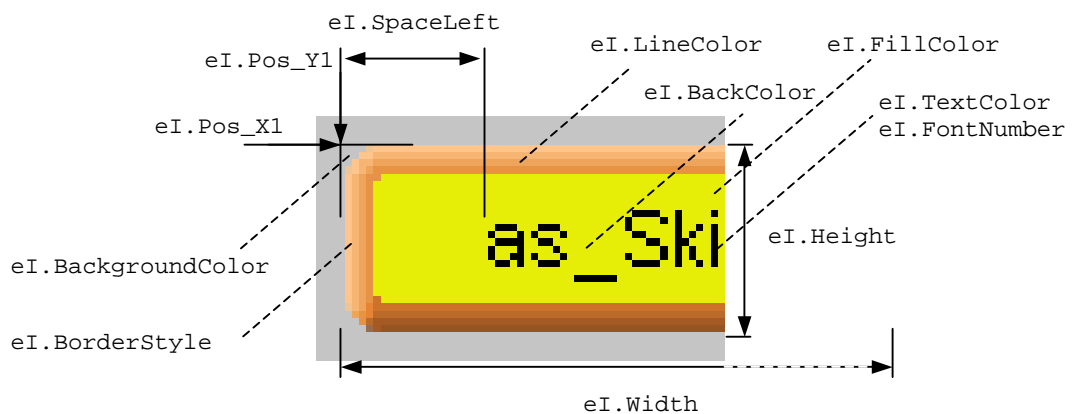


Application Note 6

Labels, Buttons and Borders



Christoph Angst

© S-TEC electronics AG, CH-6300 Zug

s-tec@bluewin.ch

www.s-tec.ch

www.eigergraphics.com

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Einleitung	3
Labels formatieren	4
Register.....	4
Life-Demo der Label-Eigenschaften im TG12.....	5
Formatieren mit Einzelzuweisungen	7
Formatieren mit eigerScript-Methoden der Klassen „Load“ und „Label“	8
eigerScript-Methoden zum Laden der Label-Geometrie.....	8
Load.Geometry_XYWH (VarInt:X1,VarInt:Y1,VarInt:W,VarInt:H).....	8
Load.Pos_X1Y1 (VarInt:X1,VarInt:Y1)	9
Load.Width_Height(VarInt:W,VarInt:H)	9
eigerScript-Methoden zum Laden der Label-Farben	9
Load.Color_FL(VarInt:FillColor,VarInt:LineColor).....	9
Load.Color_BT(VarInt:BackColor,VarInt:TextColor).....	9
Label.Color(VarInt:Farbe)	10
Formatieren mit Styles.....	11
Fill.LabelParameter(labelRelative24)	12
Formatieren animierter Buttons	13
HotSpots, die mächtigen Partner von Labels.....	14
Labels zeichnen	15
Label.Text(VarStr)	15
Anhang	16
Label-Borders (Übersicht).....	16
Schriftfonts (Übersicht)	21
Beispiel-Styles für „7-Segment-Digitalanzeigen“	23

Einleitung

Für Touchscreens ist das Rechteck wohl mit Abstand die bedeutendste aller geometrischen Formen. Auch in eigerScript kommt dem Rechteck unter der Bezeichnung „Label“ eine prominente Stellung zu.

Rechtecke markieren in der Form von Buttons eine berührungsempfindliche Zone oder dienen als Rahmen oder Hintergrund für einen Text, eine Grafik oder eine Abbildung. Solche Rechtecke werden in eigerScript „Labels“ genannt, weil sie meistens eine Beschriftung tragen. In eigerScript werden Texte generell mit Hilfe von Labels auf dem Bildschirm angezeigt. Dabei ist es Ihnen frei gestellt, ob Sie das Text-Label als textumrahmendes, gefülltes oder als völlig transparentes Rechteck darstellen wollen. Es steht Ihnen eine grosse Palette von Farben und Borders (Rahmentypen) zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Labels auf dem Touchscreen gestalten können (vgl. Abbildung 7 bis Abbildung 14).

In dieser Application Note lernen Sie das eigerLabel und seine Eigenschaften kennen. Sie finden hier alle Methoden und was Sie sonst noch über „Labels“ wissen können.

Wir hoffen, Sie mit dieser Application Note effizient unterstützen zu können. Falls Ihnen wichtige Infos zum hier behandelten Thema fehlen oder Sie Anregungen zur Verbesserung dieser Application Note haben, sind wir Ihnen für entsprechende Hinweise dankbar.



In dieser Application Note wird manchenorts auf das DemoProjekt **TG12** verwiesen. Das **TG12** gehört zum Zubehör des eigerPanel 57 DemoKits. Sie können zudem die aktuellste Version des **TG12** jederzeit von unserer Download-Seite auf www.eigergraphics.com frei herunterladen, auf Ihrem eigerPanel ansehen und vieles entdecken.

Christoph Angst, S-TEC electronics AG
Unterägeri, den 17.03.2009

Labels formatieren

Register

Um ein einfaches Rechteck auf dem eigerPanel darzustellen, braucht es nicht viele Vorgaben. Es genügt, wenn wir die Koordinaten (X,Y) der linken oberen Ecke des gewünschten Rechtecks, dessen Dimensionen (Höhe und Breite) sowie die Füllfarbe angeben. Zum Formatieren von Labels unterhält eigerScript spezielle Register (vgl. Tabelle 1), die wir mit den Parametern des Labels abfüllen, bevor wir es auf dem Bildschirm darstellen. Für das Abfüllen der relevanten Register stehen uns mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Wir können die nötigen Parameter den Registern einzeln oder – mit Hilfe praktischer Methoden und Styles – gleich Paketweise zuweisen. Wir empfehlen, so weit als möglich mit Styles zu arbeiten. Ein Style ist eine vordefinierte Struktur, in der alle Eigenschaften eines Labels definiert sind.

Tabelle 1: Register für die Formatierung von Labels.

Register eigerScript-Schreibweise	Beschreibung	Einheit
eI.Pos_Xl	Abstand vom rechten Bildschirmrand	Pixel
eI.Pos_Yl	Abstand vom oberen Bildschirmrand	Pixel
eI.Width	Breite des Labels	Pixel
eI.Height	Höhe des Labels	Pixel
eI.SpaceLeft	Abstand des Label-Textes vom linken Label-Rand	Pixel
eI.SpaceRight	Abstand des Label-Textes vom rechten-Rand. Kommt z.B. bei rechtsbündigem Text zum Tragen.	Pixel
eI.HorizontalAdjust	Versetzt den Text gegenüber der normalen Textstellung nach rechts bzw. links	Pixel
eI.VerticalAdjust	Versetzt den Text gegenüber der normalen Textstellung nach oben bzw. unten	Pixel
eI.FillColor	Füllfarbe des Labels	Farb-Konstante
eI.BackColor	Hintergrundfarbe für die Schrift	Farb-Konstante
eI.LineColor	Rahmenfarbe	Farb-Konstante
eI.TextColor	Textfarbe	Farb-Konstante
eI.Position	Position des Textes im Label, z.B. links, oben links, Mitte, unten Mitte (vgl. Abbildung 3)	Positionskonstante
eI.Orientation	Text-Ausrichtung (Winkel zur Horizontalen).	Grad
eI.Appearance		
eI.BorderStyle	Art des Label-Rahmens (die Rahmenfarbe entspricht dem Inhalt des Registers eI.LineColor)	Border-Konstante (verfügbare Borders: Abbildung 7 bis Abbildung 14)
eI.FontNumber	Schriftfont	Font-Konstante (verfügbare Schriften: Abbildung 16u. Abbildung 16, S.21)
eI.BackgroundColor	Farbe des Objekts, auf welches das Label gesetzt wird, z.B. bei Anwendung des Borders as_Skin_BtnBorderUP (vgl. Abbildung 1, S.5)	Farb-Konstante

Die wichtigsten Label-Eigenschaften am Beispiel eines Buttons sind in Abbildung 1 mit den Namen Ihrer Register dargestellt.

