der **Ctrl** -Taste können sie alternativen Zeichen und griechische Buchstaben schreiben. Wenn Sie die **Ctrl** - Taste gedrückt halten wird z.B. bei **Ctrl** + **P** das Zeichen π oder bei **Ctrl**+**L** das Zeichen λ gedruckt. Die folgende Tabelle zeigt die Belegung der Tastatur.

Esc	Schaltet den Escape-Modus ein.	Escape-Modus Beenden : Enter-Taste oder öffnende Klammer : (
Enter	- Beendet den Escape-Modus	wenn der Editor gleichzeitig im Escape- und Supermodus arbeitet wird nur der Escape-Modus beendet
	- Beendet den Supermodus	
	- Beendet den Sub - Modus	
	- Wenn der Cursor am Ende eines Bruchstrichs steht, wird er auf die erste Stelle des Numerators gesetzt.	-
	- Wenn der Cursor innerhalb des Numerators steht, wird er auf die erste Stelle des Denominators gesetzt.	
	- Wenn der Cursor innerhalb des Denominators steht, wird er an das Ende des Bruchstrichs gesetzt.	

Enter + Ctrl	Anzeige des Resultats	gleiche Funktion wie der Enter-Button auf der Funktionsleiste
Enter + Shift	Linefeed-Return : setzt den Cursor in die nächste Zeile in die erste benutzte Spalte	
Ctrl + (Shift)	Umschalten auf alternativen Font	
Ctrl + .	Umschalten des aktuellen Font	erneutes Drücken schaltet wieder zurück
Ctrl + ,	Ein – und Ausschalten des Sub-Modus	
Ctrl + _	Ein – und Ausschalten des Sub-Modus (wie Ctrl + ,)	
Ctrl + Shift + ,	Ein – und Ausschalten des Super - Modus	
Ctrl + 6	Ein – und Ausschalten des Super – Modus (wie Ctrl + Shift + ,)	
Ctrl + 9	Runde öffnende Klammer in dreifacher Höhe	
Ctrl + 0	Runde schließende Klammer in dreifache Höhe	
Ctrl + [Eckige öffnende Klammer in dreifacher Höhe	
Ctrl +]	Eckige schließende Klammer in dreifache Höhe	
Ctrl + Shift + {	Eckige öffnende Klammer in dreifacher Höhe	
Ctrl + Shift + }	Eckige schließende Klammer in dreifache Höhe	
Ctrl + /	Bruchstrich	
Ctrl + 1	Wurzel	
Ctrl + 2	Exponent 2	
Ctrl + 3	Exponent 3	
Ctrl + 4	Integral Formel	
Ctrl + Shift + 4	Integral Symbol	
Ctrl + 5	Funktion Symbol	
Insert	Spalte an der Cursorposition einfügen	
Insert + Shift	Zeile an der Cursorposition einfügen	
Delete	Spalte an der Cursorposition löschen	
Delete + Shift	Zeile an der Cursorposition löschen	
Ctrl + Csr left	Page left	
Ctrl + Csr right	Page right	
Ctrl + Csr up	Scroll up	
Ctrl + Csr down	Scroll down	
Ctrl + Page up	Cursor in die erste Zeile des Bildschirms	
Ctrl + Page down	Cursor in die letzte Zeile des Bildschirms	
Ctrl + Delete	Selektierten Bereich löschen	

F2	(Un)Markiert den selektieren Bereich oder Cursorposition als Kommentar			
F3	Ein - und Ausschalten des Super - Modus			
F4	Ein - und Ausschalten des Sub – Modus			
F5	AC: löscht eine einzelne Formel an der Cursor-Position			
F6	Clear: löscht den gesamten Bildschirm und den Undo-Speicher			
F7	Reset: löscht die Ausgabe des Kalkulators			
F8	Enter: berechnet alle Eingaben und schreibt die Ergebnisse			
Ctrl + A	α	A	Alpha	
Ctrl + B	β	B	Beta	
Ctrl + C	χ	X	Chi	selektierten Bereich kopieren *
Ctrl + D	δ	Δ	Delta	
Ctrl + E	ε	E	Epsilon	
Ctrl + F	ϕ	Φ	Phi	
Ctrl + G	γ	Γ	Gamma	
Ctrl + H	η	H	Eta	
Ctrl + I	ι	I	Iota	
Ctrl + J	φ		Phi (alt.)	
Ctrl + J		ϑ	Theta (alt.)	
Ctrl + K	κ	K	Kappa	
Ctrl + L	λ	Λ	Lambda	
Ctrl + M	μ	M	Mu	
Ctrl + N	ν	N	Nu	
Ctrl + O	\omicron	O	Omicron	
Ctrl + P	π	Π	Pi	
Ctrl + Q	θ	Θ	Theta	
Ctrl + R	ρ	P	Rho	
Ctrl + S	σ	Σ	Sigma	
Ctrl + T	τ	T	Tau	
Ctrl + U	υ	Y	Upsilon	
Ctrl + V	ϖ		Pi (alt.)	Text vom Clipboard einfügen *
Ctrl + V		ς	Sigma (alt.)	
Ctrl + W	ω	Ω	Omega	
Ctrl + X	ξ	Ξ	Xi	selektierten Bereich ausschneiden *
Ctrl + Y	ψ	Ψ	Psi	
Ctrl + Z	ζ	Z	Zeta	

*)

Ctrl+C kopiert den selektierten Bereich zum Clipboard. **Ctrl+X** schneidet den selektierten Bereich aus und kopiert ihn zum Clipboard. Wenn kein Bereich selektiert ist, wird der entsprechende griechische Buchstabe geschrieben.

Ctrl+V schreibt den Text vom Clipboard zur Cursor Position wenn unmittelbar zuvor ein Text mit ***Ctrl+C*** oder ***Ctrl+X*** kopiert wurde, sonst wird der entsprechende griechische Buchstabe geschrieben.

Das Dezimalzeichen unter dem Nummernblock (DE=Komma; US=Punkt) erzeugt, unabhängig von der Ländereinstellung, immer einen Dezimalpunkt.

Die Menü Leiste

10.0 File Menü

10.1 Open

Öffnet den File Browser. Es können mathematische Aufgaben / Formeln geladen werden, die vorher von RedCrab gespeichert wurden. Die Namen der Dateien haben die Erweiterung **.rcc*.

10.2 Reopen

Reopen öffnet die letzte mit *Clear* gelöschte Datei.

Die *Clear* Funktion löscht die Daten im Arbeitsblatt und in der *Undo-Liste* ohne Sicherheits-Abfrage. Statt dessen werden die Daten im Startverzeichnis in der Datei *redcrab.his* gespeichert. Wenn der *Clear* Button versehendlich angeklickt wurde, kann das Arbeitsblatt mit *Reopen* wieder hergestellt werden.

10.3 Save

Speichert Änderungen einer Datei, die vorher von *RedCrab* geladen oder mit *SaveAs* gespeichert wurde. Alternativ können Sie auch mit dem Shortcut *Ctrl+Alt+S* die Daten speichern.

10.4 SaveAs

wenn Sie eine Datei zum ersten Mal speichern verwenden Sie **SaveAs** aus dem File Menü. **SaveAs** öffnet den File Browser zur Eingabe des Datei Namen.

10.5 New Page

New Page.RC Program

Öffnet ein neues Editor Fenster zur Eingabe eines **RedCrab** Programms.

New Page.PHP Script

Öffnen ein neues Editor Fenster zur Eingabe eines **PHP** Programms.

NewPage.Data Sheet

Öffnet ein neues Editor Fenster zur Eingabe von Daten.

10.6 Import Module

ImportModule.RC Program

Läd ein **RedCrab** Program Modul in den Program Editor.

ImportModule.PHP Script

Läd ein **PHP** Program Modul in den **PHP** Program Editor.

ImportModule.Data Sheet

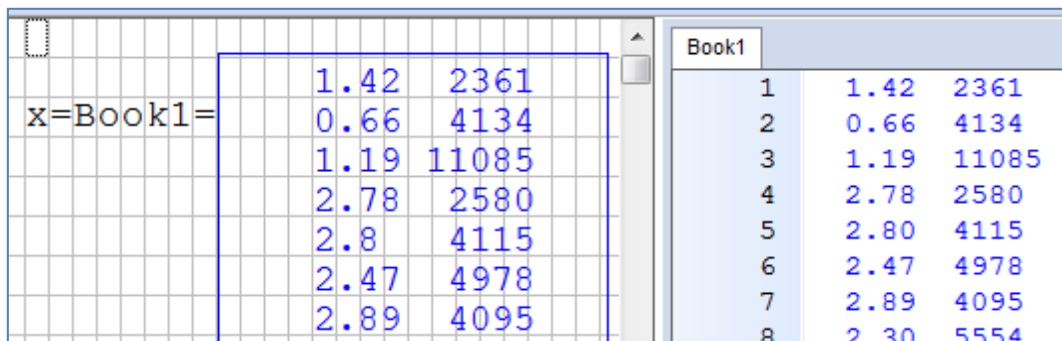
Läd eine Text Datei mit Daten in den Text Editor.

10.6.1 Daten Import aus Textdateien

Dieser Abschnitt beschreibt den Import von Daten aus Text-Dateien. Meisten handelt es sich um Daten, die aus anderen Programmen exportiert und in Spalten und Zeilen organisiert sind. **RedCrab** kann reine Textdateien verarbeiten, deren Spalten mit Leerzeichen, Tabulator oder Komma getrennt sind. Eine Neue Zeile in der Tabelle wird durch eine neue Zeile oder Semikolon im Text markiert.

Um eine Datei zu importieren öffnen Sie den Datei Browser durch anklicken des Menüs **File > Module > Data Sheet**. **RedCrab** lädt die Datei und zeigt sie auf einer Registerseite an. Der Name des Registers ist identisch mit dem Namen der Datei. Dieser Name ist auch die Referenz zum Arbeitsblatt oder **RCI** Program.

Das Beispiel unten zeigt den Import der Datei Book1.txt. Der Ausdruck x=Book1 auf dem Arbeitsblatt speichert die Daten als Datenfeld in der Variablen x. Innerhalb eines **RCI** Programms wird die Anweisung Let x=Book1 verwendet.



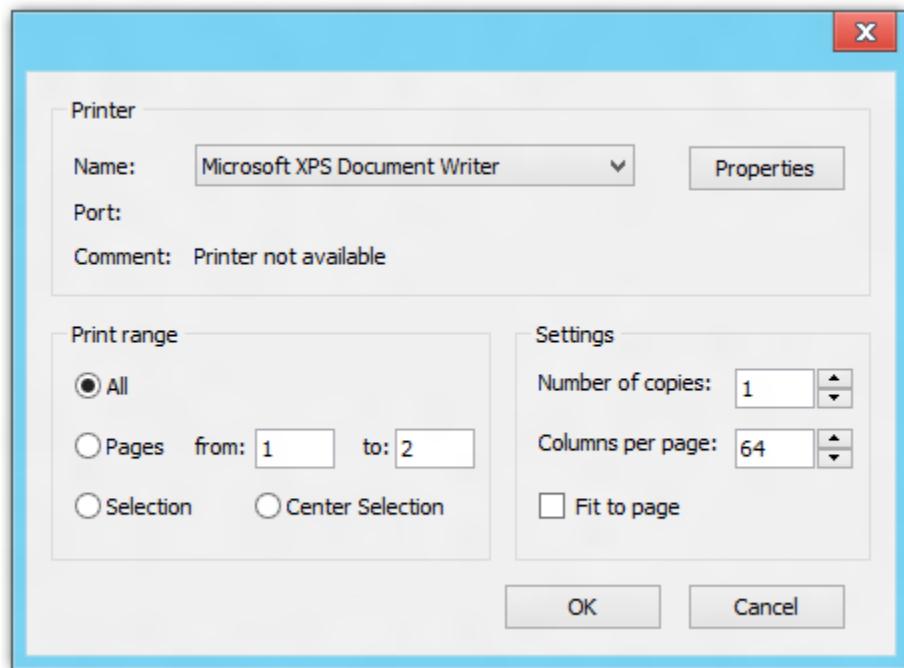
x=Book1=	1.42	2361
	0.66	4134
	1.19	11085
	2.78	2580
	2.8	4115
	2.47	4978
	2.89	4095

Book1			
1	1.42	2361	
2	0.66	4134	
3	1.19	11085	
4	2.78	2580	
5	2.80	4115	
6	2.47	4978	
7	2.89	4095	
8	2.30	5554	

Für die Eingabe von Daten Listen können Sie unter **File > New Page > Data Sheet** eine Leere Seite öffnen. Die Daten können in dem oben beschrieben Format eingetippt werden.

10.7 Ausdrucken der Arbeitsblätter

Das Bild unten zeigt die Drucker-Dialogbox. In der Voreinstellung werden 64 Spalten pro Seite gedruckt. Die Anzahl der Zeilen ist abhängig von der Größe der Seite. Durch Eingabe eines anderen Wertes können Sie den Ausdruck vergrößern oder verkleinern.



In der Einstellung **All** wird der benutzte Bereich des Arbeitsblatt ab Position (1,1) gedruckt. Bei Bedarf wird das Arbeitsblatt auf mehrere Druckseiten aufgeteilt. Die Aufteilung der Seiten zeigt die folgende Tabelle.

Seite 1 Spalte 1..64 Zeile 1..68	Seite 2 Spalte 65..128 Zeile 1..68	Seite 3 Spalte 129..192 Zeile 1..68
Seite 4 Spalte 1..64 Zeile 69..136	Seite 5 Spalte 65..128 Zeile 69..136	Seite 6 Spalte 129..192 Zeile 69..136

Wenn der Button **Pages** ausgewählt wird, können einzelne Seiten gedruckt werden.

Mit **Selection** wird ein markierter Bereich gedruckt. Der Ausdruck wird oben / links auf der Seite positioniert. **Center Selection** druckt den markierten Bereich im Zentrum der Seite.

Mit **Fit to page** wird der auszudruckende Bereich an die Größe der Seite angepasst. Die Einstellung **Columns per Page** wird dabei ignoriert. Ein kleiner markierter Bereich kann mit **Fit to page** auf die Breite oder Höhe der Seite vergrößert werden. Ebenso kann ein Ausdruck der normalerweise mehrere Seiten belegt auf eine Seite verkleinert werden.

- 10.7.1 Page Setup

Unter **Page Setup** kann die Breite der Seitenränder und das Format der Seite für den Ausdruck eingestellt werden.

- 10.7.2 Printer Setup

Auswahl des Druckers und der Drucker Einstellungen.

11.0 *Edit* Menü

11.1 Undo / Redo

Durch Anklicken von *Undo* und *Redo* können Eingaben wieder rückgängig gemacht werden. *Undo* macht die letzte Aktion rückgängig. *Redo* stellt die letzte mit *Undo* rückgängig gemachte Aktion wieder her. Es können bis zu 100 Aktionen rückgängig gemacht werden. *Undo* und *Redo* kann nicht auf importierte Objekte, z.B. Bitmaps angewendet werden.

11.2 Copy / Paste

Mit den Funktionen *Copy* und *Paste* können wie üblich Daten innerhalb des Programms oder im Austausch mit externen Programmen kopiert und eingefügt werden. Die *Copy* Funktion kopiert die Felder die zuvor mit der Tastatur oder der Maus markiert wurde. Texte im Austausch mit externen Programmen werden als unformatierter ASCII Text übertragen. Diese Funktion ist zur Übernahme von Ergebnissen in externe Programme oder zum Einfügen von externen Daten geeignet.

Innerhalb von *RedCrab* werden die Daten mit Formatierungen kopiert. Ausgenommen ist die Zeichnung der Quadratwurzel. Mit *Paste* wird nur das Symbol der Wurzel eingefügt. Der dazu gehörende Bereich muß dann an der neuen Position wieder markiert werden. Dadurch werden Fehler vermieden, wenn z.B. nur der Teilbereich einer Quadrat Wurzel kopiert und an andere Stelle eingefügt wird.

11.3 Paste To Box

Bei komplexen technischen Berechnungen kann es nützlich sein den mathematischen Formeln technische Zeichnungen oder Beschreibungen

beizufügen. Mit ***Paste To Box*** im Menü Edit können Bilder und formatierte Texten aus externen Programmen importiert werden. Das Bild oder der formatierte Text wird in eine Box angelegt und kann frei positioniert werden. Es können beliebig viele Bild- oder Textboxen angelegt werden. Die Anzahl ist nur von den Ressourcen des Rechners begrenzt.

Um eine Box zu verschieben, positionieren Sie den Mauszeiger auf die Box, drücken die linke Maustaste und ziehen bei gedrückter Taste die Box in die gewünschte Position.

Um eine Box zu löschen öffnen Sie das Popup Menü mit der rechten Maustaste und wählen dann ***Delete***.

Informationen über den Import von Grafik- und Text Dateien finden Sie unten unter Menü Insert.

11.3.1 Textbox bearbeiten

Zur Bearbeitung und Eingabe von Text, oder zum verändern der Größe muß die Text-Box aktiviert sein. Aktiviert wird die Textbox mit einem Doppelklick der linken Maustaste. Der Hintergrund der aktivierten Textbox wird farbig dargestellt und der Textcursor wird angezeigt.

Zum Ändern der Größe der Textbox positionieren Sie den Mauszeiger auf die untere rechte Ecke und ziehen die Box mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Größe.

Durch Anklicken der aktivierten Box mit der rechten Maustaste kann das Popup Menü der Textbox geöffnet werden.

Popup Menü:

- ***Wrap Word*** : Zeilenumbruch ein- / ausschalten
- ***Lock Text*** : Sperrt die Box für weitere Eingaben.
- ***Scroll Bars*** : Scroll Balken ein - ausschalten
- ***Font*** : öffnet die Font Dialogbox zum Einstellen des Zeichensatz.
- ***Delete Text Box***: Box löschen.

Weitere Informationen zur Bearbeitung der Texte finden Sie unten unter *Texte bearbeiten*.

Wenn die Bearbeitung der Box und des Textes abgeschlossen ist, deaktivieren Sie die Box durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste.

11.3.2 Texte bearbeiten

Zum Bearbeiten des Textes in der Box stehen Tastaturbefehle zur Verfügung. Die folgende Tabelle zeigt eine Liste der Befehle.

Taste	Funktion
Ctrl + Tab	Tab
Ctrl + Nummern Pad 5	Alles markieren
Ctrl + A	Alles markieren
Ctrl + E	Zeile zentrieren
Ctrl + J	Zeilenumbruch
Ctrl + R	Zeile rechtsbündig
Ctrl + L	Zeile linksbündig
Ctrl + C	Kopieren
Ctrl + V	Einfügen
Ctrl + X	Ausschneiden
Ctrl + Z	Rückgängig
Ctrl + Y	Wiederholen
Ctrl + '+'	Zeichen hochstellen (superscript)
Ctrl+ '='	Zeichen tiefstellen (subscript)
Ctrl + 1	Zeilenhöhe = 1 Zeile.
Ctrl + 2	Zeilenhöhe = 2 Zeilen.
Ctrl + 5	Zeilenhöhe = 1.5 Zeilen.
Ctrl + ' (Apostrophe)	Accent acute
Ctrl + ` (Grave)	Accent grave
Ctrl + ~ (Tilde)	Accent tilde
Ctrl + ; (Semikolon)	Accent umlaut
Ctrl + Shift + 6	Accent caret (circumflex)
Ctrl + , (Komma)	Accent cedilla
Ctrl + Shift + ' (Apostrophe)	Activate smart quotes
Backspace	Löscht Zeichen links vom Cursor

Ctrl + Backspace	Löscht Word links vom Cursor
F16	Same as Backspace.
Ctrl + Einfg	Kopieren
Shift + Einfg	Einfügen
Einfg	Überschreiben
Ctrl + Pfeil links	Setzt Cursor ein Word nach links.
Ctrl + Pfeil rechts	Setzt Cursor ein Word nach rechts.
Ctrl + Pfeil oben	Cursor eine Zeile nach oben
Ctrl + Pfeil unten	Cursor eine Zeile nach unten
Ctrl + Pos1	Cursor an den Anfang des Textes
Ctrl + Ende	Cursor an das Ende des Textes
Ctrl + Bild oben	Scrollt eine Seite nach oben
Ctrl + Bild unten	Scrollt eine Seite nach unten
Shift + Entf	Löscht die markierten Zeichen
Alt + X	Wandelt einen Unicode hexadezimal Wert in das korrespondierende Unicode Zeichen.
Alt + Shift + X	Wandelt ein Unicode Zeichen in den korrespondierenden Unicode hexadezimal Wert.
Alt + 0xxx (Nummern Pad)	Einfügen eines Unicode Zeichens wenn xxx > 255 ist. Einfügen eines ASCII Zeichens wenn xxx < 256 ist.
Ctrl + Shift + A	Wandelt alle Zeichen in Großbuchstaben
Ctrl + Shift + L	Erzeugt eine Liste.
Ctrl + Shift + Pfeil rechts	Zeichengröße erhöhen
Ctrl + Shift + Pfeil links	Zeichengröße verringern

11.4 Cut / Delete

Mit den Menü Funktionen ***Cut*** und ***Delete*** wird der markierte Bereich auf dem Rechenblatt gelöscht. Mit ***Cut*** wird der Bereich gleichzeitig ins Clipboard kopiert und kann an anderer Stelle wieder eingefügt werden. Die ***Delete*** Funktion löscht den Bereich endgültig.

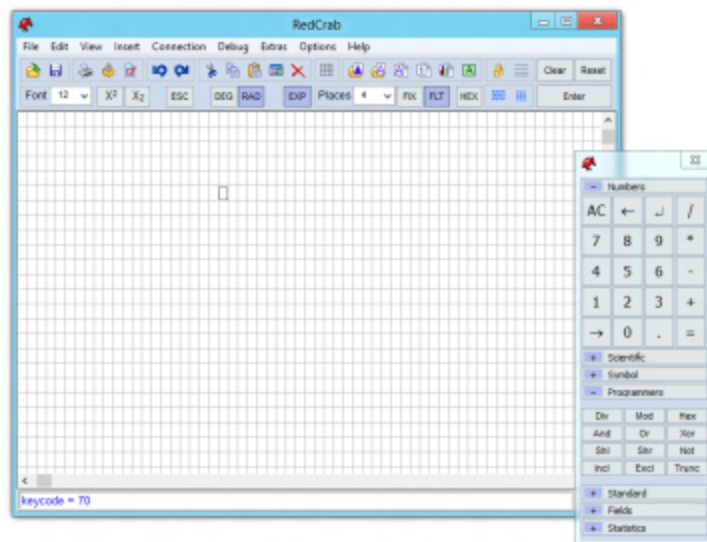
12.0 *View*.Menü

12.1 Grid

Zur Unterstützung bei der Positionierung kann im Editor ein Gittermuster eingeschaltet werden. Durch Anklicken von **Grid** im Menü **View** kann das Gittermuster ein oder ausgeschaltet werden.

12.2 Undock Functions Panel

Das Funktionspanel kann innerhalb des Hauptfensters oder als separates Fenster angezeigt werden. Die Funktion kann mit **Panel Undocked** im Menü **View** oder durch Doppelklick des Panels umgeschaltet werden.



12.3 Functions Panel

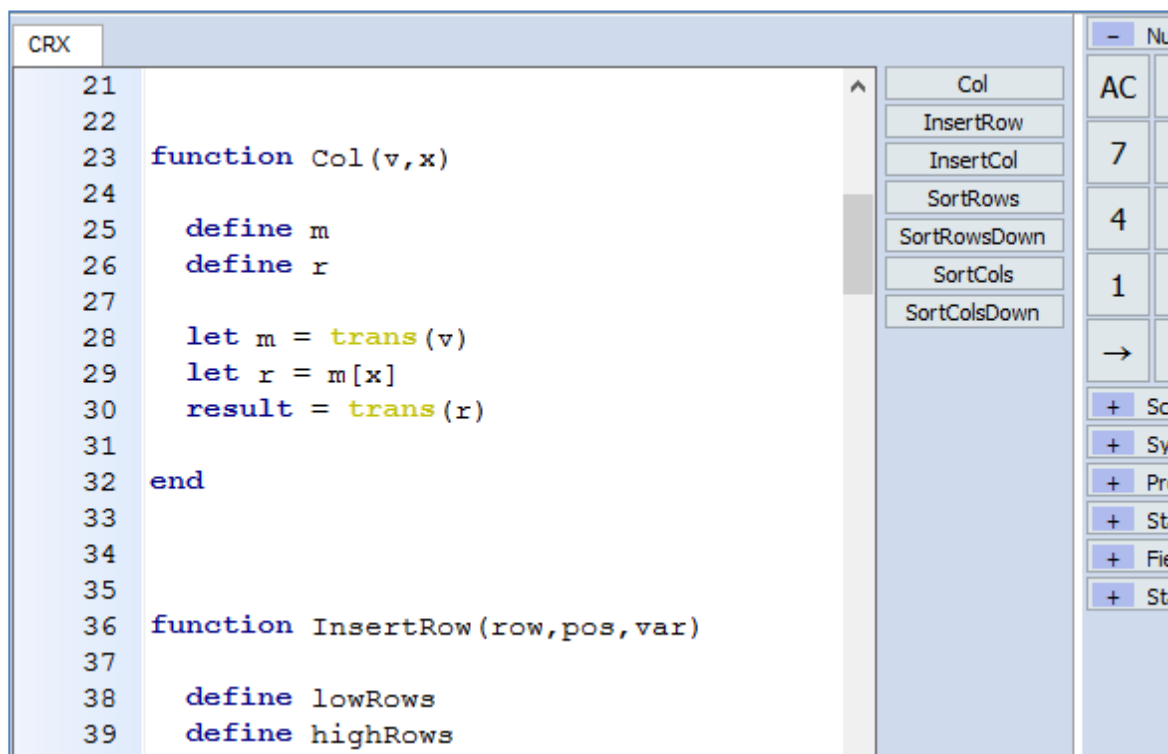
Durch Anklicken von **Functions Panel** im Menü **View** kann das Functions Panel ein- und ausgeschaltet werden.

12.4 Program Panel

Durch anklicken von **Program Panel** kann die Funktionsleiste im Programm-Editor ein- und ausgeschaltet werden (Buttons zu den programmierten Funktionen).

Wenn die Option **Program Panel** im **View** Menü eingeschaltet ist wird zu jeder Funktionen im Program Editor ein Button generiert. Durch einfaches Anklicken dieser Button wird deren Name an der aktuellen Position im Arbeitsblatt eingesetzt. Mit Doppelklick wird der Name und die Parameterliste ins Arbeitsblatt geschrieben.

Bei Änderungen im Program kann die Liste aktualisiert werden. Dazu öffnen Sie das Popup Menü (mit rechter Maustaste im Bereich der Buttons klicken) und wählen dann das Untermenü **Refresh**.



12.5 Virtual Keyboard

Durch Anklicken von *Virtual Keyboard* im Menü *View* kann die virtuelle Tastatur ein- und ausgeschaltet werden.

13.0 *Insert* Menü

13.1 Image File

Laden einer Grafik Datei. Bei komplexen technischen Berechnungen kann es nützlich sein den mathematischen Formeln technische Zeichnungen beizufügen. RedCrab bietet die Möglichkeit Grafiken aus externen Programmen in einer Box frei auf dem Rechenblatt zu positionieren. Zum Laden einer Grafik aus einer Datei klicken Sie ***Image File*** im Menü ***Insert*** zum Öffnen des File Browsers . Es können Dateien vom Type ***Windows Bitmap*** (*.bmp) oder Jpeg (*.jpg) eingefügt werden. Das Bild wird oben links auf dem Rechenblatt eingefügt. Um es zu verschieben druecken Sie die linke Maustaste auf dem Bild und ziehen es bei gerückter Maustaste in die gewünschte Position.

Um eine Box zu löschen öffnen Sie das ***Popup*** Menü mit der rechten Maustaste und wählen dann ***Delete***.

Das ***Jpeg*** Format ist für technische Zeichnungen nicht geeignet. Es erzeugt Unschärfe an Kanten und Fehler beim transparenten Hintergrund. Beim Speichern in Dateien werden Bilder im Bitmap Format von ***RedCrab*** verlustfrei komprimiert und sind meistens kleiner als Bilder im Jpeg Format.

13.2 Text File

Zur Dokumentation von Formeln können Textdateien in frei positionierbare Textboxen eingefügt werden.

Zum Laden einer Textdatei klicken Sie ***Text File*** im Menü ***Insert*** . Es öffnet sich ein ***File Browsers*** in dem Sie die Datei auswählen Können. Es können Dateien vom Type ***TEXT*** (unformatierter Text) oder ***RTF*** (Rich Text Format) eingefügt werden.

Der Text wird oben links auf dem Rechenblatt in eine Textbox eingefügt. Um die Textbox zu verschieben fahren Sie mit dem Mauszeiger auf die Textbox und Drücken die linke Maustaste. Dann ziehen Sie bei gerückter Maustaste die Box in

die gewünschte Position. Es können beliebig viele Textboxen generiert werden. Die Anzahl ist nur von den Ressourcen des Rechners begrenzt.

Um eine Box zu löschen öffnen Sie das Popup Menü mit der rechten Maustaste und wählen dann **Delete**.

Textboxen werden immer in einer voreingestellten Größe angelegt und können dann auf eine dem Text entsprechende Größe formatiert werden. Es ist auch möglich die Texte in der Textbox nachzuarbeiten. Information zum Bearbeiten von Textboxen und Texten finden sie oben unter **Textbox bearbeiten**.

13.3 New Text Box

Zur Dokumentation der Formeln kann mit der Funktion **New Textbox** im Menü **Insert** kann eine leere Textbox eingefügt werden. Zur Eingabe des Textes muß die Box mit einem Doppelklick der linken Maustaste aktiviert werden. Weitere Information zum Bearbeiten von Textboxen und Texten finden sie oben unter **Textbox bearbeiten**.

13.4 Textbox To Image

Die Funktion **Textbox To Image** wandelt eine Textbox in eine Grafikbox um. Die Funktion ist nützlich, wenn Dateien mit Formeln weitergegeben werden sollen. Der Vorteil einer Grafikbox ist:

- 1) die Texte können nicht mehr verändert werden.
- 2) Der formatierte Text wird immer richtig dargestellt, auch wenn der verwendete Zeichensatz auf dem Zielrechner nicht installiert ist.

Die Funktion sollte nur verwendet werden, wenn es sinnvoll ist. Durch die Umwandlung wird die Datei größer. Außerdem ist zu beachten :

! Die Funktion kann nicht rückgängig gemacht werden.

13.5 Show Text Box

Mit der Funktion *Show Textbox* im Menü *Insert* werden alle Textboxen mit einem farbigen Hintergrund angezeigt. Die Funktion ist hilfreich um z.B. eine leere Textbox zu finden, oder zur Unterstützung bei der genauen Positionierung.

13.6 Result Box

Zur Anzeige von Ergebnissen können mit dem Menü *Insert.Result Box* Resultat Boxen in das Arbeitsblatt eingefügt werden. Mit einer Resultat Box kann das Ergebnis einer Berechnung in formatierter Form, an einer beliebigen Position auf dem Arbeitsblatt angezeigt werden.

Beispiel : Wenn das Resultat einer Berechnung eine Strecke von 3650 Metern ergibt, wird ohne Resultat Box je nach Einstellung :

= 3650 oder = 3.65 10^3 angezeigt.

Eine Resultat Box kann statt dessen = 3.65km anzeigen.

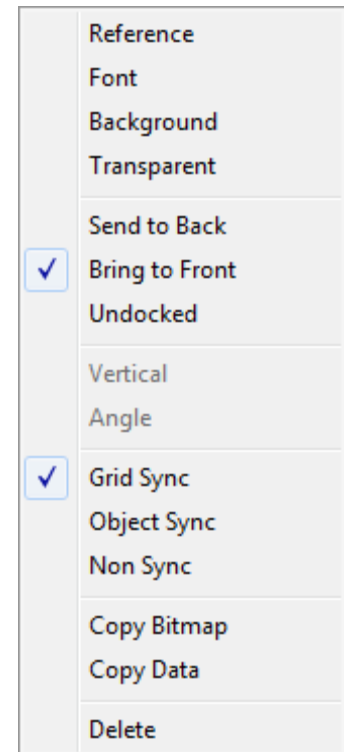
Die Boxen können beliebig positioniert werden. Dadurch können Resultate in technischen Zeichnung direkt eingefügt werden. Die Boxen können Resultate auch senkrecht oder schräg anzeigen. Die Größe der Box paßt sich automatisch an den Textinhalt an.

Informationen zur Anzeige von Datenfeldern im Tabellen Format finden Sie unten unter *Anzeige von Feldern*.

13.6.1 Popup Menü

Durch Anklicken der Box mit der rechten Maus Taste öffnen Sie das Popup Menü der Resultat Box. Die folgende Liste zeigt eine Übersicht der Funktionen.

- **Referenz:** öffnet ein Dialogfenster in dem die Referenz zu einer Variablen und die Formatierung der Ausgabe eingestellt wird.
- **Font:** öffnet ein Font-Dialogfenster. Die möglichen Einstellungen sind hier abhängig von der Einstellung der sync-Funktion (siehe unten).
- **Background:** öffnet ein Dialogfenster in dem die Hintergrundfarbe der Box eingestellt werden kann.
- **Transparent:** schaltet zwischen transparentem und farbigem Hintergrund um.
- **Send to Back:** legt die obere Box hinter die anderen Boxen, wenn mehrere Boxen übereinander positioniert sind.
- **Bring To Front:** holt die hintere Box in den Vordergrund.
- **Undocked :** die Box wird in einem eigenen Fenster angezeigt.
- **Vertical:** schaltet zwischen horizontaler und vertikaler Anzeige um.
- **Angle:** öffnet ein Dialogfenster zur Einstellung der Schräglage der Resultat Anzeige. Es kann ein Winkel im Bereich von +/- 90 Grad in 0.1 Grad Schritten eingestellt werden.
- **Grid Sync:** synchronisiert die Box mit dem Arbeitsblatt.
- **Object Sync:** synchronisiert die Box mit einer Text- oder Image Box.
- **Non Sync:** die Box ist in Format und Position frei einstellbar.

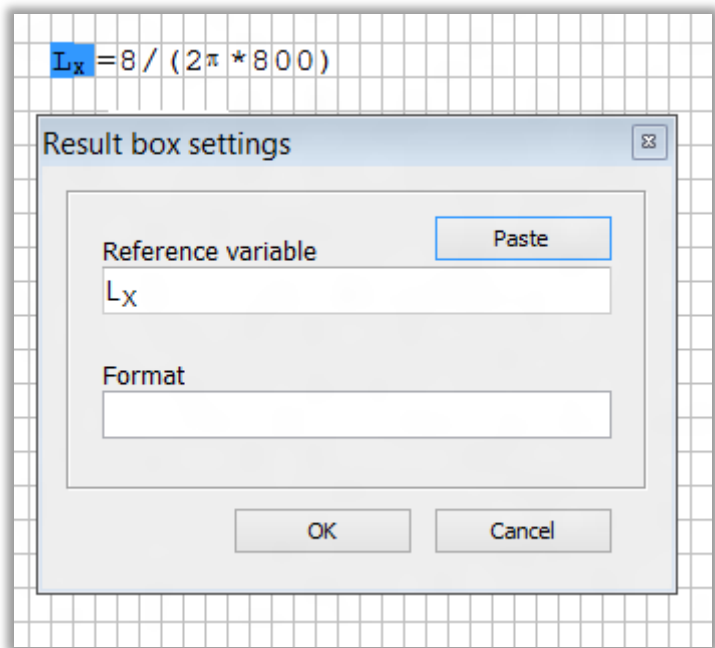


- **Copy Bitmap:** Kopiert die Box als Grafik ins Clipboard.
- **Copy Data:** Kopiert die Daten, die in der Box angezeigt werden, zum Clipboard.
- **Delete:** löscht die Box.

13.6.1.1 Referenz und Format

Das Popup Menü **Referenz** öffnet ein Dialogfenster in dem die Referenz zu einer Variablen und die Formatierung der Ausgabe eingestellt wird.

Die Zeile **Reference Variable** zeigt den Namen der Variable, deren Wert in der Box angezeigt wird. Der Name kann per Paste Button oder über die Tastatur eingegeben werden. Die Tastatureingabe unterstützt nur den Ansi- Zeichensatz. Namen, die griechische Zeichen enthalten müssen per Paste übernommen werden. Dazu markieren Sie den Namen auf dem Arbeitsblatt, anschließend klicken Sie auf den **Paste** Button in der Dialog Box. Der Name wird übernommen und in der Referenz - Zeile angezeigt.



In diesem ersten Beispiel bleibt die Format – Zeile leer. Die Resultat Box zeigt das Ergebnis wie auf dem Arbeitsblatt, aber statt der Zehnerpotenz (10^{-3}) wird der SI-Präfix ‚m‘ (Milli) angezeigt. Das folgende Bild zeigt dieses erste Beispiel. Der Hintergrund der Box ist hier grau eingestellt.

$$L_x = 8 / (2\pi * 800) = 1.592 \cdot 10^{-3}$$

1.592m

13.6.1.2 SI-Präfixe

Zur Reduzierung der Ziffern in Resultat Boxen werden SI-Präfixe verwendet. Zum Beispiel für eine Stromstärke von 0.012 Ampere: statt $12 \cdot 10^{-3}$ A wird 12mA geschrieben.

Die Präfixe für die Verwendung vor Maßeinheiten entsprechend dem internationalen Einheitensystem (SI), basierent auf Zehnerpotenzen mit ganzzahligen Exponenten. Die von RedCrab verwendeten SI-Präfixe zeigt die folgende Tabelle.

Y	Yotta	10^{24}	1.000.000.000.000.000.000.000.000	Quadrillion
Z	Zetta	10^{21}	1.000.000.000.000.000.000.000.000	Trilliarde
E	Exa	10^{18}	1.000.000.000.000.000.000.000	Trillion
P	Peta	10^{15}	1.000.000.000.000.000.000	Billiarde
T	Tera	10^{12}	1.000.000.000.000.000	Billion
G	Giga	10^9	1.000.000.000	Milliarde
M	Mega	10^6	1.000.000	Million
k	Kilo	10^3	1000	Tausend
h	Hekto	10^2	100	Hundert
x	-	-	1	Eins
d	Dezi	10^{-1}	0,1	Zehntel
c	Zenti	10^{-2}	0,01	Hunderstel
m	Milli	10^{-3}	0,001	Tausendstel
μ	Mikro	10^{-6}	0,000.001	Millionstel
n	Nano	10^{-9}	0,000.000.001	Milliardstel
p	Piko	10^{-12}	0,000.000.000.001	Billionstel
f	Femto	10^{-15}	0,000.000.000.000.001	Billiardstel
a	Atto	10^{-18}	0,000.000.000.000.000.001	Trillionstel
z	Zepto	10^{-21}	0,000.000.000.000.000.000.001	Trilliarstel
y	Yokto	10^{-24}	0,000.000.000.000.000.000.000.001	Quadrillionstel

13.6.1.3 Formatierung

In dem oben unter **Referenz** und **Format** beschriebenen Dialogfenster können in der Zeile **Format** Steuerzeichen zur Formatierung und Ergänzung der Anzeige eingegeben werden. Für das Beispiel oben unter **SI-Präfixe** werden die beiden Zeichen ‚#A‘ eingetragen. Die Raute (#) steht als Platzhalter für das Resultat: 12m (12 Milli), das A steht für die Maßeinheit Ampere. Die Box zeigt das Resultat : 12mA.

Vor und hinter der Raute können beliebige Zeichen eingesetzt werden. Ausgenommen ist das Backslash Symbol (\) weil es eine besondere Funktion hat.

Beispiele:

Resultat	Format Text	Anzeige in der Resultat Box
0.012		12m
0.012	#A	12mA
0.012	= # A	= 12 mA
125	US\$ #	US\$ 125
0.012	Strom: #A~	Strom: 12mA~

13.6.1.4 Vorgabe eines Präfix

Wenn das Ergebnis einer Aufgabe die Entfernung zwischen zwei Orten bestimmt, wird mit ‚#m‘ das Resultat in Meter (m) angezeigt.

Beispiel :

Resultat: 365	Anzeige: 365m
Resultat: 3600	Anzeige: 3.6km
Resultat: 3650000	Anzeige: 3.65Gm

Die Anzeige: 3.65Gm (Gigameter) ist zwar richtig, aber ungebräuchlich. Deshalb können in RedCrab bestimmte Präfixe vorgegeben werden. Dazu schreibt man im Format Text hinter der Raute ein Backslash (\) gefolgt von dem bevorzugten Präfix. In diesem Beispiel ist die Ausgabe in Kilometer besser geeignet, deshalb werden die beiden Zeichen ‚\k‘ eingefügt. Der Format Text sieht jetzt so aus: ‚#\km‘.