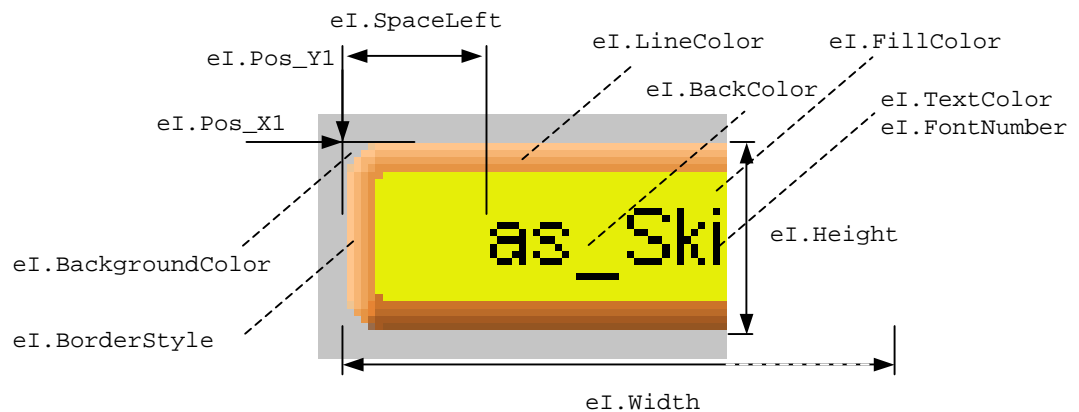


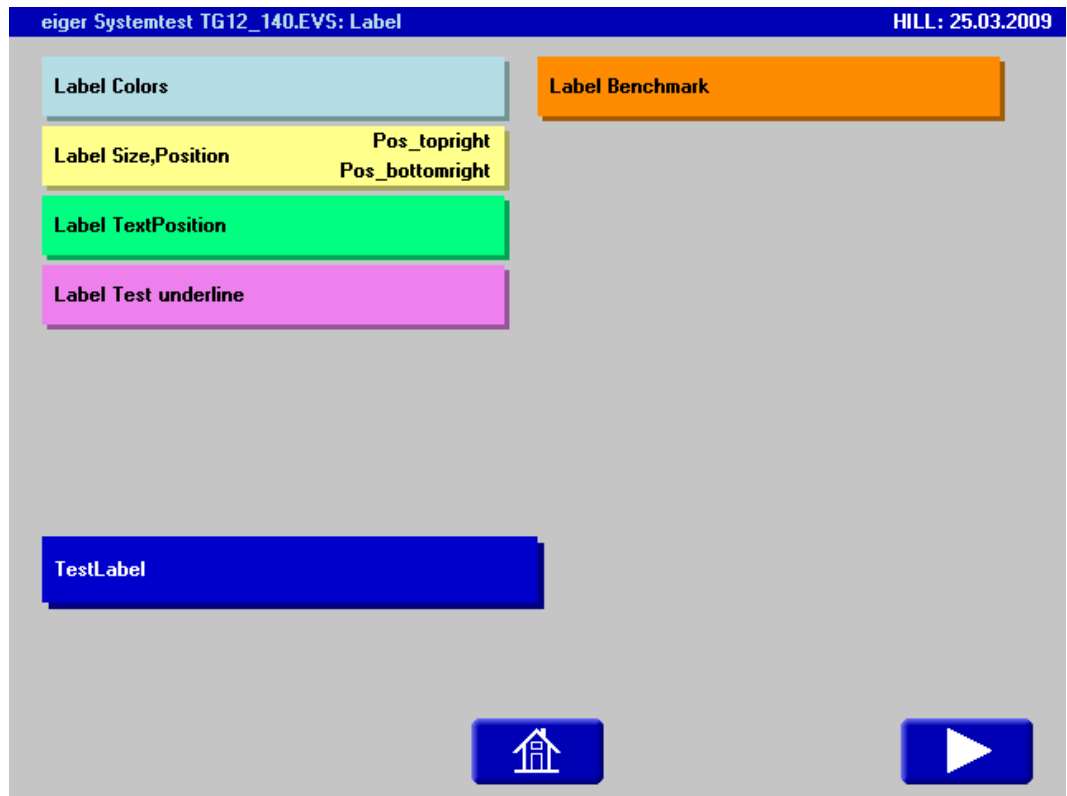
Abbildung 1: Button einer Anwendung (vergrößert) mit den Register-Namen der in einem Style zusammengefassten Eigenschaften.

Life-Demo der Label-Eigenschaften im TG12

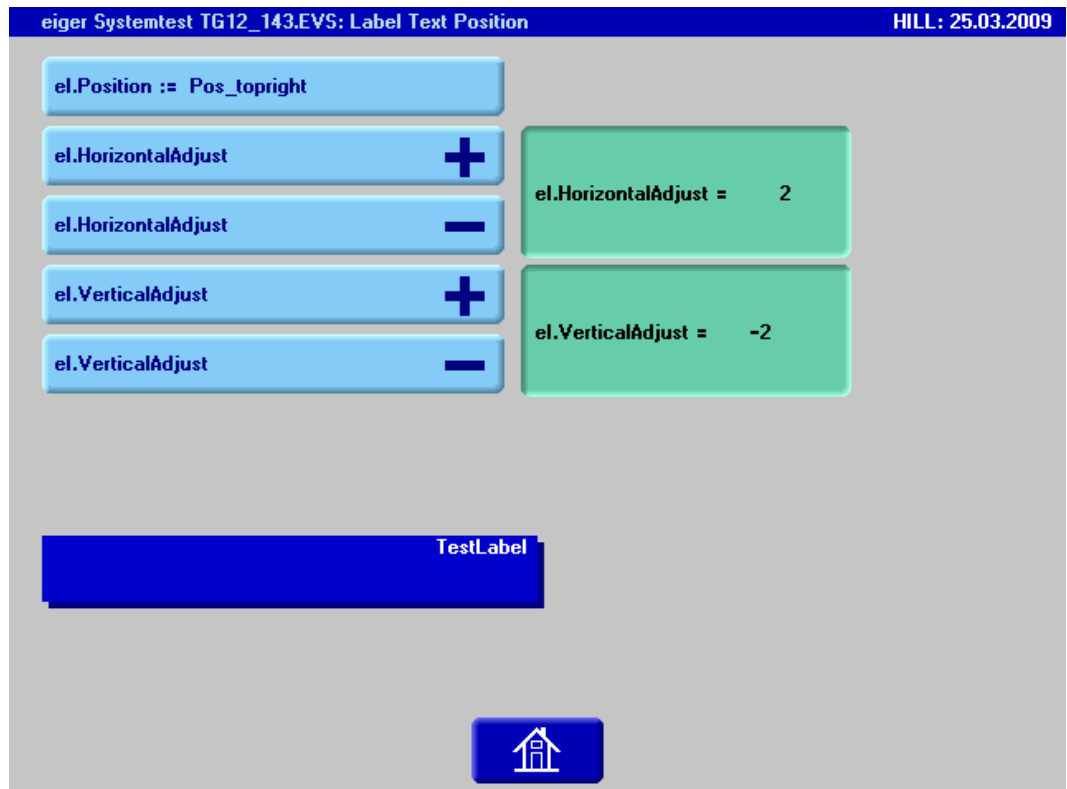
Das Demo-Programm „TG12“ bietet die Möglichkeit, in Echtzeit zu testen, wie sich ein Label verhält, wenn man den Inhalt der Eigenschaftsregister verändert. Wählen Sie *Text > Label*, um zur View 140 zu gelangen (Abbildung 2). In dieser View ist ein blaues Text-Label, das Sie nach Lust und Laune verändern können. Gehen Sie z.B. mit der Taste „Label TextPosition“ zur View 143, in welcher Sie die Text-Position innerhalb des blauen Labels verändern können (Abbildung 3). Mit der Taste „`eI.Position:=`“ legen sie die Lage des Textes im Label fest, zum Beispiel „topright“, wenn Sie drei mal drücken. Die horizontale und vertikale Feinjustierung regeln Sie mit den anderen vier Tasten.

Abbildung 2:

Screenshot der View 140 im DemoProjekt TG12 (Pfad: *Text > Label*). Hier können Sie mit den Label-Eigenschaften spielen. Verändern Sie das blaue TestLabel nach Ihrem Geschmack. Experimentieren Sie mit verschiedenen Farbuweisungen, Text-Positionen (vgl. , Label-Dimensionen ...