Beispiel :

Resultat: 365	Anzeige: 0.365km
Resultat: 3600	Anzeige: 3.6km
Resultat: 3650000	Anzeige: 3650km

RedCrab hat auch die Möglichkeit eine Gruppe Präfixe auszuwählen oder eine Ober- oder Untergrenze zu bestimmen. Mit einem ,+‘ Zeichen vor dem Präfix wird die Obergrenze festgelegt. Mit der Formatierung ,#\+km‘ werden alle Ergebnisse ab 1000 in Kilometer angezeigt. Ergebnisse unter 1000 werden je nach Wert in Meter oder Millimeter etc. angezeigt. Ein ,-‘ Zeichen vor einem Präfix legt dieses als Untergrenze fest. Beide Grenzwerte lassen sich auch kombinieren. Die folgenden Beispiele zeigen die Ausgabe bei einer Bereicheinstellung von Millimeter bis Kilometer.

Beispiel: Format = ,#\-m\+k m‘

Resultat: 3650000	Anzeige: 3650 km
Resultat: 36500	Anzeige: 36.5 km
Resultat: 365	Anzeige: 365 m
Resultat: 3.65	Anzeige: 3.65 m
Resultat: 0.0365	Anzeige: 36.5 mm
Resultat: 0.000365	Anzeige: 0.365 mm

Das ,x‘ repräsentiert in **RedCrab** den Basiswert bzw. Eine Ausgabe ohne Präfix. Mit der Formatierung ,#\-x\+km‘ wird das Ergebnis in Meter (m) oder Kilometer (km) angezeigt.

13.6.1.5 Format Befehle

Die folgende Liste zeigt weitere Formatierungs Befehle.

\$	Resultat wird hexadezimal angezeigt
b	Resultat wird als Binärzahl angezeigt
o	Resultat wird als Oktalzahl angezeigt
D	Resultat wird als Datum- und Zeitangabe formatiert (siehe unten).
^	Anzeige mit Zehnerpotenz (statt Präfix)
0..9	Anzahl der Dezimalstellen
###	Anzahl der Rauten hinter dem Punkt = Anzahl der Fix-Kommastellen

Beispiele:

Format:	#\\$	Anzeige:	8F3.
Format:	#\b	Anzeige:	10110.
Format:	#\o	Anzeige:	273.
Format:	\$\$\\$	Anzeige:	\$8F3.
Format:	#\^	Anzeige:	1.36 10 ³
Format:	#\4	Anzeige:	1.368k
Format:	#\6	Anzeige:	1.36823k
Format:	###	Anzeige:	1.20

13.6.1.6 Datum und Zeit anzeigen

DateTime-Werte können in Resultat-Boxen als formatierter Text angezeigt werden. Die Formatierung erfolgt mit der Option #\D, der ein Formatierungs-String folgt.

Beispiel:	#\D"dd.mm.yyyy tt"	Anzeige :	14.04.2012 2:24:09 PM
	#\D"dd.mm.yyyy"	Anzeige:	14.04.2012
	#\D"dd.mmm.yyyy"	Anzeige:	14.Apr.2012
	#\D"ddd, dd.mmm.yyyy"	Anzeige:	Sat, 14.Apr.2012

Der Formatierungs-String muß der Option \D unmittelbar (ohne Leerzeichen) folgen. Wird kein Formatierungs String eingetragen, dann wird formatiert als wenn das Symbol „c“ gesetzt wäre.

In der folgenden Tabelle sind die Symbole klein geschrieben. In der Formatierung wird Groß- und Kleinschreibung ignoriert außer bei den “am/pm” und “a/p” Symbolen.

Symbol	Anzeige
c	Anzeige des Datums im System <i>ShortDateFormat</i> , gefolgt von der Zeitanzeige im System <i>LongTimeFormat</i> . Die Zeit wird nicht angezeigt wenn der <i>DateTime</i> Wert genau Mitternacht entspricht.
d	Anzeige des Tags ohne führende Nullen (1-31).
dd	Anzeige des Tags mit führende Nullen (01-31).
ddd	Anzeige des Wochentags in Kurzform (Sun-Sat).
dddd	Anzeige des Wochentags in voller Länge (Sunday-Saturday).
dddddd	Anzeige des Datums im System <i>ShortDateFormat</i> .
dddddd	Anzeige des Datums im System <i>LongDateFormat</i> .
m	Anzeige des Monats ohne führende Nullen (1-12). Wenn das Symbol direkt <i>h</i> oder <i>hh</i> folgt werden die Minuten statt des Monats angezeigt.
mm	Anzeige des Monats mit führende Nullen (01-12). Wenn das Symbol direkt <i>h</i> oder <i>hh</i> folgt werden die Minuten statt des Monats angezeigt.
mmm	Anzeige des Monats in Kurzform (Jan-Dec).
mmmm	Anzeige des Monats in voller Länge (January-December).
yy	Anzeige des Jahrs mit zwei Ziffern (00-99).
yyyy	Anzeige des Jahrs mit vier Ziffern (0000-9999).
h	Anzeige der Stunde ohne führende Nullen (0-23).
hh	Anzeige der Stunde mit führende Nullen (00-23).
n	Anzeige der Minute ohne führende Nullen (0-59).
nn	Anzeige der Minute mit führende Nullen (00-59).
s	Anzeige der Sekunde ohne führende Nullen (0-59).
ss	Anzeige der Sekunde mit führende Nullen (00-59).
z	Anzeige der Millisekunde ohne führende Nullen (0-999).
zzz	Anzeige der Millisekunde mit führende Nullen (000-999).
t	Anzeige der Zeit im System <i>ShortTime</i> Format.
tt\	Anzeige der Zeit im System <i>LongTime</i> Format.
am/pm	Verwendet das 12-Stunden Zeit Format für das verhergehende <i>h or hh</i> Symbol. Die Anzeige ist <i>am</i> für die Zeit vor Mittag und <i>pm</i> für die Zeit nach Mittag. Die <i>am/pm</i> Symbole können groß oder klein geschrieben werden und werden entsprechend angezeigt.
a/p	Verwendet das 12-Stunden Zeit Format für das verhergehende <i>h or hh</i> Symbol. Die Anzeige ist <i>a</i> für die Zeit vor Mittag und <i>p</i> für die Zeit nach Mittag. Die <i>m/p</i> Symbole können groß oder klein geschrieben werden und werden entsprechend angezeigt.
ampm	Verwendet das 12-Stunden Zeit Format für das verhergehende <i>h or hh</i> Symbol. Die Anzeige ist identisch mit dem System <i>TimeAMString</i> für Vormittage und dem System <i>TimePMString</i> für Nachmittage.
'xx'	Zeichen die in Apostrophe eingeschlossen sind werden ausgegeben wie sie sind und haben keinen Einfluß auf die Formatierung.

13.6.2 Zeichen, Vorder- und Hintergrund

13.6.2.1 Font

Das Menü **Font** öffnet eine Dialogbox zur Einstellung des Fonts. Wenn die Synchronisation auf **Grid sync** eingestellt ist wird eine Color Dialogbox geöffnet, es kann nur die Farbe des Fonts verändert werden. Alle anderen Parameter werden vom Arbeitsblatt übernommen.

In der Einstellung **Object sync** oder **Non sync** wird eine Font Dialogbox geöffnet. Es können Font- Name, Größe, Style und Farbe eingestellt werden.

13.6.2.2 Background

Das Menü Background öffnet eine Color Dialogbox zur Einstellung der Hintergrundfarbe der Resultbox.

13.6.2.3 Transparent

Mit dem Menü Transparent kann der Hintergrund der Box transparent eingestellt werden.

13.6.3 Position und Lage

13.6.3.1 Sent to Back – Bring to Front

Wenn Boxen übereinander liegen kann mit ***Sent to back*** die betreffende Box in den Hintergrund gestellt werden. ***Bring to Front*** stellt die betreffende Box in den Vordergrund. Diese Funktionen sind wichtig, wenn Resultate z.B. innerhalb einer technischen Zeichnung angezeigt werden. Die Resultat Boxen werden dann mit ***Bring to front*** auf den Vordergrund fixiert. Das Image der Zeichnung wird mit ***Sent to back*** im Hintergrund fixiert.

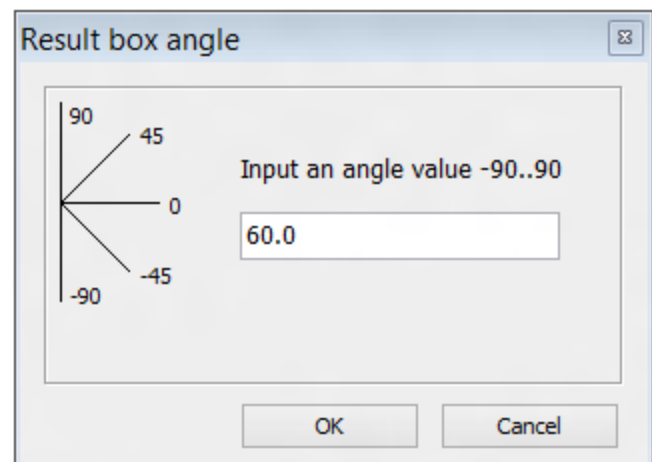
Diese Einstellung wird beim Speichern des Arbeitsblatts gesichert. Wenn das Arbeitsblatt später von der Datei geladen wird, werden diese Einstellungen wieder hergestellt. Bei Zeichnungen ohne transparentem Hintergrund ist es wichtig, daß bei allen Resultatboxen das ***Bring to front*** und beim Image das ***Sent to back*** Menü aktiviert ist (wird durch Checkmarke angezeigt).

13.6.3.2 Vertical

Mit dem Menü ***Vertical*** kann der Text der Resultat Box vertikal angezeigt werden. In der Einstellung ***Grid sync*** ist diese Funktion gesperrt.

13.6.3.3 Angle

Das Menü ***Angle*** öffnet eine Dialogbox in der ein Winkel für die Anzeige des Resultats eingegeben werden kann. Der Text in der Resultatbox kann +/- 90 Grad geneigt werden. Die Funktion ist in der Einstellung ***Grid sync*** gesperrt.



13.6.4 Synchronisation

Resultat Boxen können in ihren Eigenschaften und Positionen mit dem Arbeitsblatt oder Text- und Image Boxen synchronisiert werden.

13.6.4.1 Grid Sync

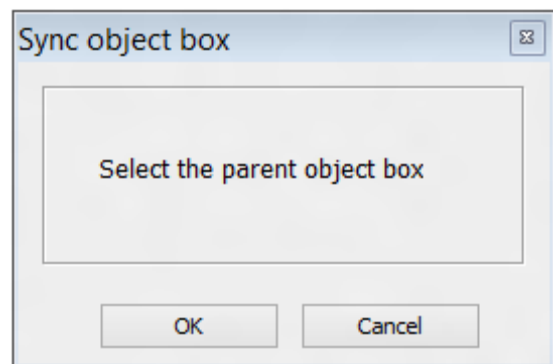
In der Einstellung **Grid sync** wird die Position und die Font-Einstellung der Resultat Box mit dem Arbeitsblatt synchronisiert. Diese Einstellung ist vorgesehen um formatierte Ausgaben mit Präfix und Maßeinheit anstelle der normalen Ergebnis-Anzeige einzusetzen. Die Font-Einstellung paßt sich automatisch an das Arbeitsblatt an. Wenn Sie die Größe des Fonts im Arbeitsblatt ändern, wird auch die Fontgröße in der Resultatbox geändert. Unter dem Popup Menü **Font** kann die Farbe des Textes geändert werden.

Zur einfachen Positionierung innerhalb des Arbeitsblatts ist die Position der Box mit dem Raster des Gitters synchronisiert. Die Box kann mit der Maus in jede beliebige Position geschoben werden. Nach dem Loslassen der Maustaste wird sie auf dem Arbeitsblatt in einer Position einrasten die ihren Text genau in Line zu dem Text auf dem Arbeitsblatt bringt.

13.6.4.2 Object Sync

In der Einstellung **Object sync** wird die Position der Resultatbox mit einer Text- oder Image Box synchronisiert. Diese Einstellung ist geeignet um Resultate innerhalb technischer Zeichnungen zu positionieren. Die synchronisierten Resultat Boxen behalten immer ihre Position relativ zu der Zeichnung wenn diese auf dem Arbeitsblatt verschoben wird.

Das Popup Menü **Object sync** öffnet eine Dialogbox, die Sie auffordert die Parent Box zu bestimmen, mit der die Resultatbox



synchronisiert werden soll. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Text- oder Image Box und anschließend auf die **Ok** Taste der Dialogbox. Die Position der Resultat Box ist jetzt mit der Parent Box synchronisiert. Sie können die Resultat Box pixelgenau an jede beliebige Position setzen. Wenn Sie die Parent Box verschieben wird auch die synchronisierte Resultat Box so verschoben, daß ihre Position relative zur Parent Box immer gleich bleibt. Die Textausgabe der Resultat Box kann auch senkrecht oder schräg eingestellt werden, wie oben beschrieben. Außerdem kann der Zeichensatz unter dem Popup Menü Font beliebig angepaßt werden.

13.6.4.3 Non Sync

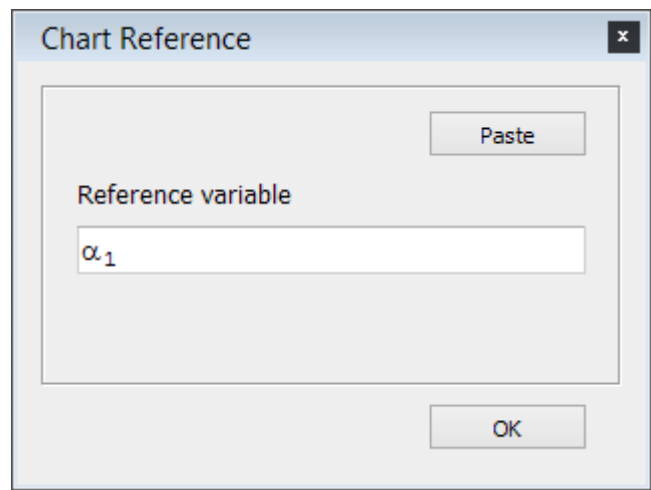
Eine Resultat Box hat in der Einstellung **Non sync** alle Eigenschaften wie oben unter **Object sync** beschrieben. Sie ist mit keinem anderen Object synchronisiert und kann beliebig plziert werden.

13.7 ChartBox

Die Chart Box ist eine erweiterte Resultat Box in der ein Ergebnis grafisch angezeigt werden kann. Das Popup Menü ist eine Erweiterung des Menüs der Resultat Box. Hier werden nur die Erweiterungen der Chart Box beschrieben. Die Basis Funktionen des Popup Menüs lesen Sie bitte oben unter Resultat Boxen.

13.7.1.1 Referenz

Das Popup Menü **Reference** öffnet ein Dialogfenster in dem die Referenz zu der Variablen eingegeben wird, die ein Datenfeld enthält, das in der Chartbox graphisch dargestellt werden soll. Der Name kann per **Paste** Button oder über die Tastatur eingegeben werden. Die Tastatureingabe unterstützt nur den **ANSI** Zeichensatz. Namen, die griechische Zeichen enthalten müssen per **Paste** übernommen werden. Dazu markieren Sie den Namen auf dem Arbeitsblatt, anschließend klicken Sie auf den **Paste** Button in dem Dialogfenster. Der Name wird übernommen und in der Referenz- Zeile angezeigt.



13.7.1.2 Optionale Referenz der X-Achse

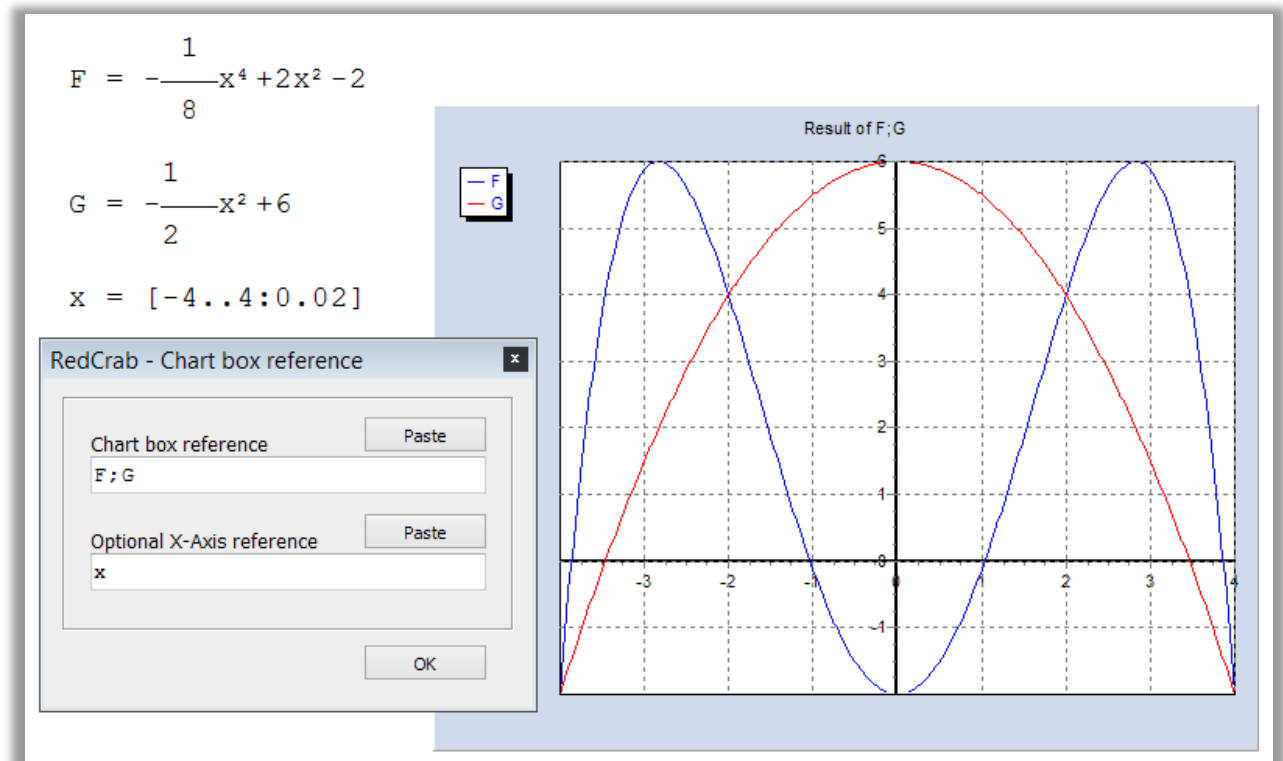
Bei Linien- und Balkendiagramme beginnt die Skala der X-Achse links mit dem Wert Null, nach rechts aufsteigend bis zu einem Maximalwert, der abhängig von der Anzahl der Elemente in der Referenz Variable ist.

In **RedCrab^{PLUS}** kann in dem Referenz Dialogfenster optional eine Variable übergeben werden, die den Bereich für die Skala der X-Achse enthält. Die Anzahl

der Feld Elemente muß mit der Y- Referenz identisch sein.

Das Beispiel in dem Bild unten zeigt einen Plot in dem als Referenz die Variablen F und G angegeben sind.

Die Referenz zur X-Ache ist die Variable x, die den Bereich -4 bis +4 enthält und auch als Parameter in den beiden Formeln eingesetzt ist.



13.7.2 Chart Series

Mit dem Menü **Chart** kann zwischen verschiedenen Chart Typen gewählt werden. Zur Auswahl stehen die Typen: **Line**, **Fast Line**, **Area**, **Point**, **Bar**, **Pie**, **Arrow** und **Bubble**.

13.7.3 Options

Mit **Options** können die Eigenschaften der Chart Box ein- oder ausgeschaltet werden.

Axis	Skala
3D	3-D Darstellung
Marks	Werte in die Grafik schreiben.
Legends	Legende bei mehreren Datenreihen einblenden.
X/Y Positions	Felder werden als X/Y Position interpretiert.

13.7.3.1 X/Y Positions

Diese Option ermöglicht die freie Definition von X und Y Koordinaten. Als Datenquelle können Ein- und Mehrdimensionale Felder verwendet werden.

In einem eindimensionalen Feld werden die Werte, beginnend mit X, abwechselt als X und Y interpretiert

Beispiel: [x,y,x,y,x,y,x,y,x,y]

In mehrzeiligen Feldern enthält die erste Zeile die X-Koordinaten und die zweite Zeile die Y-Koordinaten.

Beispiel: [x,x,x,x,x,x]
 [y,y,y,y,y,y]

Diese Ordnung wiederholt sich in den folgenden Zeilen. Wenn die Anzahl der Zeilen ungerade ist, wird die letzte Zeile ignoriert.

Vor dem Ausdruck der Liste werden die Koordinaten nach X-Position sortiert. Das heist eine Linie wird immer mit aufsteigenden X-Werten von links nach rechts gezeichnet.

13.7.4 Settings

Unter dem Menü **Settings** können Sie über Untermenüs folgende Dialogfenster-Fenster öffnen.

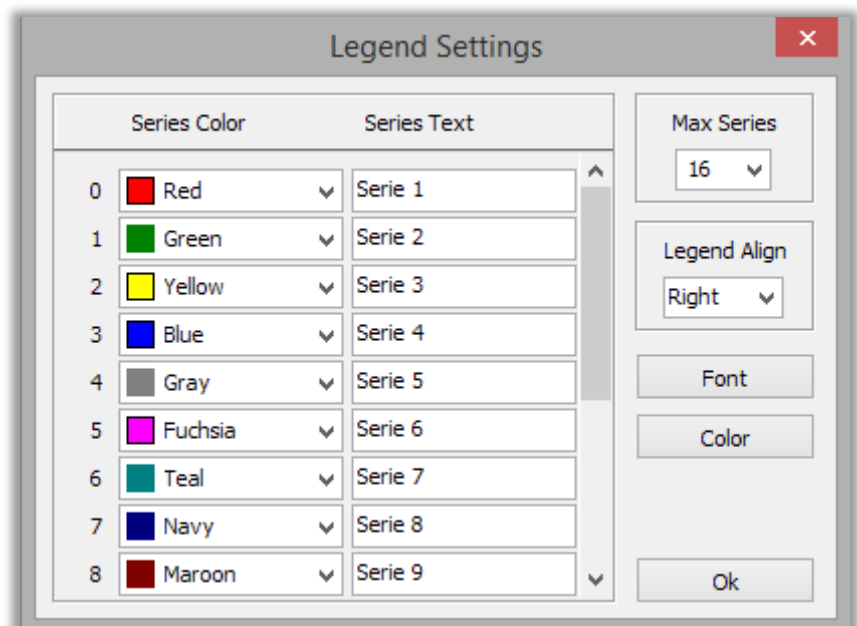
- **Legend Settings** zur Einstellung von:
 - Serien- Text und Farbe
 - Position der Legende
 - Zeichensatz und Farbe der Legende
- **Axes**, zur Einstellung von:
 - Position der Achsen
 - Eigenschaften der Achsen

13.7.5 Serien

RedCrab verwendet in der Voreinstellung 16 verschiedene Farbtöne die den Serien zugeordnet werden. Wenn mehr als 16 Serien verwendet werden, wird die Farbfolge ab der 17. Serie wiederholt. Die Namen der Serien werden in der Legende mit dem Word **Serie** und einer laufenden Nummer angezeigt.

Das Menü **Settings** öffnet ein Dialogfenster in dem Farben und Texte der Serien, sowie das Design der Legende eingestellt werden kann.

In der Voreinstellung enthält das Dialogfenster 16 Comboboxen in denen die Farbe der einzelnen Serien geändert werden können. Außerdem sind



16 Editorboxen zum ändern der Texte vorhanden.

Wenn mehr als 16 Serien editiert werden sollen, kann die Liste mit der Combobox **Max Series** erweitert werden.

! **Max Series** begrenzt nicht die Anzahl der verwendeten Serien in der Chartbox, sondern nur die Länge der Liste in dem Dialogfenster. Wenn **Max Series** auf 16 eingestellt ist, aber 20 Serien in der Chartbox verwendet werden, wird für die ersten 16 Serien die eingestellte Farbe und Text der Dialogbox verwendet. Die Serien 17 bis 20 werden in den voreingestellten Farben gezeichnet und mit dem Text **Serie** und der laufenden Nummer benannt.

13.7.5.1 Legende

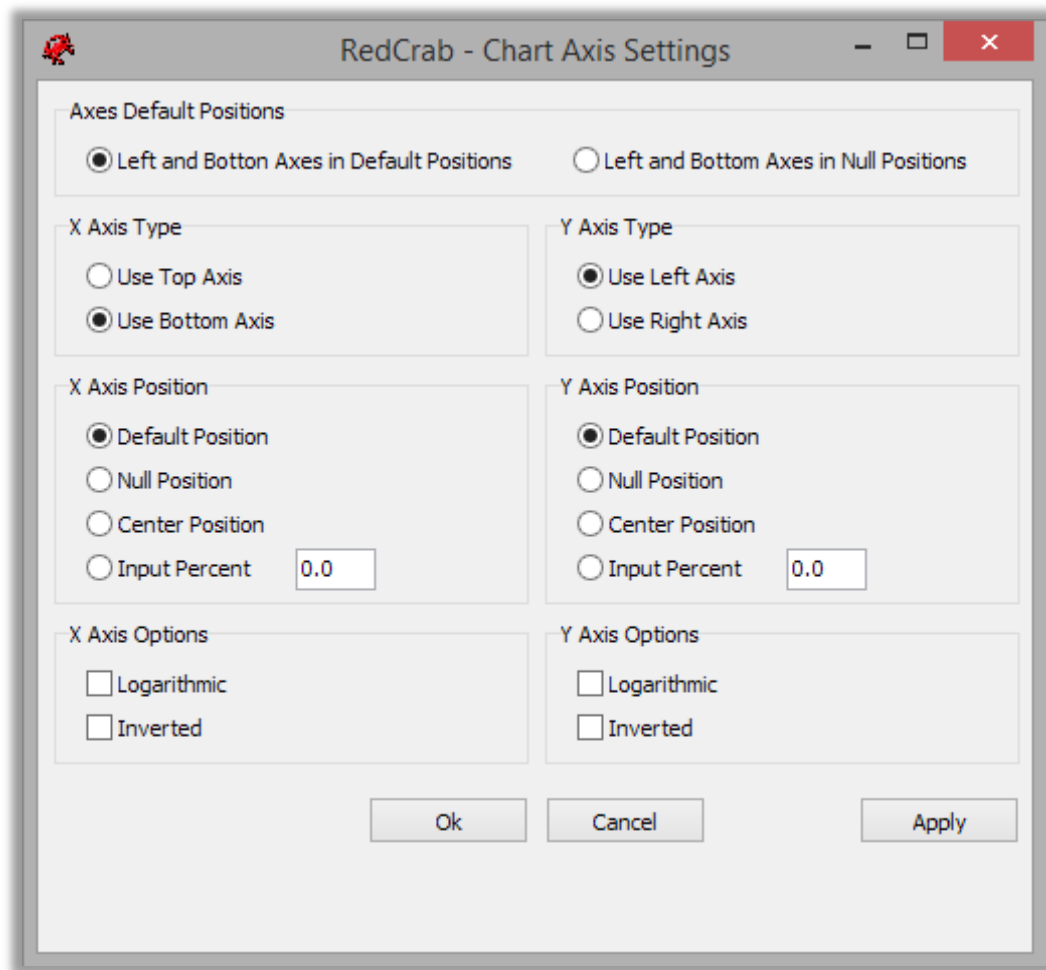
In der Voreinstellung wird die Legende rechts neben den Serien angezeigt. Mit der Combobox **Legend Align** kann die Legende links, rechts, oben oder unten platziert werden. Die Button **Font** und **Color** öffnen Dialogfenster mit denen der Zeichensatz und die Hintergrundfarbe der Legende geändert werden kann.

13.7.6 Achsen

Das Menü **Axes** öffnet ein Dialogfenster in dem die Eigenschaften der Achsen eingestellt werden können. In der Voreinstellung wird die Y-Achse **Left** immer am linken Rand der Serien, und die X-Achse **Bottom** immer unten angezeigt.

Außerdem stehen die Achsen **Top** und **Right** zur Verfügung, die wie aus dem Namen hervorgeht, in der Grundeinstellung oben oder rechts platziert sind. Allerdings können alle Achsen beliebig platziert werden und bei entsprechender Konfiguration alle Positionen einnehmen. Dabei ist zu berücksichtigen, daß **Left** die Werte links der Achse und **Right** die Werte rechts der Achse anzeigt. Analog dazu stehen bei **Top** die Werte über der Achse und bei **Bottom** darunter.

Das Bild unten zeigt das Axes Dialogfenster, darunter finden Sie die detaillierte Beschreibung.



13.7.6.1 Axes Default Positions

Dieser Rahmen enthält zwei Button mit denen sich die beiden häufigsten Einstellungen einfach ausführen lassen.

Left and Bottom Axes in Default Positions setzt alle Einstellungen zurück und zeigt die Achsen in der Grundeinstellung links und unten an.

Left and Bottom Axes in Null Positions setzt die Achsen jeweils auf die Null-Positionen der Skalen. In den Rahmen ***X- und Y Axis Position*** werden die Button ***Null Position*** aktiviert. Die Einstellungen in ***Axis Type*** und ***Axis Options*** werden nicht verändert.

13.7.6.2 Axis Type

Unter **X-Axis Type** können Sie zwischen den Typen **Top Axis** und **Bottom Axis** umschalten. In der Voreinstellung ist **Top Axis** über der Grafik, und **Bottom Axis** unter der Grafik platziert.

Beide Achsen können aber unter **X-Axis Position** anders konfiguriert werden und jede vertikale Positionen einnehmen. Dabei ist zu berücksichtigen, daß **Top Axis** die Skala immer über der Achse, und **Bottom Axis** die Skala unter der Achse anzeigt.

Unter **Y-Axis Type** können Sie zwischen den Typen **Left Axis** und **Right Axis** umschalten. In der Voreinstellung ist **Left Axis** links der Grafik, und **Right Axis** rechts der Grafik platziert.

Beide Achsen können aber unter **Y-Axis Position** anders konfiguriert werden und jede horizontale Positionen einnehmen. Dabei ist zu berücksichtigen, daß **Left Axis** die Skala immer links der Achse, und **Right Axis** die Skala rechts der Achse anzeigt.

13.7.6.3 Axis Position

Unter **Axis Position** können die Positionen der X und Y Achsen eingestellt werden. Die gebräuchlichsten Positionen **Default**, **Null** und **Center** können mit einem Mausklick aktiviert werden. Darüber hinaus kann unter **Input Percent** jede Position durch einen Wert zwischen 0 und 100% bestimmt werden.

X Axis Position

- Die **Default Position** ist, wie oben beschrieben, unter bzw über der Grafik, je nach eingestelltem **Axis Type**. Sie entspricht der Eingabe von 0 unter **Input Percent**.
- **Null Position** orientiert sich an den Werten der Y Skala und positioniert die Achse nach der Berechnung der Grafik im Null Durchgang der Y Achse.

- **Center Position** positioniert die Achse in der Mitte der Y Achse.
- Mit **Input Percent** läßt sich jede vertikale Position bestimmen. Für **Bottom Axis** ist 0% die default Position unter der Grafik, aufsteigend bis 100% zur obersten Position über der Grafik. Für die Einstellung **Top Axis** ist 0% die default Position über der Grafik, bis 100% absteigen zur untersten Position unter der Grafik.

Y Axis Position

- Die **Default Position** ist, wie oben beschrieben, links bzw rechts der Grafik, je nach eingestelltem **Axis Type**. Sie entspricht der Eingabe von 0 unter **Input Percent**.
- **Null Position** orientiert sich an den Werten der X Skala und positioniert die Achse nach der Berechnung der Grafik im Null Durchgang der X Achse. Für die korrekte Positioniert muß unter References eine Variable zur Definition der X Achse eingetragen sein.
- **Center Position** positioniert die Achse in der Mitte der X Achse.
- Mit **Input Percent** läßt sich jede horizontale Position bestimmen. Für **Left Axis** ist 0% die **Default Position** links der Grafik, aufsteigend bis 100% zur Position rechts neben der Grafik. Für die Einstellung **Right Axis** ist 0% die **Default Position** rechts der Grafik, bis 100% absteigen zur Position links neben der Grafik.

13.7.6.4 Axis Options

- **Logarithmic**: die Werte der X- oder Y Skala steigen logarithmisch anstatt linear.

- **Inverted:** die Skalen der Achsen werden invertiert.
 - o X-Achse: normal steigen die Werte von links nach rechts. Invertiert steigen die Werte von rechts nach links.
 - o Y-Achse: normal steigen die Werte von unten nach oben. Invertiert steigen die Werte von oben nach unten.

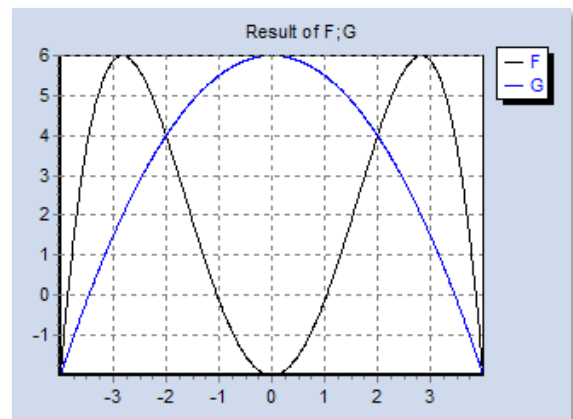
13.7.7 Plot Reference

Das Menü **Plot Reference** öffnet ein Dialog Fenster in dem optional der Name einer Variable mit Plot-Kommandos eingegeben werden kann. Die Plot-Funktionen werden ausgeführt, nachdem die Serien und Achsen gezeichnet sind.

Mit den Plot-Kommandos kann die Chartbox für Präsentationen nachbearbeitet werden. Es können beliebige Texte oder Markierungen eingefügt werden. Dazu stehen alle Funktionen der Plotbox auch in der Chartbox zur Verfügung. Lesen Sie dazu unten die Beschreibung zur Plotbox.

Das folgende Beispiel zeigt eine Aufgabe in der die Summe der drei Flächen zwischen den Kurven **F** und **G** berechnet wird. Das Bild rechts zeigt die Kurven in der Chartbox.

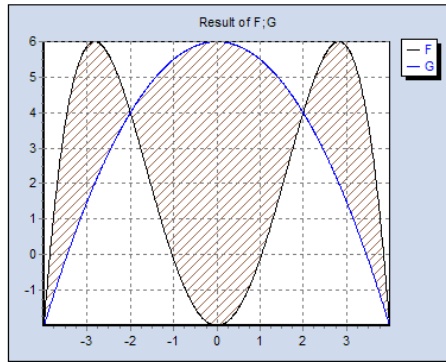
In dem Bild unten ist die Variable **Draw** als Plot Referenz angegeben. Dadurch werden die betreffenden Flächen in der Zeichnung schraffiert hervorgehoben.



```

1
F=- --x^4+2x^2-2
8
G=- --x^2+6
2
A=abs(G-F)
x=[-4..4:0.01]
Σ(A*0.01)=32
Draw=M2.Draw()

```



```

1 program
2
3 function Draw()
4
5   define rs[] = [1..4]+[1..10]
6
7   next rs
8   next rs = [PlotRange,-4.5,4.5,-3,9]
9   next rs = [BrushColor,0.6,0.4,0.3]
10  next rs = [BrushStyle,bsBDiagonal]
11  next rs = [FloodFill,-2.5,4,$FFFFFF,0]
12  next rs = [FloodFill,0,4,$FFFFFF,0]
13  next rs = [FloodFill,2.5,4,$FFFFFF,0]
14
15  result = rs
16
17 end

```

13.7.8 Chart Zoom

Das Menü Chart Zoom schaltet die Chart Box in den Zoom Modus. Im Zoom Modus wird ein markierter Bereich vergrößert angezeigt. Markieren Sie den Bereich indem Sie bei gedrückter linker Maustaste die Maus von oben links nach unten rechts ziehen.

Mit gedrückter, rechter Maustaste können Sie die gezoomte Grafik im Fenster verschieben.

Um die Grafik auf Normal Größe zurückzusetzen ziehen Sie die Maus mit gerückter linken Maustaste von unten rechts nach oben links.

Im Zoom Modus kann die Chartbox nicht verschoben werden und das Popup Menü ist gesperrt. Der Zoom Modus wird mit Doppelklick auf die Chartbox beendet.

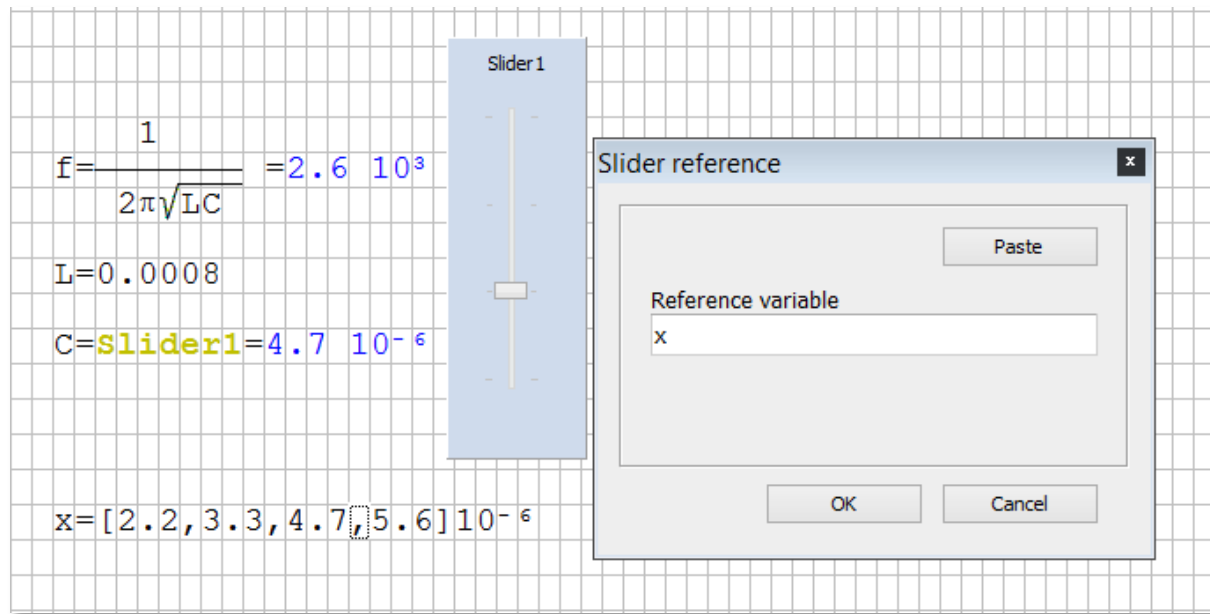
13.7.8 Print Chartbox

Der Inhalt einer Chartbox kann über das Menü ***Print*** ausgedruckt werden. Das Menü ***Print*** öffnet ein Drucker-Dialogfenster zur Konfiguration und Auswahl eines Druckers.

13.8 Insert Slider

Mit dem Menü ***Insert.Slider*** wird ein Schieberegler (Slider) auf dem Arbeitsplatt eingefügt. Der Slider kann anstelle einer Variable in eine Rechenaufgabe eingesetzt werden. Durch Verstellen des Schiebereglers wird dessen Ausgabe-Wert verändert. Das veränderte Resultat der Aufgabe wird automatisch aktualisiert.

Beispiel:

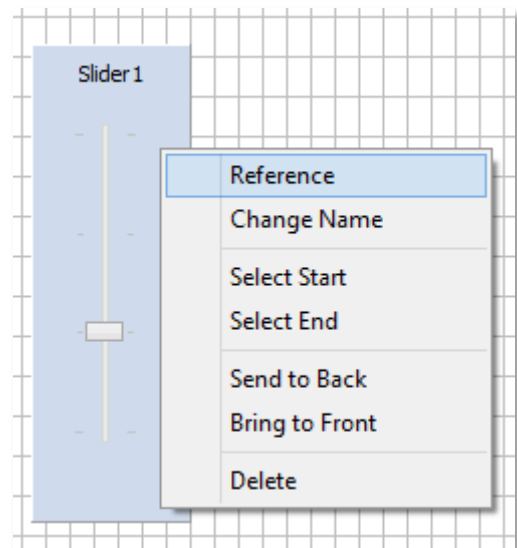


In dem Beispiel oben, wird der Variablen *C* der aktuell eingestellte Wert des Sliders zugewiesen. Die möglichen Werte des Sliders sind in der Referenz-Varibalen *x* definiert. Wenn der Schieber des Sliders auf einen anderen Wert geschoben wird, wird die Anzeige hinter *Slider1* und das Resultat der Aufgabe automatisch aktualisiert.

13.8.1 Slider Popup Menü

References öffnet ein Dialogfenster zur Eingabe der Referenz-Variable. Die Referenz-Variable stellt dem Slider in einem Datenfeld eine Liste der Werte zur Verfügung, auf die der Slider eingestellt werden kann.

Der Name der Referenz-Variablen kann per Paste aus dem Arbeitsblatt übernommen, oder in die Editorzeile eingetippt werden. Der Editor verarbeitet nur Ansi-Zeichen; Variable die griechische Zeichen enthalten können also nur per



Paste übernommen werden.