**Abbildung 3:**

Screenshot der View 143 im DemoProjekt TG12 (Pfad: *Text > Label > Label TextPosition*). Mit Hilfe der hellblauen Tasten können Sie den Inhalt der Positions-Register für den Label-Text verändern.



Formatieren mit Einzelzuweisungen

Die Register können einzeln abgefüllt werden. Wenn wir beispielsweise ein grünes Label zeichnen möchten, können wir dem Farbregister die „waldgrüne“ Farbe wie folgt zuweisen.

```
eI.FillColor := forestgreen
```

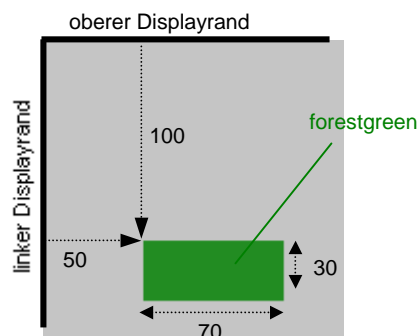
Auf diese Weise können wir etwa in einer Subroutine ein Label formatieren, indem wir allen relevanten Registern einzeln die gewünschten Parameter zuweisen (Beispiel-Code 1):

Beispiel-Code 1: Einzelzuweisungen für die Formatierung eines grünen Labels (Abbildung 4)

```
SUB greenLabel
  eI.Pos_X1 := 50
  eI.Pos_Y1 := 100
  eI.Width  := 70
  eI.Height := 30
  eI.FillColor := forestgreen

  Draw.Rectangle()
ENDSUB
```

Abbildung 4:
Grünes Label, das
mit der Subroutine
`SUB greenLabel`
formatiert wurde (vgl.
Beispiel-Code 1).



Formatieren mit eigerScript-Methoden der Klassen „Load“ und „Label“

eigerScript-Methoden zum Laden der Label-Geometrie

Anstelle einer Abfolge von Einzelzuweisungen können gewisse Register-Gruppen auch in einem einzigen Schritt abgefüllt werden. So gibt es beispielsweise für die Koordinaten-Register und für die Geometrie-Register eigene „Zuweisungs-Methoden“ aus der Klasse „Load“.

Load.Geometry_XYWH (VarInt:X1,VarInt:Y1,VarInt:W,VarInt:H)

Mit der Methode `Load.Geometry_XYWH(x,y,w,h)` werden die Register `eI.Pos_X1` und `eI.Pos_Y1` sowie `eI.Width` und `eI.Height` geladen. Die Argumente können Konstanten, Variablen oder Register sein.

```
Load.Geometry_XYWH(50,100,70,30)
```

ist äquivalent zu.

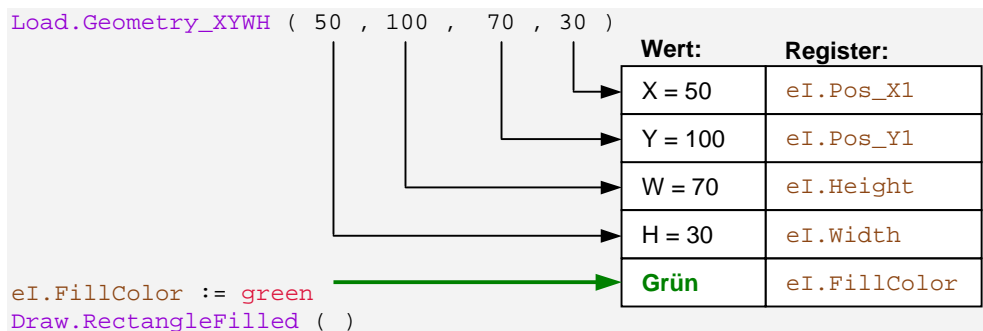
```
eI.Pos_X1 := 50
eI.Pos_Y1 := 100
eI.Width_X1 := 70
eI.Height_Y1 := 30
```

Damit reduziert sich die Subroutine `SUB greenLabel` auf zwei Zeilen (Beispiel-Code 2):

Beispiel-Code 2: Abfüllen der vier Geometrie-Register mit einer einzigen Methode (Kurzform für Beispiel-Code 1, S.7).

```
SUB greenLabel
  Load.Geometry_XYWH ( 50 , 100 , 70 , 30 )
  eI.FillColor := green
ENDSUB
```

Beispiel-Code 3: eigerScript-Befehle zum Zeichnen eines grünen ausgefüllten Rechtecks



Load.Pos_X1Y1 (VarInt:X1,VarInt:Y1)

Mit der Methode `Load.Pos_X1Y1(x,y)` werden die Register `eI.Pos_X1` und `eI.Pos_Y1` geladen. Die Argumente können Konstanten, Variablen oder Register sein.

Beispiel-Code 4:

```
Load.Pos_X1Y1(50,100) ; eI.Pos_X1 und eI.Pos_Y1 laden
```

ist äquivalent zu:

```
eI.Pos_X1 := 50
eI.Pos_Y1 := 100
```

Load.Width_Height (VarInt:W,VarInt:H)

Mit der Methode `Load.Width_Height(w,h)` werden die Register `eI.Width` und `eI.Height` geladen. Die Argumente können Konstanten, Variablen oder Register sein.

```
Load.Width_Height(150,300) ; eI.Width:= 150, eI.Height := 300
```

eigerScript-Methoden zum Laden der Label-Farben**Load.Color_FL(VarInt:FillColor,VarInt:LineColor)**

Mit der Methode `Load.Color_FL(FillColor,LineColor)` werden die Register `eI.FillColor` und `eI.LineColor` geladen (Beispiel-Code 5). Die Argumente können Konstanten, Variablen oder Register sein.

Beispiel-Code 5: Laden der Register `eI.FillColor` und `eI.LineColor` „in einem Wisch“.

```
Load.Color_FL(red,crimson) ; Füll-Farbe und Linien-Farbe laden
```

Load.Color_BT(VarInt:BackColor,VarInt:TextColor)

Mit der Methode `Load.Color_FL(BackColor,TextColor)` werden die Register `eI.BackColor` und `eI.TextColor` geladen (Beispiel-Code 6). Die Argumente können Konstanten, Variablen oder Register sein.

Beispiel-Code 6: Laden der Register `eI.BackColor` und `eI.TextColor` „in einem Wisch“.

```
Load.Color_BT(red,white) ;Farbe für Text-Hintergrund u. Schrift laden
```

Label.Color(VarInt:Farbe)

Mit dem Befehl `Label.Color(VarInt:Farbe)` werden die Farbregister für die eVM geladen (Beispiel-Code 7).

Beispiel-Code 7: Füllen der Color-Register „in einem Wisch“.

```
Label.Color(light_green) ; Farbe laden
```

Die Register `eI.FillColor`, `eI.LineColor` und `eI.BackColor` werden mit der als Parameter angegebenen Farbe geladen. Für die `eI.TextColor` wird die Methode `Colors.AutoColor` angewendet, was eine schwarze oder weiße Schriftfarbe ergibt, je nach vorgegebener Farbe.

Spezialfall:

Beispiel-Code 8: Spezialfall: Füllen der Color-Register mit der „Farbe“ transparent.

```
Label.Color(transparent) ; Transparenz laden
```

Die Register `eI.FillColor`, `eI.LineColor` und `eI.BackColor` werden mit Transparenz geladen (Beispiel-Code 8). Als Eingabewert für die Methode `Colors.AutoColor` wird die Farbe in `eI.DisplayColor` verwendet. Somit erscheint nur die Schrift auf dem Hintergrund. Achtung: wenn das Label ein zweites Mal mit einem anderen Text geschrieben wird, wird der erste Text nicht gelöscht.

Formatieren mit Styles

Eine dritte und sehr effiziente Möglichkeit zum Formatieren von Labels sind die sogenannten „Styles“ (vgl. Beispiel-Code 9). In einem Style werden alle Register, die für die Formatierung von Labels dienen, gleichzeitig „en bloque“ geladen. Ein Style ist wie ein fester Körper zu verstehen mit einer festgelegten Anzahl Zuweisungszeilen und einer ganz bestimmten Reihenfolge, die nicht verändert werden dürfen. Variabel ist nur der Inhalt der Klammern, d.h. der betreffenden Register. Es können beliebig viele Styles definiert werden. Die Styles sind immer in Subroutinen abgelegt, wobei jeder einzelne Style mit einem eindeutigen Namen bezeichnet wird.

Beispiel-Code 9: Subroutine mit Styles für ein Button-Label im Up- und Down-Zustand (vgl. Abbildung 6).

```

SUB Styles
Button_Up_Style:
  INLINEREGISTER (no_change)           ; entspricht eI.Pos_Xl
  INLINEREGISTER (no_change)           ; entspricht eI.Pos_Yl
  INLINEREGISTER (190)                  ; entspricht eI.Width
  INLINEREGISTER (39)                   ; entspricht eI.Height
  INLINEREGISTER (8)                    ; entspricht eI.SpaceLeft
  INLINEREGISTER (8)                    ; entspricht eI.SpaceRight
  INLINEREGISTER (0)                    ; entspricht eI.HorizontalAdjust
  INLINEREGISTER (0)                    ; entspricht eI.VerticalAdjust
  INLINEREGISTER (powderblue)           ; entspricht eI.FillColor
  INLINEREGISTER (as_FillColor)         ; entspricht eI.BackColor
  INLINEREGISTER (as_FillColor)         ; entspricht eI.LineColor
  INLINEREGISTER (autocolor)           ; entspricht eI.TextColor
  INLINEREGISTER (Pos_left)             ; entspricht eI.Position
  INLINEREGISTER (Orientation_0deg)     ; entspricht eI.Orientation
  INLINEREGISTER (normal)               ; entspricht eI.Appearance
  INLINEREGISTER (as_Skin_BtnBorderUP) ; entspricht eI.BorderStyle
  INLINEREGISTER (Font_System_9bd)     ; entspricht eI.FontNumber
  INLINEREGISTER (silver)               ; entspricht eI.BackgroundColor

Button_Down_Style:
  INLINEREGISTER (no_change)           ; entspricht eI.Pos_Xl
  INLINEREGISTER (no_change)           ; entspricht eI.Pos_Yl
  INLINEREGISTER (190)                  ; entspricht eI.Width
  INLINEREGISTER (39)                   ; entspricht eI.Height
  INLINEREGISTER (8)                    ; entspricht eI.SpaceLeft
  INLINEREGISTER (8)                    ; entspricht eI.SpaceRight
  INLINEREGISTER (1)                    ; entspricht eI.HorizontalAdjust
  INLINEREGISTER (1)                    ; entspricht eI.VerticalAdjust
  INLINEREGISTER (mediumaquamarine)     ; entspricht eI.FillColor
  INLINEREGISTER (as_FillColor)         ; entspricht eI.BackColor
  INLINEREGISTER (as_FillColor)         ; entspricht eI.LineColor
  INLINEREGISTER (autocolor)           ; entspricht eI.TextColor
  INLINEREGISTER (Pos_left)             ; entspricht eI.Position
  INLINEREGISTER (Orientation_0deg)     ; entspricht eI.Orientation
  INLINEREGISTER (normal)               ; entspricht eI.Appearance
  INLINEREGISTER (as_Skin_BtnBorderDN) ; entspricht eI.BorderStyle
  INLINEREGISTER (Font_Arial_8)        ; entspricht eI.FontNumber
  INLINEREGISTER (silver)               ; entspricht eI.BackgroundColor

ENDSUB

```

Das Laden der Register mit den Parametern eines Styles wird veranlasst mit dem Befehl: `Fill.LabelParameter`(Style-Name):

Fill.LabelParameter(labelRelative24)

Mit der Methode `Fill.LabelParameter(labelRelative24)` werden die Register, die für ein Label-Objekt gebraucht werden, geladen.

Beispiel-Code 10: Methode, mit welcher der Befehl zum Zeichnen des Labels (Textfeldes bzw. Buttons) gegeben wird. Die Eigenschaften des Labels sind durch den `Button_Up_Style` vordefiniert.

```
Fill.LabelParameter(Button_Up_Style) ; Eigenschaften
```

Sehr oft werden in einer View mehrere Labels oder Buttons des gleichen Typs dargestellt, welche sich nur in ihrer XY-Position und dem Label-Text voneinander unterscheiden. In diesen Fällen ist es rationell, für alle Labels desselben Typs einen einzigen Style zu definieren. Die Register mit den variablen Parametern lädt man dann vor dem Zeichenbefehl des einzelnen Labels noch separat hinzu. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

1. Man lädt zuerst den Style und „korrigiert“ danach die Formatierung mit den Label-spezifischen Parametern (Beispiel-Code 11)

Beispiel-Code 11: Füllen der Eigenschaften-Register mit Hilfe des „Button_Down_Style“ und nachträgliches Anpassen der Füll- und Texthintergrundfarbe.

```
Fill.LabelParameter ( Button_Down_Style )  
eI.FillColor =: orange  
eI.BackColor =: orange
```

2. Man füllt zuerst die speziellen Eigenschaften des Buttons bzw. Textfeldes ab und lädt danach das übrige Eigenschaften-Set mit Hilfe des Styles. Mit den Konstanten „no_change“ im Style wird verhindert, dass die betreffenden Eigenschaften-Register nicht durch den Style geändert werden (Beispiel-Code 12 und Beispiel-Code 13).

Beispiel-Code 12: Füllen der Eigenschaften-Register mit Hilfe des „Button_Down_Style“ und nachträgliches Anpassen der Füll- und Texthintergrundfarbe.

```
eI.FillColor := orange
eI.BackColor := orange
Fill.LabelParameter ( Button_Down_Style )
```

Beispiel-Code 13: Button_Down_Style; mit dem Ausdruck „no_change“ wird erreicht, dass die Vorgaben aus Beispiel-Code 12 nicht wieder überschrieben werden.

```
Button_Down_Style :
  INLINWORDS (380)           ; entspricht eI.Pos_Xl
  INLINWORDS (no_change)    ; entspricht eI.Pos_Yl
  INLINWORDS (Breite)       ; entspricht eI.Width
  INLINWORDS (Hoehe)        ; entspricht eI.Height
  INLINWORDS (20)           ; entspricht eI.SpaceLeft
  INLINWORDS (8)            ; entspricht eI.SpaceRight
  INLINWORDS (0)            ; entspricht eI.HorizontalAdjust
  INLINWORDS (0)            ; entspricht eI.VerticalAdjust
  INLINWORDS (no_change)    ; entspricht eI.FillColor
  INLINWORDS (no_change)    ; entspricht eI.BackColor
  INLINWORDS (orange)       ; entspricht eI.LineColor
  INLINWORDS (autocolor)    ; entspricht eI.TextColor
  INLINWORDS (Pos_left)     ; entspricht eI.Position
  INLINWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
  INLINWORDS (normal)       ; entspricht eI.Appearance
  INLINWORDS (as_Skin_BtnBorderDN) ; entspricht eI.BorderStyle
  INLINWORDS (Font_Arial_8) ; entspricht eI.FontNumber
  INLINWORDS (silver)       ; entspricht eI.BackgroundColor
```

Formatieren animierter Buttons

Im Gegensatz zu Tasten fühlt der Nutzer von Apparaten mit Touchscreen kein physisches Nachgeben der Bedieneroberfläche. Sie können Ihren Anwendern dieses Gefühl wenigstens teilweise zurückgeben, indem Sie die Buttons animieren (vgl. Abbildung 5).



Abbildung 5: Animierter Button auf einem Numeric Keypad im DemoProgramm TG12. Auf Berührung verändert sich der Button bezüglich Border, Farbe und Ziffer-Position.

Ein animierter Button verändert während der Berührung sein Aussehen. Besonders eindrücklich ist es, wenn der Button dabei visuell in eine „eingedrückte“ Position springt. Diesen Eindruck erreichen Sie durch einzelne

oder eine Kombination grafischer Eigenschaften, welche diesen ButtonDown-ButtonUp-Effekt gezielt unterstützen:

- **Unterschiedliche Borders wählen.** Unter den Borders, die Ihnen in eigerScript zur Verfügung stehen, gibt es einige Border-Paare, die für diesen Zweck gedacht sind, z.B. „as_Skin_BtnBorderUP“ und „as_Skin_BtnBorderDN“ (vgl. Abbildung 6) oder „raised“ and „sunk“ (vgl. Abbildung 7, S.16).
- **Die Button-Aufschrift bewegen.** Der 3-D-Effekt wird verstärkt, wenn die Button-Aufschrift beim „eingedrückten“ Zustand z.B. um 2 oder 3 Pixel nach rechts unten springt. Dafür sind die Register „eI.HorizontalAdjust“ und „eI.VerticalAdjust“ zuständig.
- **Unterschiedliche Buttonfarben.** Eine weitere Akzentuierung des Animations-Effekts wird erreicht, wenn der Button bei Berührung seine Farbe wechselt. Dies betrifft in der Regel die Register eI.FillColor, eI.LineColor, eI.BackgroundColor und allenfalls auch eI.TextColor.