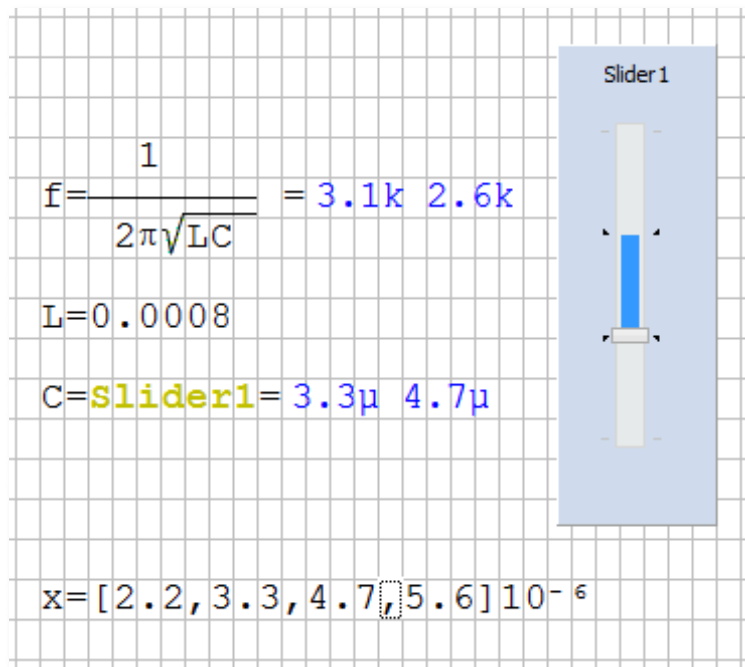
Als Referenz kann auch der Name einer importierten Text-Datei eingetragen werden.

13.8.1.1 Change Name

Change Name öffnet ein Dialogfenster in dem der Name des Sliders geändert werden kann.

13.8.1.2 Bereiche selektieren

Statt einzelne Werte können auch Bereiche des Sliders selektiert werden. Die Ausgabe des Sliders ist dann ein Datenfeld, das die Daten des selektierten Bereichs enthält.



Um einen Bereich zu selektieren klicken Sie zuerst das Menü ***Select Start*** um die aktuelle Position zu markieren. Dann schieben Sie den Schieber in die neue Position und klicken das Menü ***Select End***.

Die Abbildung zeigt ein Beispiel in dem der Bereich die 3.3 und 4.7 markiert ist. Das Resultat der Aufgabe zeigt die Resultate für die beiden Werte.

13.9 Plot Box

Das Menü **Plotbox** öffnet auf dem Arbeitsblatt eine Grafikbox, in der Ergebnisse von Berechnungen grafisch dargestellt werden können. Die Handhabung der Initialisierung ist ähnlich der von Resultat- oder Chartboxen. Durch Anklicken der Box mit der rechten Maus Taste öffnen Sie das Popup Menü der Plotbox. Mit dem Menü **References** öffnen Sie ein Dialogfenster in dem der Name der Variable eingegeben wird, mit der die Plotbox verbunden wird.

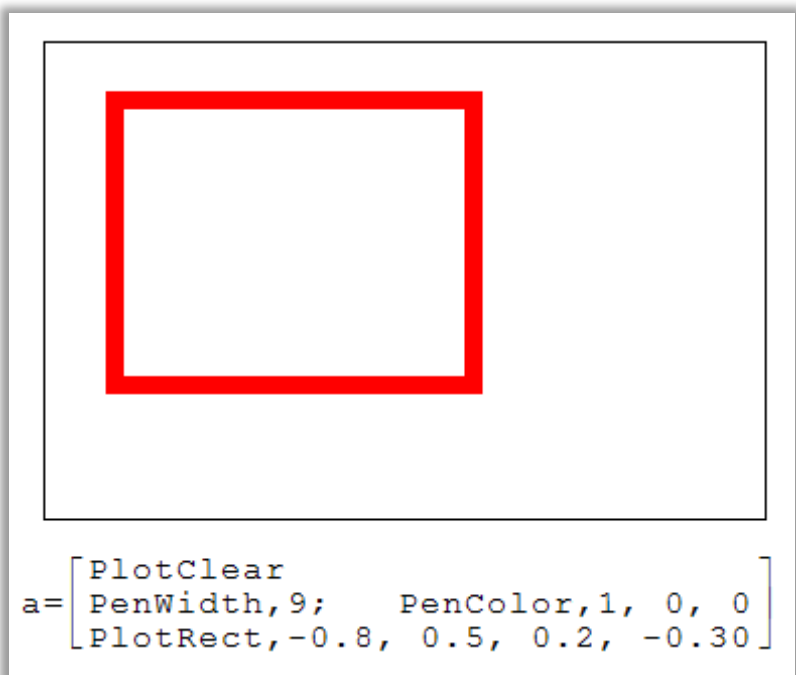
Im Unterschied zur Chartbox verarbeitet die Plotbox Grafikbefehle auf niedrigerer Ebene. Einer Chartbox wird eine Referenzvariable mit einem Datenfeld übergeben, dessen Daten in der Chartbox grafisch angezeigt wird. Die Handhabung ist einfach, aber die Möglichkeiten sind auf die von der Chartbox vorgegebenen Serien und Optionen begrenzt.

Die Plotbox erwartet als Referenz ein Datenfeld das aus einer Serie von Grafikbefehlen und Parametern besteht. Das bedeutet das Resultate, anders als bei der Chartbox, nicht direkt angezeigt werden können. Die Daten müssen zuerst in eine Folge von Grafikbefehlen umgesetzt werden. Die grafische Gestaltung unterliegt dabei keinen Einschränkungen.

Datenformat der Plotbox

Die Plotbox erwartet als Referenz ein zweidimensionales Datenfeld. Die erste Zeile einer Zeile muß den Grafikbefehl enthalten. Die folgenden Zeilen enthalten eine unterschiedliche Anzahl von Parametern.

Beispiel:

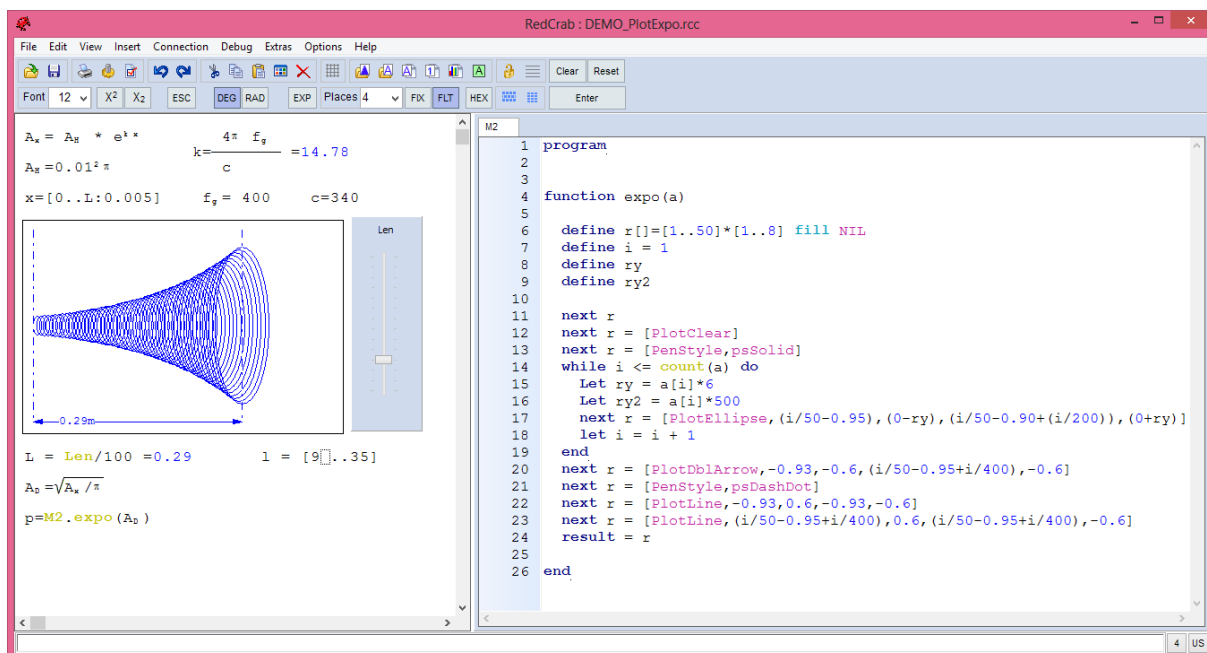


Die Referenzvariable *a* in dem Beispiel oben, enthält eine vierzeilige Befehlssequenz, die ein rotes Rechteck zeichnet.

1. **PlotClear** löscht die Plot Box mit der eingestellten Hintergrundfarbe .
2. **PenWidth** stellt die Breite des Zeichenstifts auf 9 Pixel ein. Das Semikolon hinter der neun leitet eine neue Zeile ein.
3. **PenColor** setzt die Farbe des Zeichenstifts auf rot.
4. **PlotRect** zeichnet ein Rechteck.

Die Einbindung der Grafikbefehle in ein Datenfeld ermöglicht das eine Grafik, oder Teile davon, als Parameter in Funktionen importiert, oder als Resultat exportiert werden können.

In dem Beispiel unten wird das Exponetionalhorn eines Hochtonlautsprechers berechnet. Die Daten des Horns werden als Parameter an die externe Funktion **M2.expo()** übergeben. **M2.expo()** liefert als Resultat ein Datenfeld an die Variable *p*, in dem das Resultat grafisch dargestellt wird. *p* wird als Referenzvariable der Plotbox zugewiesen.



13.9.1 Farb Komponenten

In **RedCrab** wird eine Farbe durch die Rot-, Grün und Blau-Komponente, in dieser Reihenfolge, bestimmt. Der Wert der einzelnen Komponenten wird durch eine Fließkommazahl zwischen 0.0 und 1.0 bestimmt.

Syntax: [SetPenColor, red, green, blue]

Beispiel: [SetPenColor, 0.98, 0.625, 0.12]

In dem Beispiel oben, wird die Farbe des Zeichenstifts auf orange eingestellt.

Die Tabelle unten zeigt die Komponenten einiger Farbtöne. Diese Werte können in alle Ausdrücke eingesetzt werden, die die Farbe betreffen.

Farbton	Rot	Grün	Blau
Weiß	1.0	1.0	1.0
Schwarz	0.0	0.0	0.0
Rot	1.0	0.0	0.0
Grün	0.0	1.0	0.0
Blau	0.0	0.0	1.0
Gelb	1.0	1.0	0.0
Magenta	1.0	0.0	1.0
Cyan	0.0	1.0	1.0
Dunkel Grau	0.25	0.25	0.25
Hell Grau	0.75	0.75	0.75
Braun	0.60	0.40	0.12
Orange	0.98	0.625	0.12
Pink	0.98	0.04	0.70
Violett	0.60	0.40	0.70

Die Verwendung der Rot-, Grün- und Blau Komponenten ist identisch mit der Windows Spezifikation, mit dem Unterschied, daß bei Windows jede Komponente einen Wert-Bereich von 1 bis 255 hat. Wenn Sie diesen Bereich bevorzugen, können Sie ihn mit der Anweisung [AbsColor, TRUE] auf diesen Bereich umschalten.

13.9.2 Plot Koordinaten

Ähnlich der Farbkomponenten können auch die X,Y-Koordinaten als Fließkommazahl oder in absoluten Pixel Positionen eingegeben werden. Voreingestellt ist der Fließkomma Modus. In diesem Modus kann jede gültige positive oder negative Fließkommazahl zur Positionsbestimmung verwendet werden. Die niedrigsten Werte repräsentieren den linken bzw. den unteren Rand der Plotbox. Die Höhe und Breite der Grafik wird maximiert an die Größe der Box angepaßt.

Wenn Sie keine automatische Anpassung der Größe wünschen, können Sie die Minimum- und Maximumwerte der X,Y-Achsen mit ***PlotRange*** festlegen. Hier kann auch jede gültige positive oder negative Fließkommazahl eingesetzt werden.

Anstelle der Fließkomma Koordinaten können Sie die Positionen auch in absoluten Pixelkoordinaten bestimmen. Bevor Sie Pixelkoordinaten verwenden können müssen Sie die Anweisung [AbsPosition,TRUE] eintragen. Entsprechend der Windows Spezifikation representieren dann die niedrigsten Werte (x=1) den linken Rand, (y=1) den oberen Rand der Plotbox. Die Grafik hat in diesem Modus eine feste Größe und wird nicht an die Größe der Plotbox angepaßt.

13.9.3 Plot Komandos

Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht der Grafikbefehle, die im Folgenden ausführlich beschrieben sind.

PlotClear	löscht den Inhalt der Plotbox.
ClearColor	bestimmt die Hintergrundfarbe für <i>PlotClear</i> .
PlotSize	bestimmt die Breite und die Höhe der Plotbox in Pixel.
AbsPosition	bestimmt den Datentyp der Argumente zur Positionsbestimmung.
AbsColor	bestimmt der Bereich der Farbkomponenten.
PlotRange	bestimmt den Bereich der X und Y Achse.
PlotBorder	schaltet die Umrandung der Plotbox ein oder aus.
BorderColor	bestimmt die Farbe der Umrandung.
MoveTo	den Zeichenstift auf eine bestimmt X/Y Position.
LineTo	zeichnet eine Line ab der aktuellen Zeichenposition.
PlotLine	zeichnet eine Linie zwischen zwei angegebenen Positionen.

PlotArrow	zeichnet eine Line mit einer Pfeilspitze am Kopfende.
PlotDbIArrow	zeichnet eine Line mit je einer Pfeilspitze an den Enden.
FrameRect	zeichnet ein Rechteck.
FillRect	füllt eine rechteckige Fläche.
PlotRect	zeichnet ein Rechteck.
RoundRect	zeichnet ein Rechteck mit abgerundeten Ecken.
PlotEllipse	zeichnet eine Ellipse.
PlotArc	zeichnet eine Kreisbogen.
PlotChord	zeichnet einen geschlossenen Kreisbogen.
PlotPie	zeichnet ein Tortendiagramm.
PolyBezier	zeichnet eine Bezier Kurve.
PlotPolygon	zeichnet ein geschlossenes Vieleck.
KeepPolygon	erweitert PlotPolygon .
PenColor	bestimmt die Farbe des Zeichenstifts.
PenWidth	bestimmt die Breite des Zeichenstifts.
PenStyle	bestimmt das Muster, in dem Linien gezeichnet werden.
PenMode	bestimmt die Interaktion der Vordergrund- mit der Hintergrundfarbe.
BrushColor	bestimmt die Vordergrund Farbe beim Füllen von Flächen.
BrushStyle	spezifiziert das Muster mit dem eine Fläche gefüllt wird.
PlotText	schreibt einen Text an die aktuelle Pen Position.
FontSize	bestimmt Göße der Zeichen bei der Textausgabe.
FontStyle	spezifiziert die Attribute der Textausgabe.
FontColor	bestimmt die Farbe in der Text geschrieben wird.
FontName	bestimmt den Zeichensatz für Textausgabe.

13.9.4.1 PlotClear

PlotClear löscht den Inhalt der Plotbox.

Syntax: [PlotClear]

PlotClear löscht den Inhalt der Plotbox. Der Hintergrund wird mit der Farbe gefüllt, die mit **ClearColor** eingestellt wurde.

13.9.4.2 ClearColor

ClearColor bestimmt die Hintergrundfarbe für **PlotClear**.

Syntax: [ClearColor, red, green, blue]

Der gültige Bereich der Werte ist eine Fließkomma Zahl zwischen 0 und 1.0, oder zwischen 0 und 255 wenn **AbsColor** auf **TRUE** gesetzt ist.

13.9.4.3 PlotSize

PlotSize bestimmt die Breite und die Höhe der Plotbox in Pixel.

Syntax: [PlotSize, width, height]

PlotSize ändert die Breite und Höhe der Plotbox entsprechend den Argumenten width und height. Außerdem wird automatisch **PlotClear** ausgeführt und. **PlotSize** muß aufgerufen werden bevor eine Grafik gezeichnet wird.

13.9.4.4 AbsPosition

AbsPosition bestimmt den Datentyp der Argumente zur Positionsbestimmung.

Syntax: [AbsPosition, {TRUE | FALSE}]

Nach der Anweisung [AbsPosition, TRUE] werden die Angaben von Positionen in der Plotbox in Pixelkoordinaten, entsprechend der Windows Spezifikation erwartet. Mit [AbsPosition, FALSE] wird auf fließkomma Eingabe zurückgeschaltet. Voreingestellt ist die Eingabe von Fließkommazahlen. Weitere Informationen dazu finden Sie oben in dem Absatz **Plot Koordinaten**.

13.9.4.5 AbsColor

AbsColor bestimmt der Bereich der Farbkomponenten.

Syntax: [AbsColor, {TRUE | FALSE}]

Zur Eingabe der Farbkomponenten ist der Fließkommabereich 0.0 bis 1.0 voreingestellt. Mit der Anweisung [AbsColor, TRUE] wird der Bereich der Argumente auf 0 bis 255, entsprechend der Windows Spezifikation umgeschaltet. [AbsColor, FALSE] schaltet zurück in den Fließkomma Modus.

13.9.4.6 PlotRange

PlotRange bestimmt den Bereich der X und Y Achse.

Syntax: [PlotRange, minX, maxX, minY, maxY]

Für die X und Y Achsen ist ein variabler Bereich voreingestellt der an die Größe der eingegebenen Koordinaten angepaßt wird. Mit **PlotRange** wird der Bereich der Achsen festgelegt. Als Argument ist jeder gültige positive oder negative Fließkommanwert zulässig.

13.9.4.7 PlotBorder

PlotBorder schaltet die Umrandung der Plotbox ein oder aus.

Syntax: [PlotBorder, {TRUE | FALSE}]

In der Voreinstellung wird die Plotbox mit einer 1 Pixel breiten Umrandung angezeigt. Mit der Anweisung [Plotborder, FALSE] wird die Umrandung ausgeschaltet.

13.9.4.8 BorderColor

BorderColor bestimmt die Farbe der Umrandung.

Syntax: [BorderColor, red, green, blue]

Der gültige Bereich der Werte ist eine Fließkomma Zahl zwischen 0 und 1.0, oder zwischen 0 und 255 wenn **AbsColor** auf **TRUE** gesetzt ist.

13.9.5.1 MoveTo

MoveTo setzt den Zeichenstift (Pen) auf eine bestimmt **X,Y** Position.

Syntax: [MoveTo, X, Y]

Verwenden Sie **MoveTo** bevor Sie mit **LineTo** eine Line zeichnen.

13.9.5.2 LineTo

LineTo zeichnet eine Line ab der aktuellen Zeichenposition.

Syntax: [LineTo, X, Y]

LineTo zeichnet eine Line von der aktuellen Zeichenposition bis zu einer mit **X** und **Y** spezifizierten Position; ausschließlich der **X,Y** Position. Anschließend setzt **LineTo** die aktuelle Zeichenposition auf **X,Y**. Zum Zeichnen werden die **Pen** Einstellungen verwendet.

Hinweis: Wenn per **PenStyle** ein anderes Muster als **psSolid** eingestellt wurde, werden die Lücken der Linie mit den aktuellen Einstellungen von **Brush** gezeichnet.

13.9.5.3 PlotLine

PlotLine zeichnet eine Linie zwischen zwei angegebenen Positionen.

Syntax: [PlotLine, X1, Y1, X2, Y2]

PlotLine zeichnet eine Linie von der Position **X1,Y1** bis zu der mit **X2** und **Y2** spezifizierten Position; ausschließlich der Position **X2,Y2**. Anschließend setzt **PlotLine** die aktuelle Zeichenposition auf **X2,Y2**. Zum Zeichnen werden die **Pen** Einstellungen verwendet.

Hinweis: Wenn per **PenStyle** ein anderes Muster als **psSolid** eingestellt wurde, werden die Lücken der Linie mit den aktuellen Einstellungen von **Brush** gezeichnet.

13.9.5.4 PlotArrow

PlotArrow zeichnet eine Linie mit einer Pfeilspitze am Kopfende.

Syntax: [PlotArrow, topX, tipY, tailX, tailY]

PlotArrow zeichnet eine Linie, beginnend an der Position **topX** und **topY**, bis zu der Position **tailX** und **tailY**, ausschließlich der Position **tailX, tailY**; mit einer Pfeilspitze an **topX, topY**. Anschließend setzt **PlotArrow** die aktuelle Zeichenposition auf **tailX, tailY**. Zum Zeichnen werden die **Pen** Einstellungen verwendet.

Hinweis: Wenn per **PenStyle** ein anderes Muster als **psSolid** eingestellt wurde, werden die Lücken der Linie mit den aktuellen Einstellungen von **Brush** gezeichnet.

13.9.5.5 PlotDblArrow

PlotDblArrow zeichnet eine Linie mit je einer Pfeilspitze an den Enden.

Syntax: [PlotDblArrow, X1, Y1, X2, Y2]

PlotDblArrow zeichnet eine Linie, beginnend an der Position **X1** und **Y1**, bis zu der Position **X2** und **Y2**, ausschließlich der Position **X2**, **Y2**, mit je einer Pfeilspitze an den Enden. Anschließend setzt **PlotDblArrow** die aktuelle Zeichenposition auf **X2**, **Y2**. Zum Zeichnen werden die **Pen** Einstellungen verwendet.

Hinweis: Wenn per **PenStyle** ein anderes Muster als **psSolid** eingestellt wurde, werden die Lücken der Linie mit den aktuellen Einstellungen von **Brush** gezeichnet.

13.9.5.6 FrameRect

FrameRect zeichnet ein Rechteck.

Syntax: [FrameRect, X1, Y1, X2, Y2]

Verwenden Sie **FrameRect** um einen 1 Pixel breiten Rahmen um eine rechteckige Region zu zeichnen, deren Eckpunkte mit **X1**, **Y1** (obere, linke Ecke) und **X2**, **Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert sind. **FrameRect** verwendet den mit **BrushColor** eingestellten Farbton. Wenn Sie statt **BrushColor** die Einstellungen von **Pen** verwenden wollen, benutzen Sie das Kommando **PlotRect** oder **PlotPolygon**.

13.9.5.7 FillRect

FillRect füllt eine rechteckige Fläche.

Syntax: [FillRect, X1, Y1, X2, Y2]

FillRect füllt eine rechteckige Fläche, deren Eckpunkte mit **X1**, **Y1** (obere, linke Ecke) und **X2**, **Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert sind, unter Verwendung der Einstellungen von **Brush**.

13.9.5.8 PlotRect

PlotRect zeichnet ein Rechteck.

Syntax: [PlotRect, X1, Y1, X2, Y2]

Syntax: [PlotRect, X1, Y1, X2, Y2, TRUE]

PlotRect zeichnet einen Rahmen um eine rechteckige Region, deren Eckpunkte mit **X1**, **Y1** (obere, linke Ecke) und **X2**, **Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert sind. Zum Zeichnen des Rahmens verwendet **PlotRect** die **Pen** Einstellungen. Optional kann das Rechteck ausgefüllt werden. Dazu tragen Sie in das sechste Feld der Zeile den Wert **TRUE** (eins) ein. Zum Ausfüllen des Rechtecks werden die **Brush** Einstellungen verwendet.

Hinweis: Wenn eine rechteckige Fläche ohne Umrandung gezeichnet werden soll, verwenden Sie das Kommando **FillRect**. Ein Rechteck mit abgerundeten Ecken kann mit **RoundRect** gezeichnet werden.

13.9.5.9 RoundRect

RoundRect zeichnet ein Rechteck mit abgerundeten Ecken.

Syntax: [RoundRect, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3]

Syntax: [RoundRect, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, 1]

RoundRect zeichnet einen Rahmen um eine rechteckige Region, deren Eckpunkte mit **X1**, **Y1** (obere, linke Ecke) und **X2**, **Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert sind. Die Ecken werden abgerundet mit dem Bogen einer Ellipse. **X3** bestimmt die Breite, **Y3** bestimmt die Höhe der Ellipse.

Zum Zeichnen des Rahmens verwendet **RoundRect** die **Pen** Einstellungen. Optional kann das Rechteck ausgefüllt werden. Dazu tragen Sie in das achte Feld der Zeile den Wert **TRUE** (eins) ein. Zum Ausfüllen des Rechtecks werden die **Brush** Einstellungen verwendet.

13.9.5.10 PlotEllipse

PlotEllipse zeichnet eine Ellipse.

Syntax: [PlotEllipse, X1, Y1, X2, Y2]

Syntax: [PlotEllipse, X1, Y1, X2, Y2, 1]

PlotEllipse zeichnet eine Ellipse deren Begrenzung durch ein Rechteck definiert wird. Die Eckpunkte der rechteckige Region, werden mit **X1, Y1** (obere, linke Ecke) und **X2, Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert. Wenn die Begrenzung ein Quadrat ist, wird ein Kreis gezeichnet.

Zum Zeichnen des Rahmens verwendet **PlotEllipse** die **Pen** Einstellungen. Optional kann die Ellipse ausgefüllt werden. Dazu tragen Sie in das sechste Feld der Zeile den Wert **TRUE** (eins) ein. Zum Ausfüllen der Ellipse werden die **Brush** Einstellungen verwendet.

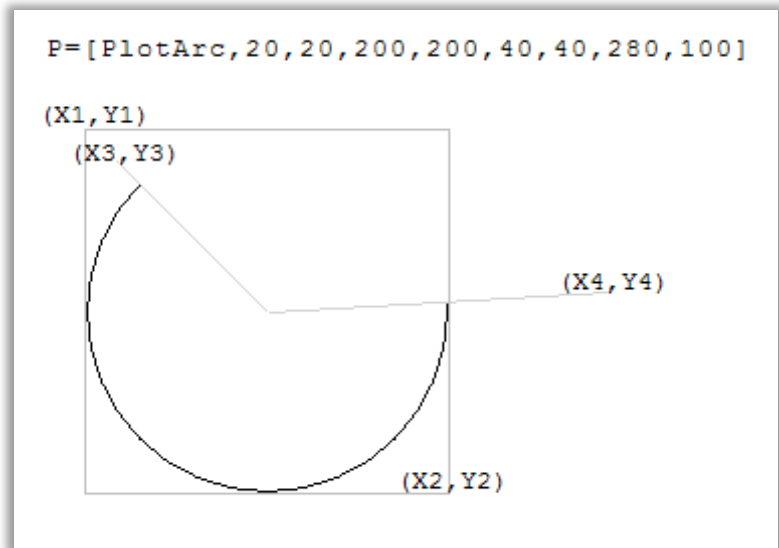
13.9.5.11 PlotArc

PlotArc zeichnet eine Kreisbogen.

Syntax: [PlotArg, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4]

PlotArc zeichnet einen Kreisbogen der ein Teil einer Ellipse ist, deren Begrenzung durch ein Rechteck definiert wird. Die Eckpunkte der rechteckige Region, werden mit **X1, Y1** (obere, linke Ecke) und **X2, Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert.

Der Kreisbogen wird im Uhrzeigersinn als Ausschnitt der Ellipse vom Ausgangs- zum Endpunkt gezeichnet. Der Ausgangspunkt ist definiert durch den Schnittpunkt der Ellipse und einer Geraden, die vom Mittelpunkt der Ellipse zur Position **X3, Y3** führt. Der Endpunkt ist definiert durch den Schnittpunkt der Ellipse und einer Geraden, die vom Mittelpunkt der Ellipse zur Position **X4, Y4** führt. Zum Zeichnen verwendet **PlotArc** die **Pen** Einstellungen.



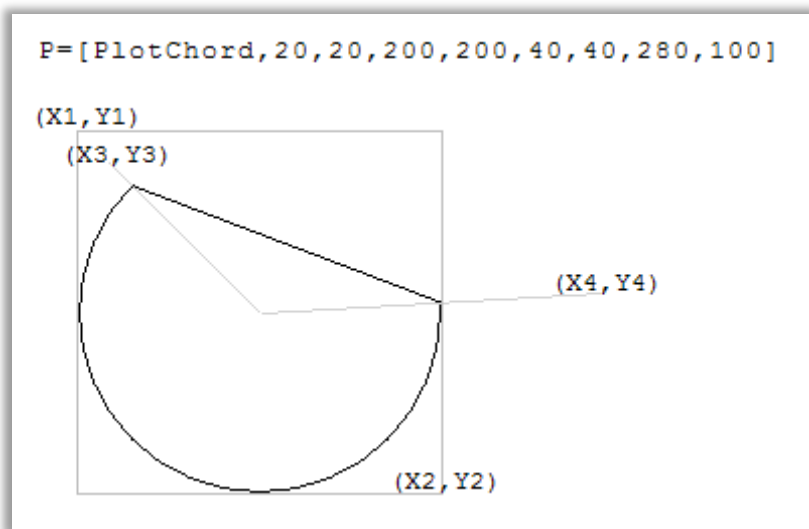
13.9.5.12 PlotChord

PlotChord zeichnet einen geschlossenen Kreisbogen.

Syntax: [PlotChord, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4]

Syntax: [PlotChord, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4, 1]

PlotChord zeichnet einen Kreisbogen dessen Endpunkte mit einer Linie geschlossen sind. Der Kreisbogen ist der Teil einer Ellipse deren Begrenzung durch ein Rechteck definiert wird. Die Eckpunkte der rechteckige Region, werden mit **X1, Y1** (obere, linke Ecke) und **X2, Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert.



Der Kreisbogen wird im Uhrzeigersinn als Ausschnitt der Ellipse vom Ausgangs- zum Endpunkt gezeichnet. Der Ausgangspunkt ist definiert durch den Schnittpunkt der Ellipse und einer Geraden, die vom Mittelpunkt der Ellipse zur Position **X3, Y3** führt. Der Endpunkt ist definiert durch den Schnittpunkt der Ellipse und einer Geraden, die vom Mittelpunkt der Ellipse zur Position **X4, Y4** führt. Zum Zeichnen verwendet **PlotChord** die **Pen** Einstellungen.

Optional kann der Kreisbogen ausgefüllt werden. Dazu tragen Sie in das zehnte Feld der Zeile den Wert **TRUE** (eins) ein. Zum Ausfüllen des Kreisbogens werden die **Brush** Einstellungen verwendet.

13.9.5.13 PlotPie

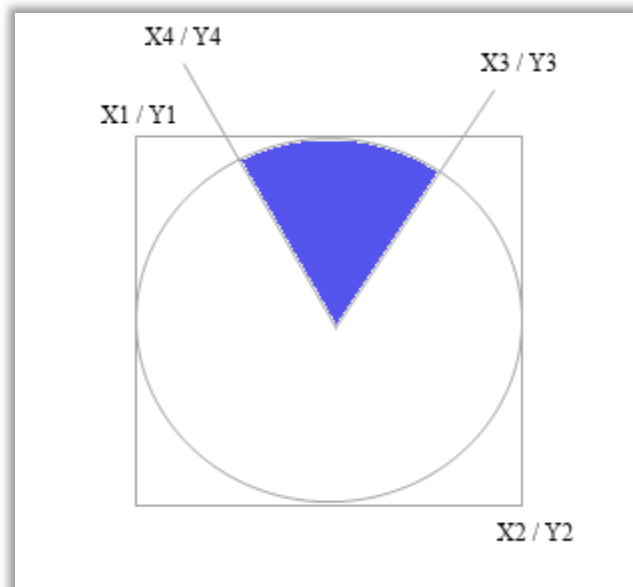
PlotPie zeichnet ein Tortendiagramm.

Syntax: [PlotPie, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4]

Syntax: [PlotPie, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3, X4, Y4, 1]

PlotPie zeichnet einen tortenförmigen Ausschnitt einer Ellipse. Die Begrenzung der Ellipse ist durch ein Rechteck definiert. Die Eckpunkte des Rechtecks werden mit **X1, Y1** (obere, linke Ecke) und **X2, Y2** (untere, rechte Ecke) spezifiziert.

Der tortenförmige Ausschnitt wird im Uhrzeigersinn als Ausschnitt der Ellipse vom Ausgangs- zum Endpunkt gezeichnet. Der Ausgangspunkt ist definiert durch den Schnittpunkt der Ellipse und einer Geraden, die vom Mittelpunkt der Ellipse zur Position **X3, Y3** führt. Der Endpunkt ist definiert durch den Schnittpunkt der Ellipse und einer Geraden, die vom Mittelpunkt der Ellipse zur Position **X4, Y4** führt. Zum Zeichnen verwendet **PlotPie** die **Pen** Einstellungen.



Optional kann der Ausschnitt ausgefüllt werden . Dazu tragen Sie in das zehnte Feld der Zeile den Wert **TRUE** (eins) ein. Zum Ausfüllen des Ausschnitts werden die **Brush** Einstellungen verwendet.

13.9.5.14 PolyBezier

PolyBezier zeichnet eine Bezier Kurve.

Syntax: [PolyBezier, X1, Y1, X2, Y2, X3, Y3]

PolyBezier zeichnet eine Bezier Kurve von der aktuellen **Pen** Position zu der Endposition **X3, Y3**. Die Parameter **X1, Y1** und **X2, Y2** bestimmen die Kontrollpunkte.

PolyBezier verwendet die **Pen** Einstellungen.

13.9.5.15 PlotPolygon

PlotPolygon zeichnet ein geschlossenes Vieleck.

Syntax: [PlotPolygon, X1, Y1, X2, Y2, ... Xn, Yn]

PlotPolygon zeichnet ein geschlossenes Vieleck. Die Anzahl der Ecken ist beliebig. Der Rand beginnt an Position **X1, Y1**, verläuft dann über die folgenden Positionen bis **Xn, Yn**. Zum Abschluß wird das Vieleck geschlossen indem **Xn, Yn** mit **X1, Y1** verbunden wird, anschließend wird der Innenraum ausgefüllt. Zum Zeichnen des Rands wird die Einstellung von **Pen** verwendet; der Innenraum wird entsprechend den **Brush** Einstellungen gefüllt. Wenn der Innenraum nicht ausgefüllt werden soll, setzen Sie **BrushStyle** auf **bsClear**.

Lesen Sie auch die Beschreibung unter **KeepPolygon**.

13.9.5.16 KeepPolygon

KeepPolygon erweitert **PlotPolygon**.

Syntax: [KeepPolygon, X1, Y1, X2, Y2, ... Xn, Yn]

Wenn die Zeile des Datenfeldes nicht genug Felder hat um alle Eckpunkte des Polygons aufzunehmen, können Sie weitere Positionen mit **KeepPolygon** anfügen. Alle Positionen einer **PlotPolygon** und den unmittelbar folgenden **KeepPolygon** Anweisung werden zu einem Polygon zusammengefaßt.

13.9.5.17 FloodFill

FloodFill füllt einen eingegrenzten Bereich mit einer Farbe oder Muster.

Syntax: [FloodFill, X, Y, color, style]

FloodFill füllt einen eingegrenzten Bereich in der aktuell eingestellten Farbe von **BrushColor** und dem mit **BrushStyle** eingestelltem Muster. Der Ausgangspunkt des zu füllenden Bereichs wird von der **X**- und **Y**-Position bestimmt.

Die Grenze des Bereichs wird mit **color** und **style** bestimmt. Wenn **style** = 0 ist wird der Bereich gefüllt dessen Farbe mit **color** identisch ist. Bei **style** = 1 bestimmt **color** die Farbe der Begrenzung.

13.9.6.1 PenColor

PenColor bestimmt die Farbe des Zeichenstifts (**Pen**), der zum Zeichnen von Linen verwendet wird.

Syntax: [PenColor, red, green, blue]

Der gültige Bereich der Werte ist eine Fließkomma Zahl zwischen 0 und 1.0, oder zwischen 0 und 255 wenn **AbsColor** auf **TRUE** gesetzt ist.

13.9.6.2 PenWidth

PenWidth bestimmt die Breite des Zeichenstifts (Pen) in Pixel.

Syntax: [PenWidth, w]

Beispiel: Next r = [PenWidth, 3]

Verwenden Sie ***PenWidth*** um die Breite des Zeichenstifts zu vergrößern. Voreingestellt ist eine Breite von einem Pixel.

Hinweis: Die Breite von Pen ist auch abhängig von der ***PenStyle*** Einstellung.

13.9.6.3 PenStyle

PenStyle bestimmt das Muster, in dem Linien gezeichnet werden.

Syntax: [PenStyle, ps]

Beispiel: Next r = [PenStyle, psSolid]

Verwenden Sie ***PenStyle*** zum Zeichnen von gepunkteten oder gestrichelten Linien, oder um Rahmen um gefüllte Flächen zu unterdrücken.

Hinweis: Gepunkteten oder gestrichelte Linien können nur gezeichnet werden, wenn ***SetWidth*** auf 1 gesetzt ist.

Die folgende Liste zeigt die möglichen Werte für den Parameter ***ps***. Voreingestellt ist ***psSolid***.

psSolid	Zeichnet eine solide Linie.
psDash	Zeichnet ein gestrichelte Linie.

psDot	Zeichnet eine gepunktete Linie
psDashDot	Zeichnet eine Strich – Punkt Linie.
psDashDotDot	Zeichnet eine Strich – Punkt – Punkt Line.
psClear	Zeichnet keine Linie (kann verwendet werden um Rahmen um gefüllte Flächen zu unterdrücken)
psInsideFrame	Zeichnet eine solide Linie, kann aber abweichende Farbe verwenden wenn die Breite größer 1 ist.

13.9.6.4 PenMode

PenMode bestimmt die Interaktion der Vordergrund- mit der Hintergrundfarbe der Plotbox.

Syntax: [PenMode, pm]

Beispiel: Next r = [PenMode, pmBlack]

Die folgende Liste zeigt die vordefinierten Konstanten für *PenMode*. Der voreingestellte Wert ist *pmCopy*.

pmBlack	Immer schwarz
pmWhite	Immer weiß
pmNop	Keine Änderung
pmNot	Hintergrundfarbe wird invertiert
pmCopy	Verwendet die Farbe, die mit <i>PenColor</i> spezifiziert ist
pmNotCopy	Inverse of pen color
pmMergePenNot	Combination of pen color and inverse of plot box background
pmMaskPenNot	Combination of colors common to both pen and inverse of plot box background
pmMergeNotPen	Combination of plot box background color and inverse of pen color
pmMaskNotPen	Combination of colors common to both plot box background and inverse of pen color
pmMerge	Combination of pen color and plot box background color
pmNotMerge	Inverse of pmMerge: combination of pen color and plot box background color
pmMask	Combination of colors common to both pen and plot box background
pmNotMask	Inverse of pmMask: combination of colors common to both pen and plot box background
pmXor	Combination of colors in either pen or plot box background, but not both

pmNotXor	Inverse of pmXor: combination of colors in either pen or plot box background, but not both
-----------------	--

13.9.7.1 BrushColor

BrushColor bestimmt die Vordergrund Farbe die beim Füllen von Flächen verwendet wird.

Syntax: [BrushColor, red, green, blue]

BrushColor bestimmt die Farbe in ein mit **BrushStyle** gewähltes Muster gezeichnet wird (nicht den Hintergrund, außer **BrushStyle** = **bsSolid**). Der gültige Bereich der Werte ist eine Fließkomma Zahl zwischen 0 und 1.0, oder zwischen 0 und 255 wenn **AbsColor** auf **TRUE** gesetzt ist.

Hinweis: Bei der Einstellung **BrushStyle** = **bsClear** wird das **BrushColor** Kommando ignoriert. Außerdem wird der bei **BrushColor** eingestellte Wert gelöscht, wenn **BrushStyle** auf **bsClear** gesetzt wird.

13.9.7.2 BrushStyle

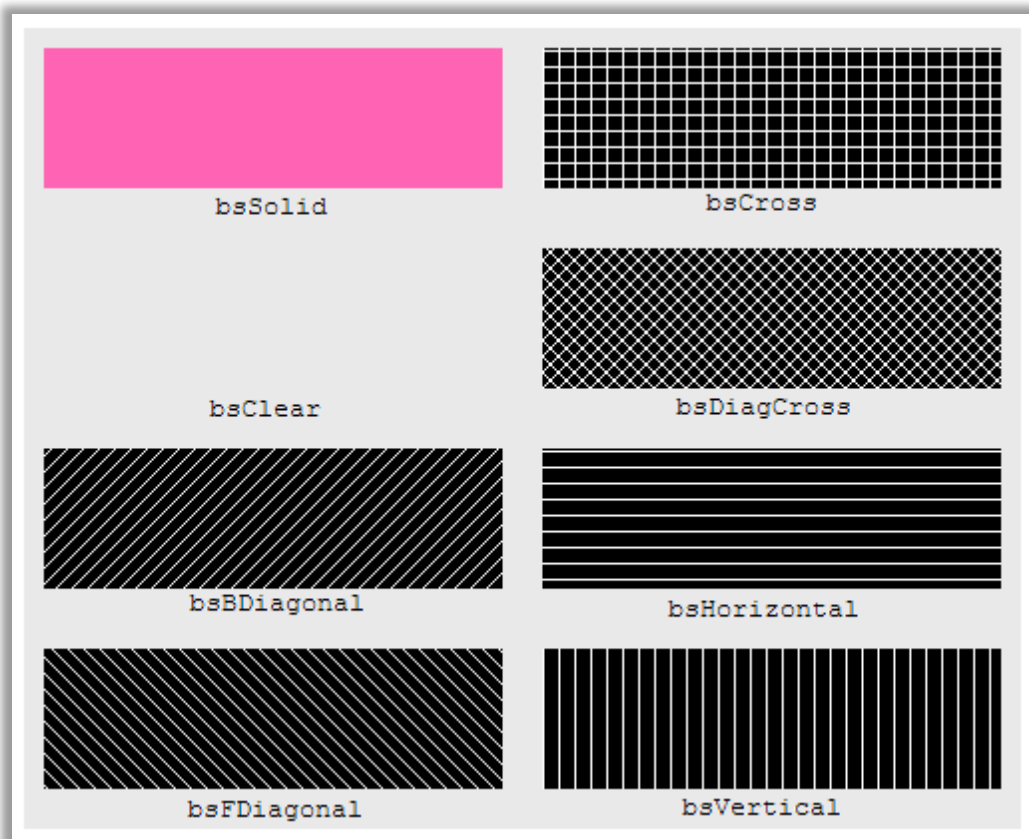
BrushStyle spezifiziert das Muster mit dem eine Fläche gefüllt wird.