In der Regel ist es am einfachsten, wenn Sie für den Button-Up und den Button-Down je einen eigenen Style definieren (vgl. Abbildung 6 und Beispiel-Code 9).

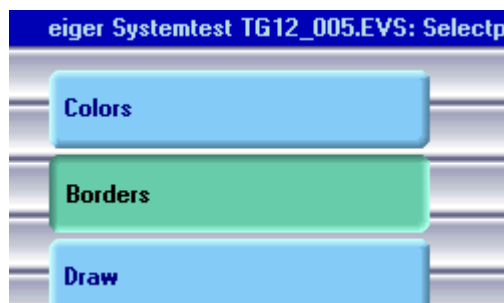


Abbildung 6: Labels, die aufgrund der Vorgaben in der Subroutine `SUB Styles` gezeichnet wurden; links mit dem `Button_Up_Style` und rechts mit dem `Button_Down_Style` (vgl. Beispiel-Code 9). Ausschnitt eines Screenshots der View TG12_005 aus dem DemoProjekt TG12.

HotSpots, die mächtigen Partner von Labels

Berührungsempfindliche Felder, sogenannte HotSpots, machen Labels zu „Buttons“. Ist ein Label mit einem HotSpot hinterlegt, kann durch Berührung eine bestimmte Aktion ausgelöst werden. Über HotSpots gibt es eine separate Application Note.

Labels zeichnen

Im Anschluss an die Formatierung kann dann das Label als Textfeld gezeichnet werden.

Label.Text (VarStr)

Mit dem Befehl `Label.Text (VarStr)` wird ein String in ein Label ausgegeben. Dabei wird das Label gemäss den Werten in den eVM-Registern gezeichnet, beispielsweise entsprechend des vordefinierten Styles. Der auszugebende Text kann entweder direkt – in Hochkommas – der Methode mitgegeben werden (Beispiel-Code 14), oder dann mittels einer vordefinierten Stringvariable die Klammern.

Beispiel-Code 14: Ausgeben eines Textfeldes mit der Aufschrift „Hallo“.

```
Label.Text('Hallo')           ; Hallo in ein Label schreiben
```

Beispiel-Code 15: Ausgeben eines Textfeldes bzw. Buttons, bei welchem die Aufschrift „dem Inhalt der Stingvariable `Titel.$` entspricht.

```
Label.Text(Titel.$)          ; Text für die linke Titelseite
```



Mit der Methode `Fill.LabelParameter` können die eVM-Register sehr effizient aus einer Struktur geladen werden. Ist eine unterschiedliche Färbung nötig (z.B. Ausgabe eines Hinweises gelb und einer Warnung rot) kann die Methode `Label.Color` angewendet werden oder es können zwei Strukturen definiert werden, die je nach dem geladen werden

Anhang

Label-Borders (Übersicht)

Ein Label kann sowohl mit wie auch ohne spezielle Umrandung (Border) dargestellt werden. In eigerScript stehen Ihnen 175 vordefinierte Borders zur Verfügung (vgl. Abbildung 7 bis Abbildung 14). Deren Borderfarbe ist frei wählbar und wird dem Register `eI.LineColor` zugewiesen bzw. entnommen.

Abbildung 7:
Borders 1-22 mit
FillColor Gelb (RGB =
226,238,13) und
LineColor Orange
(RGB = 230,132,51).
Screenshot von View1
aus der Anwendung
„LABL“.

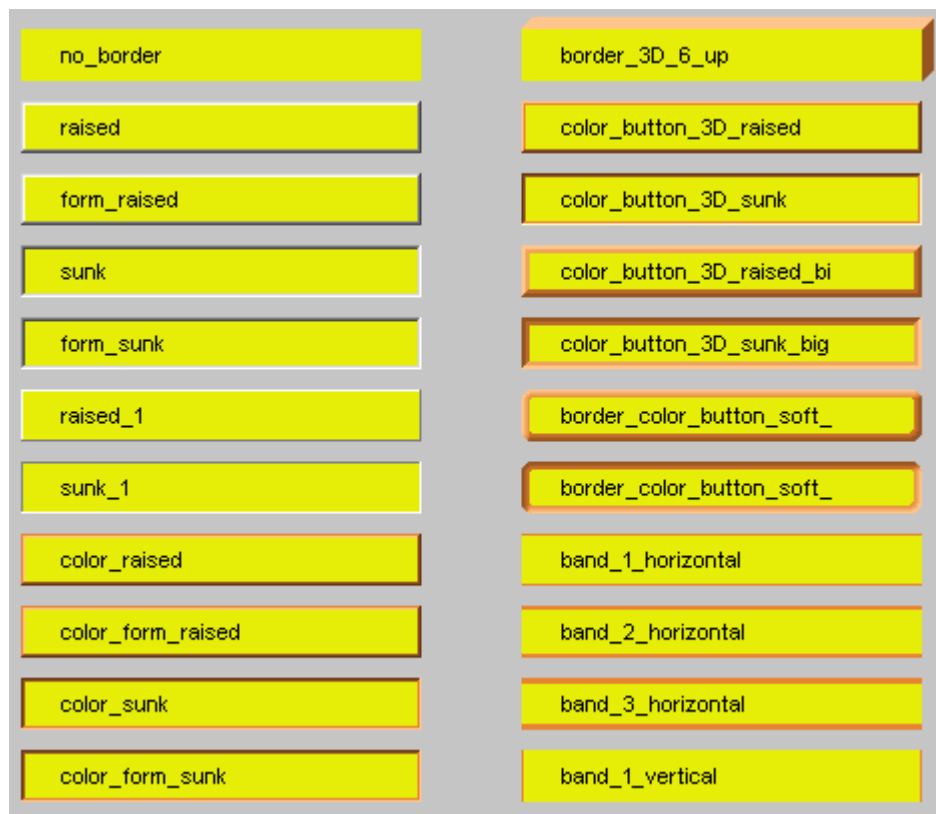
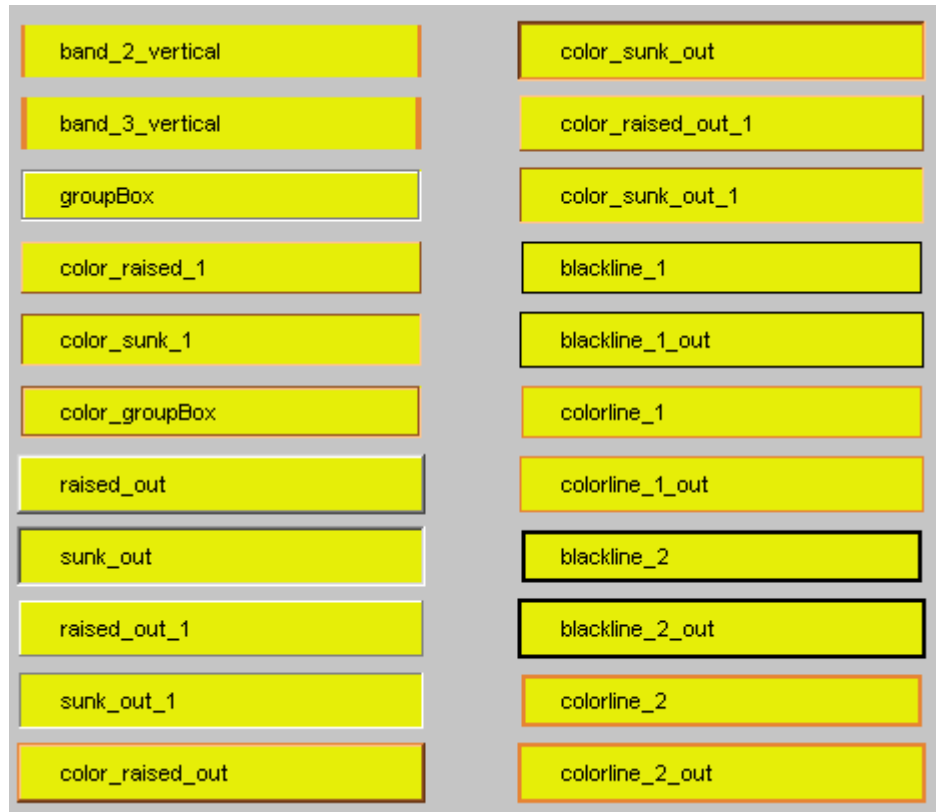


Abbildung 8:

Borders 23-44 mit FillColor Gelb (RGB = 226,238,13) und LineColor Orange (RGB = 230,132,51). Screenshot von View2 aus der Anwendung „LABL“.

**Abbildung 9:**

Borders 45-66 mit FillColor Gelb (RGB = 226,238,13) und LineColor Orange (RGB = 230,132,51). Screenshot von View3 aus der Anwendung „LABL“.

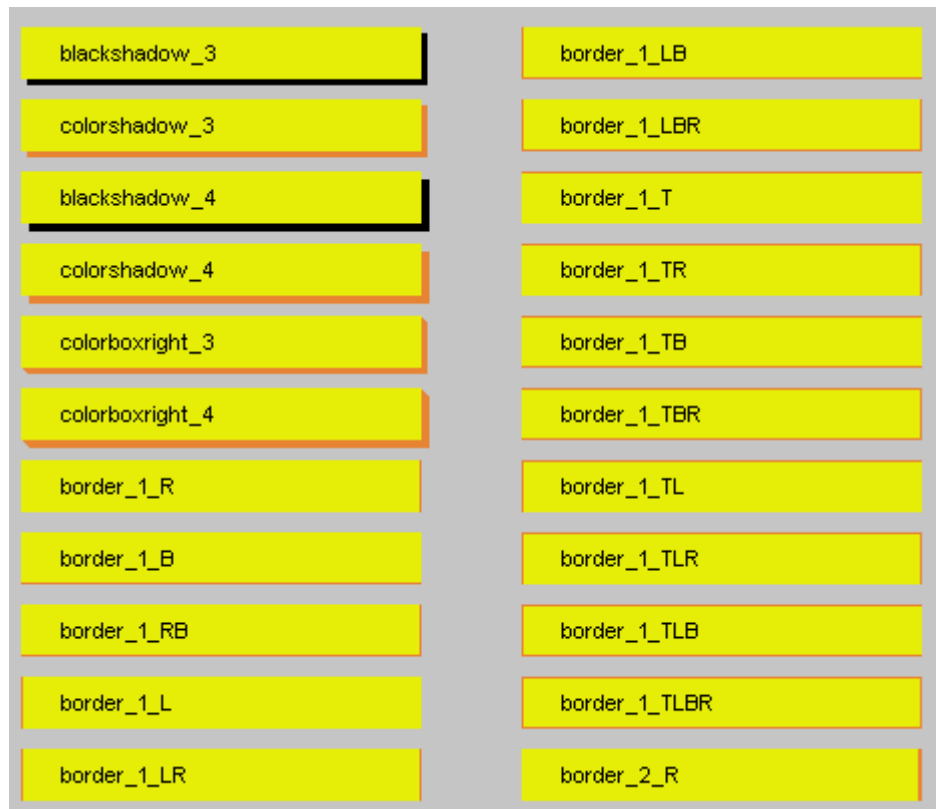
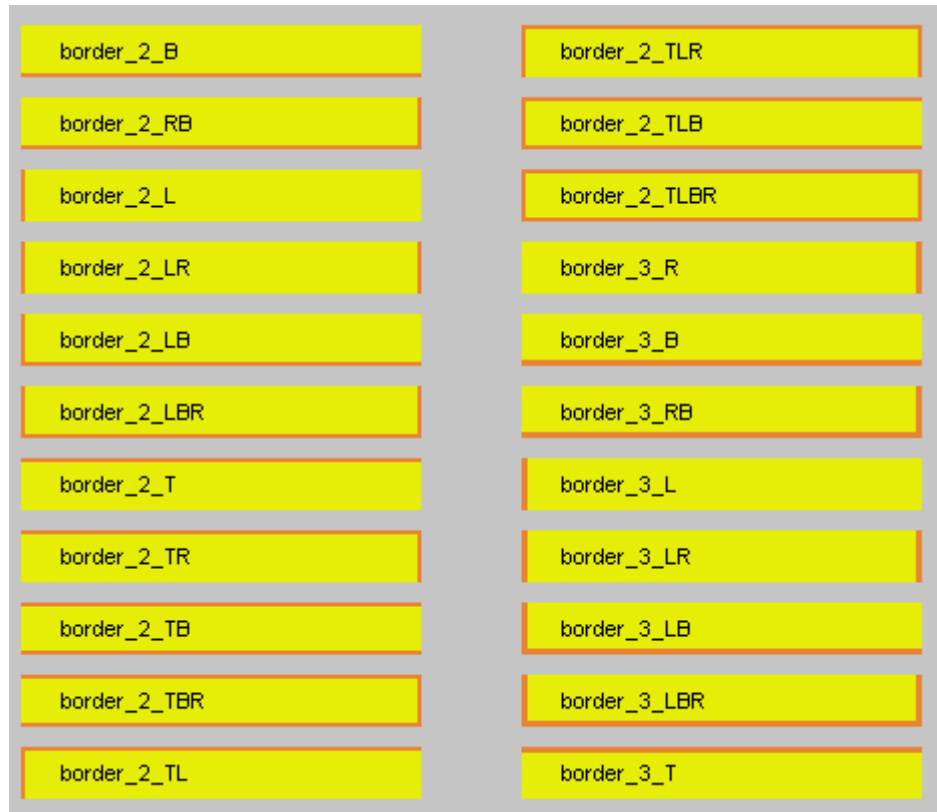


Abbildung 10:

Borders 67-88 mit FillColor Gelb (RGB = 226,238,13) und LineColor Orange (RGB = 230,132,51). Screenshot von View4 aus der Anwendung „LABL“.

**Abbildung 11:**

Borders 89-110 mit FillColor Gelb (RGB = 226,238,13) und LineColor Orange (RGB = 230,132,51). Screenshot von View5 aus der Anwendung „LABL“.