Syntax: [BrushStyle, bs]

Beispiel: Next r = [BrushStyle, bsSolid]

Die folgende Liste zeigt die definierten Werte für **BrushStyle**. Voreingestellt ist der Wert **bsSolid**. Das folgende Bild zeigt die den Werten zugeordneten Muster.

bsSolid	bsClear	bsBDiagonal	bsFDiagonal
bsCross	bsDiagCross	bsHorizontal	bsVertical



13.9.8.1 PlotText

PlotText schreibt einen Text an die aktuelle Pen Position.

Syntax: `[PlotText, X, Y, TextString]`

Mit ***PlotText*** schreiben Sie einen Text zur Plot Box, beginnend an der aktuellen X/Y-Position (Pen Position). Zum Schreiben werden die aktuellen Werte der Font Einstellung verwendet. Nach dem Aufruf der Funktion ist die aktuelle Pen Position die obere / rechte Ecke des Textes.

13.9.8.2 FontSize

Mit *FontSize* wird die Größe der Zeichen bei der Textausgabe eingestellt.

Syntax: `[FontSize, fs]`

13.9.8.3 FontStyle

FontStyle spezifiziert die Attribute der Textausgabe.

Syntax: `[FontStyle, fs]`

Beispiel: `Next r = [FontStyle, (fsBold or fsItalic)]`

Wenn mehr als ein Attribut gesetzt werden soll, können diese mit dem *or* Operator verknüpft werden. Die folgende Liste zeigt die möglichen Werte.

<code>fsBold</code>	Text wird fett gedruckt.
<code>fsItalic</code>	Text wird kursiv
<code>fsUnderline</code>	Text wird unterstrichen.
<code>fsStrikeOut</code>	Text wird durchgestrichen.

13.9.8.4 FontColor

FontColor bestimmt die Farbe in der Text geschrieben wird.

Syntax: `[FontColor, red, green, blue]`

Der gültige Bereich der Werte ist eine Fließkomma Zahl zwischen 0 und 1.0, oder zwischen 0 und 255 wenn *AbsColor* auf *TRUE* gesetzt ist.

13.9.8.5 FontName

FontName bestimmt den Zeichensatz der bei der Textausgabe verwendet wird.

Syntax: [FontName, NameString]

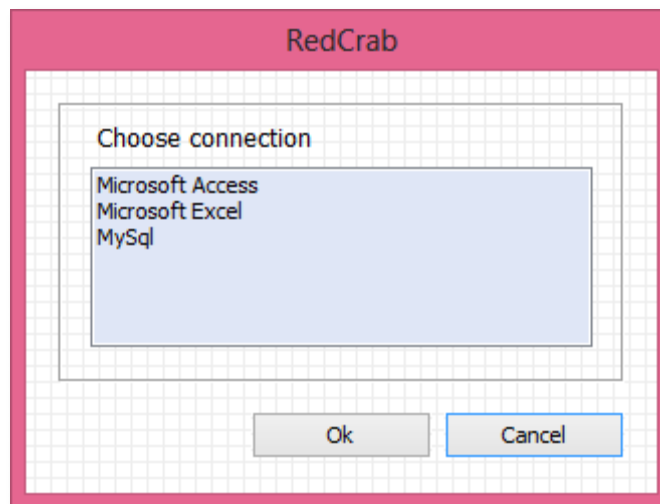
Hinweis: Wenn ein Zeichensatz mit bestimmten Attributen kombiniert wird (z.B. *fsBold* oder *fsItalic*), die auf dem System nicht unterstützt werden, kann vom System ein abweichender Zeichensatz verwendet werden

14 Menü Connection

Unter dem Menü Connection finden Sie Funktionen mit denen **RedCrab** Ihnen den Zugriff auf externe Datenbanken und Server ermöglicht.

14.1 Connection Open

Das Menü **Open** öffnet eine Dialogbox in der Sie eine Datenbank oder den Type einer Datei wählen auf deren Daten Sie zugreifen wollen.

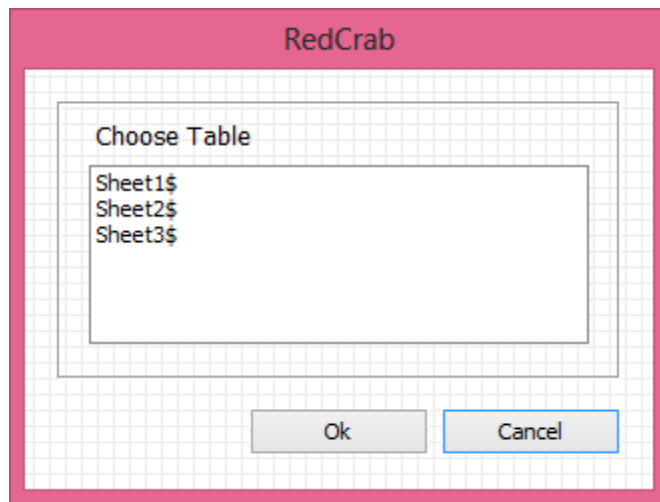


In dem Beispiel oben sind drei Connections konfiguriert. Diese Connections sind in **RedCrab** vorkonfiguriert. Wie Sie weitere Connections erstellen können, finden Sie unten in der Beschreibung zum **Connection Manager**.

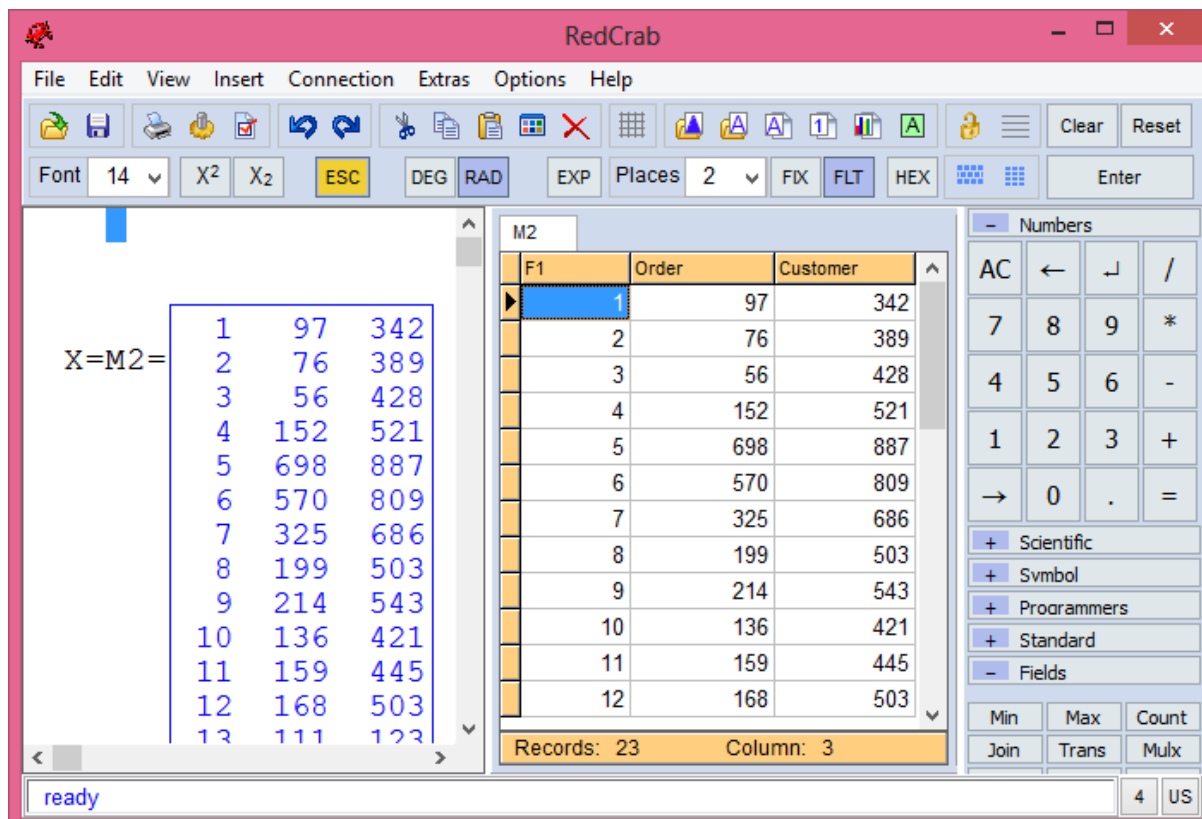
Die folgende Beschreibung zeigt an einem Beispiel die Verwendung einer **Excel**-Datei im **RedCrab** Arbeitsblatt.

1. Wählen Sie den Datei Type **Microsoft Excel** und bestätigen Sie die Auswahl mit der **OK** Taste.
2. Es öffnet sich der Datei Browser in dem Sie in gewohnter Weise eine **Excel**-Datei öffnen.

3. Wenn die Datei mehrere Tabellen enthält öffnet sich eine Dialogbox in der Sie die gewünschte Tabelle wählen.



Die ausgewählte Tabelle wird in **RedCrab** auf einer Registerseite angezeigt. Über den Namen der Registerseite kann die Tabelle einer Variablen zugewiesen und weiter verwendet werden, wie ein normales Datenfeld.



The image shows the main window of the RedCrab application. The window has a menu bar (File, Edit, View, Insert, Connection, Extras, Options, Help) and a toolbar with various icons. Below the toolbar, there are several buttons and dropdown menus for formatting and calculation, including "Font", "14", "X²", "X₂", "ESC", "DEG", "RAD", "EXP", "Places", "2", "FIX", "FLT", "HEX", "Enter", "Clear", and "Reset".

The main workspace is divided into two panes. The left pane shows a variable assignment: $X = M2 =$ followed by a table of data. The right pane shows a table with columns "F1", "Order", and "Customer".

Table in the left pane:

1	97	342	
2	76	389	
3	56	428	
4	152	521	
5	698	887	
6	570	809	
7	325	686	
8	199	503	
9	214	543	
10	136	421	
11	159	445	
12	168	503	
13	111	123	

Table in the right pane:

F1	Order	Customer
1	97	342
2	76	389
3	56	428
4	152	521
5	698	887
6	570	809
7	325	686
8	199	503
9	214	543
10	136	421
11	159	445
12	168	503

At the bottom of the right pane, it says "Records: 23" and "Column: 3".

The status bar at the bottom of the window shows "ready" and "4 US".

Der Zugriff auf andere Datenbanken wie *Microsoft Access* oder *MySQL* ist grundsätzlich identisch, kann aber je nach Konfiguration davon abweichen. Bei Tabelle die über *TCP/IP* geladen werden, wird der Name der Datenbank bereits in der Konfiguration festgelegt. Je nach Konfiguration kann auch eine Dialogbox zur Eingabe des Benutzernamen und des Password verwendet werden.

14.2 Connection Manager

Über das Menü *Connection.Connection Manager* öffnen Sie ein Fenster in dem Sie die Verbindungen (Connections) zu Datenbanken und Servern konfigurieren können. Dieser Absatz gibt eine Übersicht über die Verschiedenen Funktionen des *Connection Managers*.

Connection Name:

Ein frei wählbarer name unter dem die Connection gespeichert wird.

Driver Name:

Der Name des Treibers bei Datenbanken. Das Format (in geschwungenen Klammer) und den Text entnehmen Sie dem Handbuch zu der entsprechenden Datenbank .

Server IP:

IP-Adresse des Servers. Im Beispiel 127.0.0.1 für *localhost*.

Server Port:

Nummer des Server Ports. In diesem Beispiel *3306* für die *MySQL* Datenbank.

User Name:

Name des Users der Datenbank.

Password:

User-Password für die Datenbank. Wenn Sie die *Hide*-Checkbox aktivieren wird das Password nicht im Klartext angezeigt.

Option:

Eventuell einzugebende Optionen entnehmen Sie dem Handbuch der Datenbank.

Extension:

Dieses Feld ist für weitere Datenbank-, Server-spezifische Einträge, die in den Felder oben nicht vorgesehen sind.

Connection:

In diesem Feld wird der gesamte Konfigurations-String angezeigt, der aus den Feldern oben generiert wird. Er muß mit den Angaben im Handbuch zur Datenbank übereinstimmen.

Die Datenbankfunktionen wurden mit *MySql* und *Microsoft Access* geprüft. Die Kommunikation wird über *SQL* angewickelt, deshalb sollten andere Datenbanken auch ohne Probleme ansprechbar sein. Parameter die in diesen Felder nicht vorgesehen sind können unter *Extension* eingetragen werden. Es ist auch möglich den ganzen Konfiguration-String unter *Extension* einzutragen und die Felder oben leer zu lassen. Die Felder oben dienen nur der besseren Übersicht.

RedCrab Connection Manager

Connection Name: MySql

Driver Name: {MySQL ODBC 5.1 Driver}

Server IP: 127.0.0.1

Server Port: 3306

Data Base: redcrab

User: Gast

Password: Password ☐ Hide

Option: 6

Choose Connection: MySql

New Test Save Delete

☐ Open Browser for File Selection

File command:

☐ Ask for Login ☐ Hide Connection

SQL Style

☒ SQL Standard ☐ Microsoft Excel

Extension:

Connection: DRIVER={MySQL ODBC 5.1 Driver};SERVER=127.0.0.1;PORT=3306;USER=Gast;PWD=Password;OPTION=6;DATABASE=redcrab

Exit

Weitere allgemeine Einstellungen in der rechten Spalte

Choose Connection:

Hier können Sie eine Connection auswählen, an der Änderungen durchgeführt werden sollen.

New:

Löscht alle Felder um eine neue Connection einzutragen.

Test:

Mit diesem Button kann eine *TPC/IP* Verbindung zur Datenbank geprüft werden.

Save:

Speichert die aktuellen Eingaben.

Delete:

Löscht die aktuell angezeigte Connection.

Open browser for file selection:

Wenn diese Checkbox gesetzt ist, wird beim Zugriff auf die Connection eine Dialogbox zur Auswahl einer Datei geöffnet. Sinnvoll bei Zugriff auf die *Microsoft Excel* Connection.

File command:

Hier wird das Schlüsselword eingetragen, mit dem der in der Dialogbox gewählte Dateiname zum Treiber gesendet wird (*DBQ* bei *Microsoft Asccess* und *Excel*).

Ask for Login:

Wenn diese Checkbox gesetzt ist, wird beim Zugriff auf die Connection eine Dialogbox zur Eingabe des Usernamen und Password geöffnet. Die Einträge in der linken Spalte (*User* und *Password*) bleiben dann frei.

Hide Connection:

Die Connections bei denen diese Checkbox ist, werden nicht in der Listbox unter dem Menü *Connection.Open* angezeigt. *Hide Connection* ist z.B. bei *PHP* Connection gesetzt.

SQL Style:

Ist, außer bei *Microsoft Excel*, immer auf *SQL Standard* gesetzt.

Es können beliebig viele Connections eingerichtet werden. Wenn oft auf eine bestimmte Datei zugegriffen wird, z. B. Auf die *Excel* Datei *Auftrag.xlsx* kann dafür eine eigene Connection eingerichtet werden.

Beispiel:

- Wählen Sie unter *Choose Connection* in der Combobox *Microsoft Excel*.
- Ändern Sie unter *Connection Name* den Namen in *Excel Auftrag*.
- Löschen Sie das Häkchen in der Checkbox *Open browser for file selection*.
- Tragen Sie unter *Extention* den Pfad der Datei ein z.B:
DBQ=D:docs\Auftrag.xlsx.

- Klicken Sie den *Save* Button um die Connection zu speichern.

Die neue Connection ***Excel Auftrag*** wird zusätzlich eingerichtet. Die Vorlage ***Microsoft Excel*** wird nicht überschrieben.

Wenn Sie dann in der ***Connection.Open*** Dialogbox die Connection ***Excel Auftrag*** wählen, wird die Datei direkt geladen, ohne den Datei-Dialog zu öffnen.

14.3 Connection Set Preferences

Set Preferences erneuert die vorkonfigurierten Connections im ***Connection Manager***. Diese Funktion wird nur benötigt, wenn irrtümlich Connections gelöscht oder verändert wurden .

14.4 PHP Configuration

Zur Ausführung von ***PHP***-Programmen unter ***RedCrab*** muß ein externer ***PHP***-Processor installiert werden. In einem Netzwerk brauch nur ein ***PHP***-Processor installiert werden. ***RedCrab*** kann dann von allen Arbeitsplätzen diesen ***PHP***-Processor verwenden. Wichtig ist, daß ***RedCrab*** während der Programmentwicklung auf das Dokumenten-Verzeichnis des Servers über den Laufwerk-Pfad Schreibrechte hat.

14.4.1 Verwendung eines Intranet Servers

Wenn im Netzwerk ein Intranet-Server (z.B ***Apache*** + ***PHP***) in Betrieb ist, kann dieser verwendet werden. Im ***RedCrab Connection Manager*** ist eine Connection für die Verwendung des Intranet-Servers vorkonfiguriert :

The screenshot shows the RedCrab Connection Manager window with the following configuration:

- Connection Name:** PHP Web Server
- Driver Name:** (empty)
- Server IP:** 127.0.0.1
- Server Port:** (empty)
- Data Base:** (empty)
- User:** (empty)
- Password:** (empty) with a ☐ Hide checkbox
- Option:** (empty)
- Choose Connection:** PHP Web Server (selected in dropdown)
- Buttons:** New, Test, Save, Delete
- Open Browser for File Selection:** ☐
- File command:** (empty)
- Ask for Login:** ☐ **Hide Connection:** ☒
- SQL Style:**
 - ☒ SQL Standard
 - ☐ Microsoft Excel
- Extension:** ROOT=D:\www\;
- Connection:** SERVER=127.0.0.1;ROOT=D:\www\;
- Exit Button:** Exit

Wenn Sie diese Konfiguration verwenden :

- löschen Sie unter *Connection Name* die Worte **Web Server**; nur die Buchstaben **PHP** bleiben stehen.
- Tragen Sie unter **Server IP** die IP-Adresse des Servers ein. Wenn der Intranet-Server auf Ihrem eigenen Rechner läuft kann die 127.0.0.1 stehen bleiben.
- Ändern Sie unter **Extensions** den **ROOT**-Eintrag für den Dokument-Pfad des Intranet-Servers.
- Klicken Sie den Save-Button um die Einstellungen zu speichern.

14.4.2 Installation eines PHP Processors

Laden Sie die Zip-Datei der aktuelle Version des PHP Processors im Internet unter :
<http://windows.php.net/download/>

! Wichtig : Version 5.4 - VC9 x86.

Entpacken Sie die Zip-Datei in ein Verzeichnis Ihrer Wahl. Der **PHP** Processor benötigt eine Konfigurations Datei **php.ini**. Kopieren Sie die vorkonfigurierte Datei **php.ini-development** und benennen sie um in **php.ini**.

Im **RedCrab Connection Manager** ist eine Connection für die Verwendung des **PHP**-Processors vorkonfiguriert (Bild unten).

Wenn Sie diese Konfiguration verwenden :

- löschen Sie unter **Connection Name** das Wort **Server**; nur die Buchstaben **PHP** bleiben stehen.
- Tragen Sie unter **Server IP** die IP-Adresse des Servers ein. Wenn der Intranet-Server auf Ihrem eigenen Rechner läuft kann die 127.0.0.1 stehen bleiben.
- **Server Port** ist 8000.
- Der Eintrag unter **Options**, **AUTOSTART=1** bedeutet, daß **RedCrab** beim ersten Zugriff auf ein **PHP**-Programm den **PHP**-Server automatisch startet. Der Server wird beendet, wenn **RedCrab** beendet wird.
- Ändern Sie unter **Extensions** den **ROOT**-Eintrag auf das Verzeichnis in das Sie **PHP** installiert haben.
- Klicken Sie den **Save**-Button um die Einstellungen zu speichern.