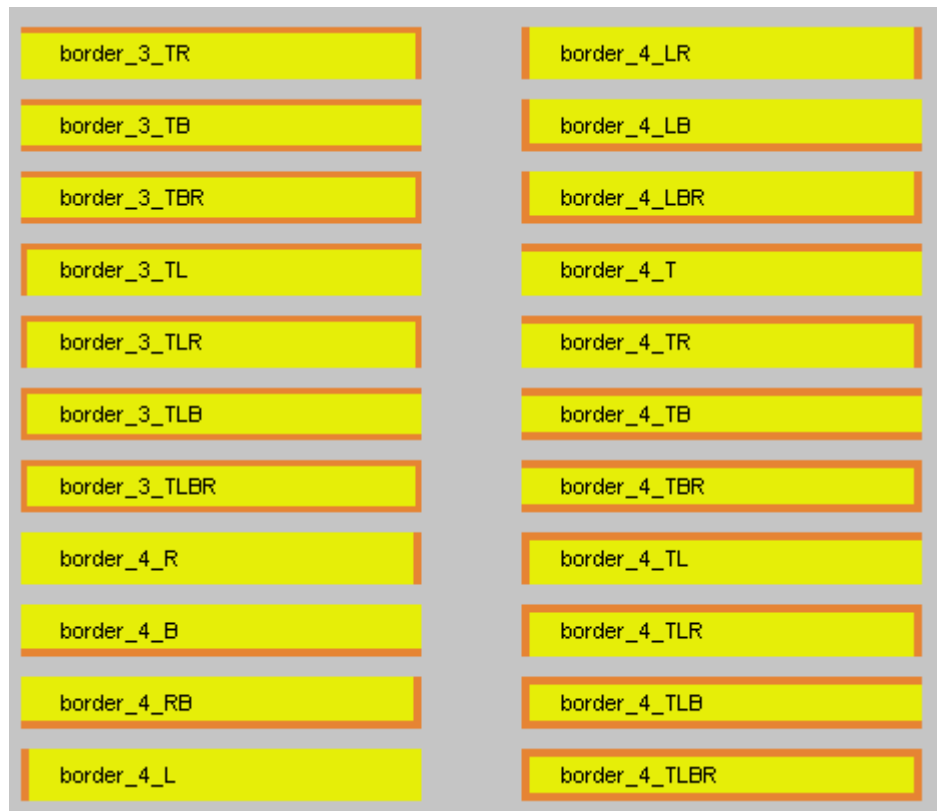
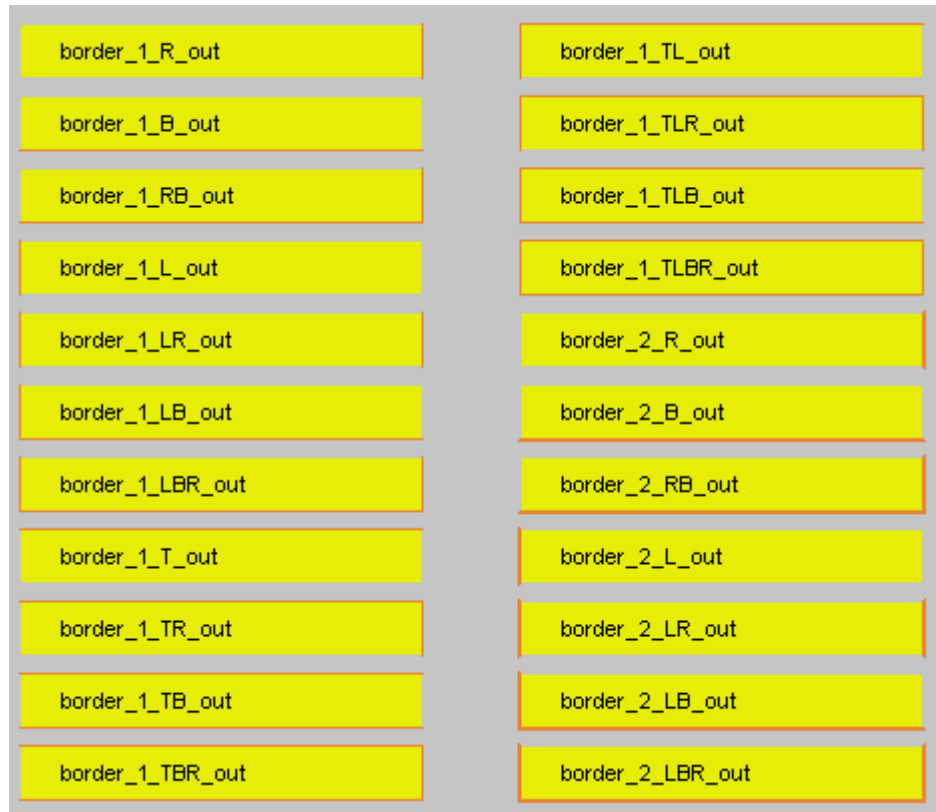


Abbildung 12:

Borders 111-132 mit FillColor Gelb (RGB = 226,238,13) und LineColor Orange (RGB = 230,132,51). Screenshot von View6 aus der Anwendung „LABL“.

**Abbildung 13:**

Borders 133-154 mit FillColor Gelb (RGB = 226,238,13) und LineColor Orange (RGB = 230,132,51). Screenshot von View7 aus der Anwendung „LABL“.

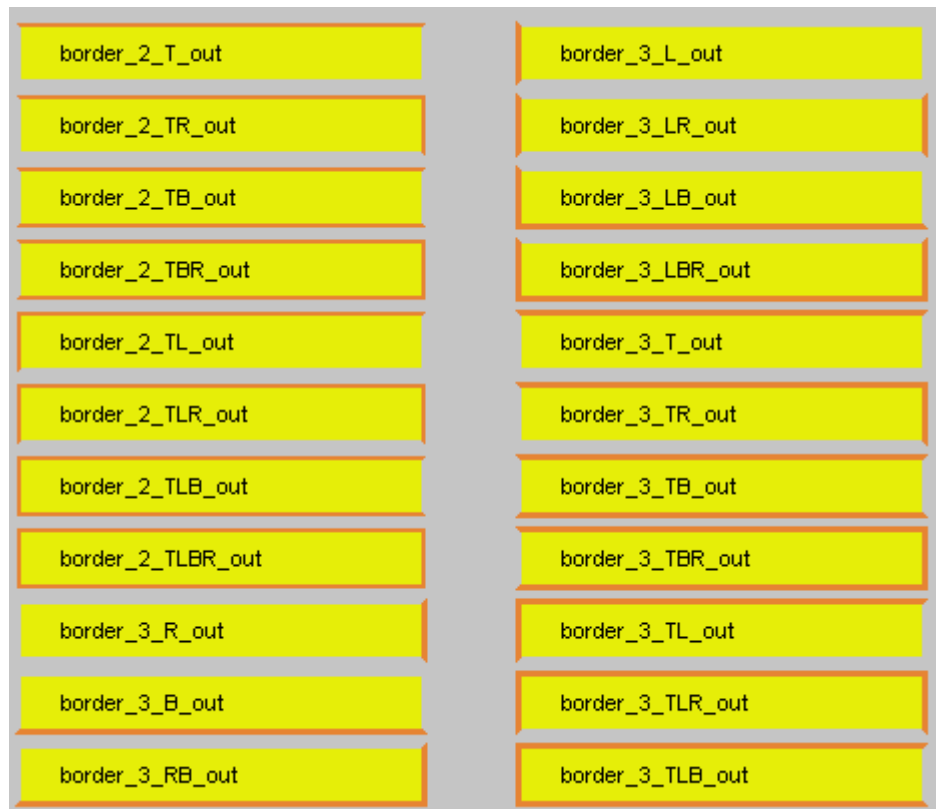
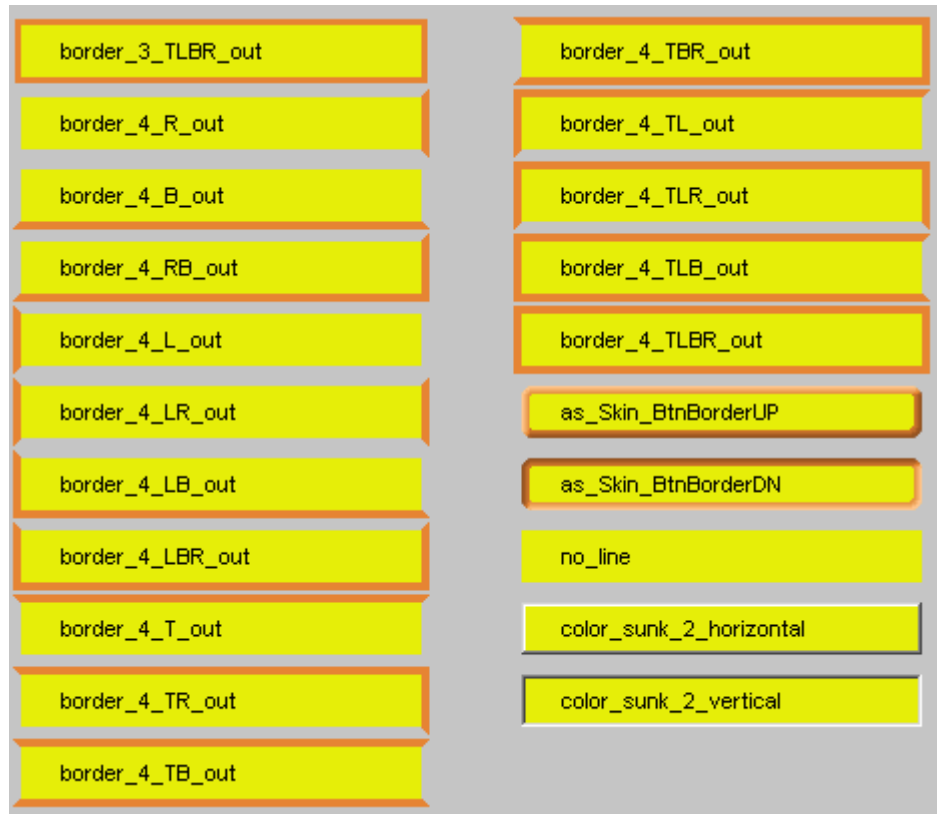


Abbildung 14:
Borders 155-175 mit
FillColor Gelb (RGB =
226,238,13) und
LineColor Orange
(RGB = 230,132,51).
Screenshot von View8
aus der Anwendung
„LABL“.