RedCrab Connection Manager

Connection Name: PHP Server

Driver Name:

Server IP: 127.0.0.1

Server Port: 8000

Data Base:

User:

Password: ☐ Hide

Option: AUTOSTART=1

Choose Connection: PHP Server

New Test Save Delete

☐ Open Browser for File Selection

File command:

☐ Ask for Login ☒ Hide Connection

SQL Style

☒ SQL Standard ☐ Microsoft Excel

Extension: ROOT=C:\PHP\;

Connection: SERVER=127.0.0.1;PORT=8000;OPTION=AUTOSTART=1;ROOT=C:\PHP\;

Exit

Wenn **PHP** auf einem anderen Rechner im Netzwerk läuft, muß der **PHP**-Processor manuell gestartet werden. Ändern Sie dazu den Eintrag unter **Options** auf **AUTOSTART=0** oder löschen Sie die Zeile komplett.

Öffnen Sie dazu ein **DOS**-Fenster im PHP-Verzeichnis und starten Sie **PHP** mit folgender Option :

Beispiel: Php.exe -S 192.168.1.130:8000

Statt der IP-Adresse 192.168.1.130 in dem Beispiel oben müssen Sie die Adresse des Rechners im Netzwerk angeben.

14.10 Debugger Menü

RedCrab enthält einen integrierten Debugger der die Fehlersuche und -Behebung in selbst programmierten Funktionen unterstützt.

Das **Debug** Menü stellt die Funktionen zur Verfügung mit denen der integrierte Debugger gesteuert werden kann.

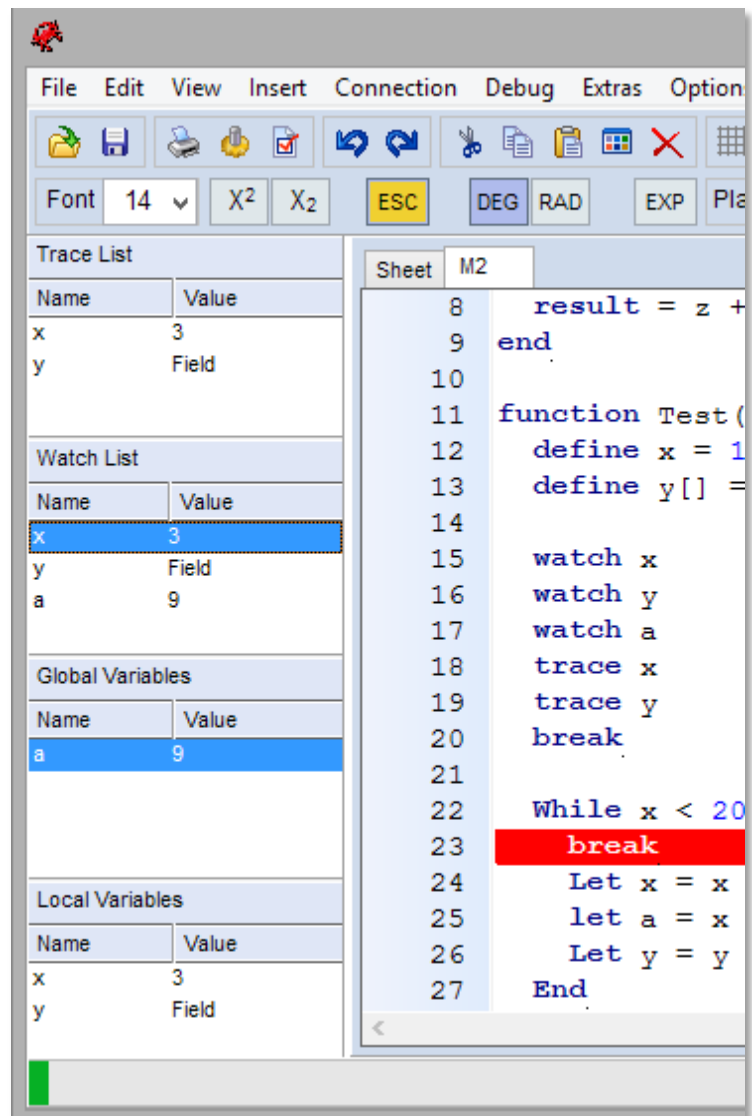
14.11 Open Debugger

Das Menü **Open** öffnet die Debugger Kontrolleiste am linken Rand des Arbeitsblatts. Die Leiste enthält vier Fenster in denen die Werte verschiedener Variable angezeigt werden.

Das erste Fenster zeigt die **Trace** Liste. Hier können Werte eines laufenden Programms überwacht werden. Lesen Sie dazu die Beschreibung im Programmier Handbuch zum **Trace** Kommando.

Das zweite Fenster zeigt die Variablen der **Watch** Liste. Diese Werte werden nur bei einem Programm Stop (**Break**) aktualisiert. Lesen Sie dazu im Programmier Handbuch die Beschreibung zum **Watch** Kommando.

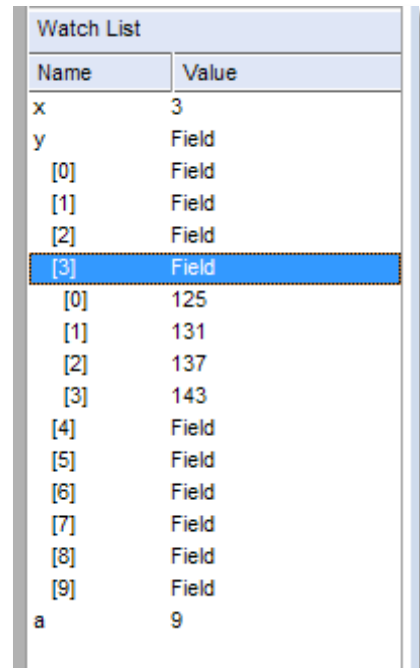
Das dritte Fenster zeigt die globalen Variablen und das



vierte Fenster zeigt die lokalen Variablen der Funktion an, in der das Programm per **Break** unterbrochen wurde. Lesen Sie dazu die Beschreibung im Programmierhandbuch zum **Break** Kommando.

Die Breite der Debugger Leiste und die Höhe der Fenster kann mit der Maus verschoben werden. Auch die Breite der Spalten **Name** und **Value** kann verstellt werden.

Wenn eine Variable ein Datenfeld enthält, wird das Wort **Field** angezeigt. Durch Anklicken der Zeile wird das Feld heruntergeklappt. In dem Beispiel rechts enthält die Variable **y** ein zweidimensionales Datenfeld. Deshalb enthält die heruntergeklappte Liste auch nur das Wort **Field**. Durch erneutes anklicken der Zeile erhält man die Liste der Werte.



Watch List	
Name	Value
x	3
y	Field
[0]	Field
[1]	Field
[2]	Field
[3]	Field
[0]	125
[1]	131
[2]	137
[3]	143
[4]	Field
[5]	Field
[6]	Field
[7]	Field
[8]	Field
[9]	Field
a	9

14.12 Close Debugger

Mit **Close** wird die Debugger Leiste geschlossen. Wenn der Debugger geschlossen ist werden alle **Trace**, **Watch** und **Break**-Anweisungen im Programm ignoriert.

14.13 Step Into

Nach einer Programmunterbrechung (**Break**) wird mit **Step Into** die nächste Programmzeile ausgeführt. Bei einem Funktionsaufruf wird in die Funktion hinein gesprungen.

14.14 Step Over

Nach einer Programmunterbrechung (**Break**) wird mit **Step Over** die nächste Programmzeile ausgeführt. Bei einem Funktionsaufruf wird in die aufgerufene Funktion komplett ausgeführt. Es wird nicht in die Funktion hinein gesprungen.

14.15 Run Debugger

Mit dem Menü **Run** wird das Programm bis zum nächsten **Break**, oder bis zum Programmende ausgeführt.

14.16 Ignore Break

Mit **Ignore Break** wird das Programm fortgeführt wie unter **Run** beschrieben, aber der aktuelle **Break Point** wird im weiteren Programmverlauf nicht mehr berücksichtigt. Dieses kann nützlich sein, wenn ein **Break** in einer Schleife programmiert ist und keine weiteren Stops an dieser Position mehr gewünscht werden.

15.0 *Extras* Menü

15.1 Page Lock

Mit ***Page Lock*** im Menü ***Extras*** wird die Seite für weitere Eingaben gesperrt. Die Funktion schützt vor versehentlichen Änderungen. Die für die Dateneingabe erforderlichen Felder können mit ***Cell Unlock*** freigegeben werden.

15.2 Cell Unlock

Mit ***Cell Unlock*** im Menü ***Extras*** können in einer mit ***Page Lock*** gesperrten Seite einzelne Felder zur Dateneingabe freigegeben werden. Dazu markieren Sie die freizugebenden Felder mit der Maus. Dann klicken Sie ***Cell Unlock*** im Menü ***Extras***. Die Felder sind jetzt zur Dateneingabe freigegeben. Freigegebene Felder werden mit einem Unterstrich markiert.

Um eine Freigabe wieder zu löschen markieren Sie die freigegebenen Felder erneut und klicken ***Cell Unlock***. Die Felder sind jetzt wieder gesperrt.

15.3 Remark

Mit ***Remark*** werden Daten im Arbeitsblatt als Kommentar gekennzeichnet. Die Funktion kann auch mit der Funktions-Taste ***F2*** ausgeführt werden. Als Kommentar gekennzeichnete Daten werden vom Kalkulator ignoriert.

Zur Markierung der Daten selektieren Sie zuerst den Bereich mit der Maus, dann klicken Sie ***Remark***. Die markierten Daten werden in grüner Schrift angezeigt. Die Markierung kann auf die gleiche Weise wieder zurückgesetzt werden.

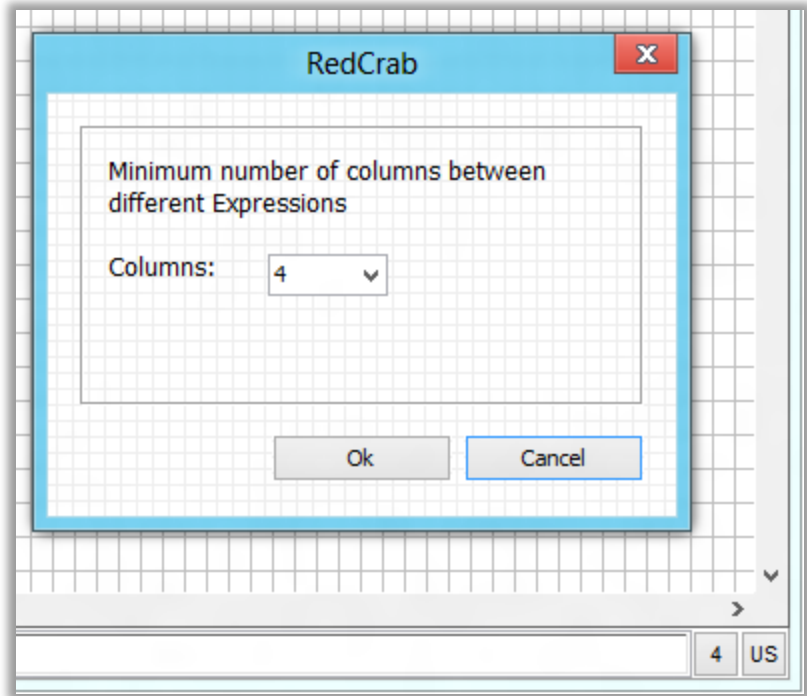
Für längere Kommentare sind Textboxen besser geeignet. ***Remark*** eignet sich

besonders um Teile einer Formel oder Eingabe, temporär von der Berechnung auszuschließen.

16.0 *Options* Menü

16.1 Column Space

Menue *Column Space* öffnet ein Dialog-Fenster in dem der Mindestabstand (Anzahl der leeren Felder) zwischen zwei Formeln in einer Zeile eingestellt werden kann. Es muß ein Wert von mindestens 2 Spalten eingestellt werden. Der eingestellte Wert wird in der Status-Zeile unten rechts neben der Tastatur - Einstellung angezeigt. Sie können das Dialog-Fenster auch öffnen, wenn Sie mit der Maus auf die Ziffer klicken.



16.2 Long Term

Schaltet den Modus für lange Variablen Namen ein. Durch die implizierte Multiplikation wird zum Beispiel “**abc**” als **a*b*c** interpretiert. Im *LongTerm* Modus werden alle zusammenhängende Buchstaben als ein Wort interpretiert, wie Eingaben im *Escape* Modus. Bei eingeschaltetem *Long Term* Modus wird der *ESC* Button in orange angezeigt und deaktiviert.

! Achten Sie hier auf die richtige Einstellung. Eine falsche Einstellung kann zu schwer verständlichen Fehlermeldungen führen. Lesen Sie dazu auch die Beschreibung oben zu [Fehlermeldungen](#).

16.3 Display.Buffer

Bei eingeschaltetem Display Buffer arbeitet **RedCrab** mit einem doppelten Bildschirmspeicher. Dadurch wird die Anzeige beim aktualisieren und scrollen des Bildschirm schneller und Flackern wird vermieden. Allerdings stellt diese Funktion höhere Anforderungen an Computer und Grafikkarte. Bei älteren Computern kann es zu langsamer Reaktion auf Eingaben führen. In diesem Fall ist es angenehmer diese Funktion auszuschalten.

16.4 Keyboard

Die Tastatureingaben in dieser Beschreibung beziehen sich auf eine englische Tastatur in der Landeseinstellung **English-US**. Bei der Verwendung anderer Tastaturen oder Landeseinstellungen können die Funktionen über andere Tasten erreichbar sein. In der Regel sind davon die Funktionen betroffen, die über die **Ctrl** Taste erreicht werden. sollten Sie Probleme mit der Belegung der Tasten haben klicken sie Keyboard im Menü **Options**. Es wird eine Liste mit alternativen Tastaturen geöffnet die bei wichtigen Funktionen erheblich von der englischen Tastatur abweichen. Wählen Sie hier eine Tastatur die Ihrer entspricht oder das Problem löst

Im Anhang finden Sie zur Unterstützung Abbildungen der alternativen Tastaturen und die Belegung der **Ctrl** Funktionen.

16.5 Settings to Registry

Beim Beenden des Programs speichert RedCrab die wichtigsten Einstellungen in der **Windows Registry** des PC's. Wenn **RedCrab** das nächste mal startet, werden diese Einstellungen wieder hergestellt. Das betrifft zum Beispiel die Einstellung der Tastatur, die Größe des Fonts, Anzahl der Dezimalstellen, Fenstergröße und vieles mehr.

Wenn **RedCrab** von einem externen Datenträger, z.B. einem USB-Stick, auf verschiedenen Computern genutzt wird, ist das Speichern der Einstellungen auf den Computern nicht sinnvoll. Mit dem Menü **Options.Settings to Registry** kann diese Funktion umgeschaltet werden. Das Menü zeigt dann den Text **Settings to File** und die Voreinstellungen werden statt in der Registry des PCs, in der Datei **redcrab.con**, im Startverzeichnis des Programms gespeichert.

16.5.1 Portabilität der Shareware

Die Portabilität ist ein wichtiges Leistungsmerkmal des **RedCrab** Kalkulators. Diese bleibt auch bei der Shareware erhalten, obwohl die Lizenz einem bestimmten Rechner zugeordnet ist. Sie können die Shareware wie die Freeware von einem **USB** Stick starten und die Daten statt in der **Windows Registry** in der Konfigurations Datei **redcrab.con** ablegen lassen.

RedCrab verwendet einen Timer, der Ihnen ermöglicht das Programm im Shareware Modus an fremden, nicht registrierten Rechnern, bis zu zwei Tage zu benutzen. Jedesmal, wenn Sie das Programm wieder auf dem registrierten Rechner starten, werden wieder zwei Tage Laufreserve aktiviert.

Eingeschränkt ist die Portabilität lediglich bei Zugriff auf Datenbanken über **TCP-IP**, die eine Installation des entsprechenden Treibers auf dem Rechner voraussetzen, und bei **PHP** Programmen, die den Zugriff auf einen **PHP** Processor benötigen.

Hinweis: Zur schnelleren Behandlung von Datentransfer über konfigurierte Connection, werden beim Start von **RedCrab** die Einstellungen des **Connection Managers** in der **Windows Registry** abgelegt. Beim Beenden von **RedCrab** werden diese wieder gelöscht und eventuelle Änderungen in der Konfigurations Datei aktualisiert.

17.0 *Help* Menu

17.1 About RedCrab

Anzeige der Versionsnummer und der Lizenz.

17.2 Check For Updates

Vergleicht die Version des Programms mit der neusten Version auf dem **RedCrab** Server. Es wird eine Meldung ausgegeben, ob ein Update zur Verfügung steht. Zur Ausführung diese Funktion muss eine Online Verbindung bestehen.

17.3 License

Dieses Menü öffnet eine Message Box die Informationen der Lizenz anzeigt.

17.4 Freeware Registration

Dieses Menü öffnet eine Dialog Box zur Registrierung der Freeware. Es wird lediglich Ihre Email Adresse angefragt. Die Registrierung ist optional und hat keinen Einfluß auf die Funktion der Freeware. Als registrierter Anwender erhalten Sie per Email Mitteilungen über Updates oder andere Informationen die **RedCrab** betreffen.

Zur Registrierung ist eine Online Verbindung erforderlich.

17.5 Shareware Free Trial

Dieses Menü öffnet eine Dialog Box zur kostenlosen Freischaltung der Shareware für 14 Tage. Es ist nur die Angabe einer Email Adresse erforderlich. Nach erfolgreicher Aktivierung wird in einer Message Box Ihre Registrier Nummer angezeigt, die Sie benötigen, wenn Sie später die Laufzeit verlängern wollen.

Die Shareware wird mit der Registrierung automatisch aktiviert. Die Aktivierung ist nur für den Rechner gültig von dem Sie die Registrierung durchführen und ist pro Rechner nur einmal möglich. Sie können aber mehrere Rechner unter der gleichen Email Adresse aktivieren.

Zur Registrierung ist eine Online Verbindung erforderlich.

17.6 Activate Shareware

Dieses Menü öffnet eine Dialog Box, mit der Sie durch Eingabe Ihrer registrierten Email Adresse und der Registrier Nummer, die Laufzeit der Shareware aktualisieren können. Das ist erforderlich wenn Sie durch Kauf einer Lizenz oder Teilnahme an einer Werbe Aktion eine Verlängerung der Laufzeit erworben haben.

Die erworbene Laufzeit wird im **RedCrab** Setup gespeichert. Wenn durch eine Neuinstallation des Betriebssystem oder durch versehentliches Löschen der **RedCrab** Konfiguration die Daten verloren gehen, können Sie diese durch erneute Aktivierung wieder herstellen.

Zur Aktivierung ist eine Online Verbindung erforderlich.

Anhang

Tastatur Codes

US-English

~	1 !	2 @	3 #	4 \$	5 %	6 ^	7 &	8 *	9 (0)	- X	= Y	Backspace
Tab	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	{	}	
Caps Lock	A	S	D	F	G	H	J	K	L	:	"	'	Enter
Shift	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	? 1	/ 2	Shift	
Ctrl	Win Key	Alt							Alt	Win Key	Menu	Ctrl	

German

°	1 !	2 "	3 §	4 \$	5 %	6 &	7 /	8 (9)	=	? {	"}	Backspace
Tab	Q	W	E	R	T	Z	U	I	O	P	Ü	*	
	@		€									+ ~	
	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ö	Ä	'	Enter
	>	Y	X	C	V	B	N	M	;	:	- X	Y	Shift
Strg	(Win)	Alt							Alt Gr	(Win)	(Menu)	Strg	

Italian

! \	1 √	2 X ²	3 X ³	£	\$ ∫	% €	&	/ 1/2	()	=	?	^	X ^y	Backspace
Tab	Q	W	E €	R	T	Y	U	I	O	P	é { }	* }	è []	+ []	Enter
Caps Lock	A	S	D	F	G	H	J	K	L	ç	°	@	à #	ù	
Shift	>	Z	X	C	V	B	N	M	;	:	- X ^y	Shift			
Ctrl	Win Key	Alt								Alt Gr	Win Key	Menu	Ctrl		

Brazil (Portuguese)

"	! $\sqrt{}$	@ \times^2	# \times^3	\$ \int	% f	6 \rightarrow	&	*	()	- \times^y	+ $\frac{1}{2}$	Backspace
Tab $\leftarrow \rightarrow$	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	\cdot	{ }	Enter \leftarrow
	/	?	€								[]		
Caps Lock \uparrow	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç	^	} }	
											$\sim \times^y$] }	
Shift \uparrow	\	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	:	?	Shift \uparrow
Ctrl	Win Key	Alt								Alt Gr	Win Key	Menu	Ctrl