Schriftfonts (Übersicht)

Gegenüberstellung aller Standard-Fonts, FONT_004.EVS
erstellt: 26.3.2008


Font_Arial_7:	Bedeutende Entdeckungen und Erfindungen in der Technik von 1200 - 1876	<div style="background-color: #0000FF; color: white; padding: 10px; margin-bottom: 5px;">Beispiele 2</div> <div style="background-color: #0000FF; color: white; padding: 10px; margin-bottom: 5px;">  </div>
Font_Arial_8:	1280 Erfindung der Brille	
Font_Arial_10n:	1450 Erfindung des Buchdrucks (Johann Gutenberg)	
Font_Arial_12n:	1609 Astronomisches Fernrohr (Galileo Galilei)	
Font_Arial_14n:	1640 Pendeluhr (Galileo Galilei)	
Font_Arial_16n:	1642 Erste Rechenmaschine (Wilhelm Schickard)	
Font_Arial_20n:	1712 Dampfmaschine (Thomas Newcomen)	
Font_Arial_24n:	1752 Blitzableiter (Benjamin Franklin)	
Font_System_9n:	1774 Erste Rechenmaschine in größerer Stückzahl gebaut (Philipp Matthäus Hahn)	
Font_System_9bd:	1804 Erste Dampflokomotive in einem Bergwerk (Richard Trevithick)	
Font_System_18bd:	1860 Pasteurisation (Louis Pasteur)	
Font_Courier_9n:	1876 Patentantrag für ein Telefon (Alexander Graham Bell)	

Abbildung 15: SreenShot von View4 der Anwendung FONT (vgl. Application Note 4). View 4 zeigt Beispieltex-te in allen Standardfonts von eigerScript. Diese View wird von den Views 1-3 aufgerufen über die Taste „Text“ > „Schrift-Bsp“.

Gegenüberstellung aller Standard-Fonts, FONT_005.EVS erstellt: 26.3.2008

Font_DigitalNumbers_16: 0. 123456789 - AbCdEF Beispiele 1

Font_DigitalNumbers_24: 0. 123456789 - AbCdEF 🏠

Font_DigitalNumbers_32: 0. 123456789 - AbCdEF

Font_DigitalNumbers_48: 0. 123456789 - AbCd

Font_DigitalNumbers_64: 0. 13579 - ACE

Abbildung 16: SreenShot von View5 der Anwendung FONT (vgl. Application Note 4). View 5 zeigt die verfügbaren Digital-Numbers in eigerScript. In diesen Fonts sind nebst den Ziffern nur ausgewählte Zeichen des ASCII-Zeichensatzes enthalten. Diese View wird von den Views 1-3 aufgerufen über die Taste „Text“ > „Schrift-Bsp“.

Beispiel-Styles für „7-Segment-Digitalanzeigen“

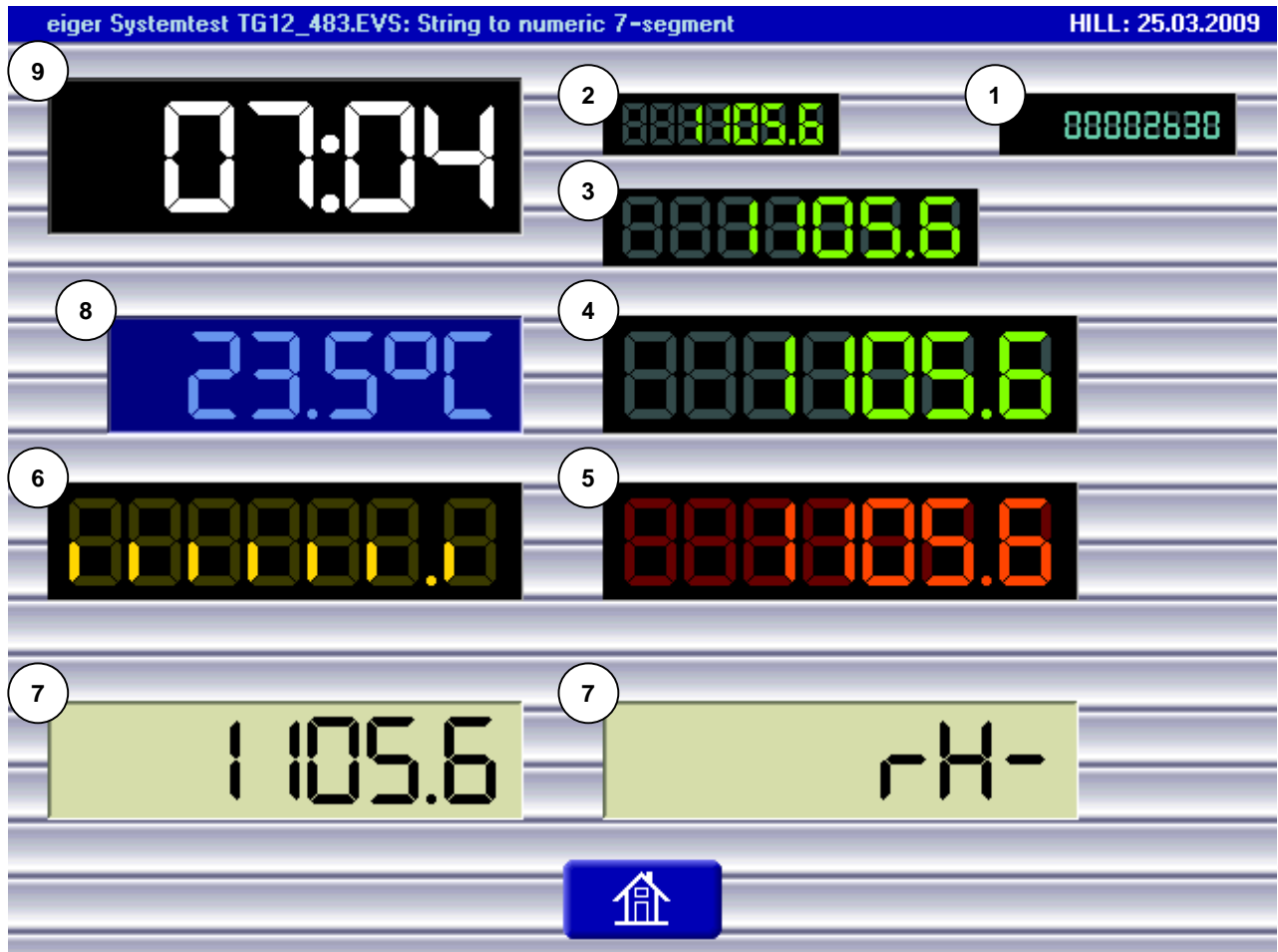


Abbildung 17: Screenshot der View 483 aus dem DemoProjekt TG12 (Pfad: Text > 7-Segment Displays). Die Styles zu diesen 7-Segment-Labels finden Sie im **Beispiel-Code 16**, gleich nummeriert wie in dieser Abbildung.

Im DemoProjekt TG12 öffnen Sie über den Pfad „Text > 7-Segment Displays“ die View 483 (vgl. Abbildung 17). Auf dieser View sind Beispiele gezeigt, wie Labels gebraucht werden können, um mit den Digital-Fonts beispielsweise Zähl-, Zeit- oder Messwerte im gewohnten 7-Segment-Stil anzuzeigen. Die Styles mit den Eigenschaften dieser 7-Segment-Labels sind im Beispiel-Code 16 aufgeführt.

Beispiel-Code 16: Styles für die 7-Segment-Labels in Abbildung 17 (gleiche Numerierung). Einem Label stehen in unseren Beispiel je zwei Styles zu Grunde: der Style „...OFF“ bestimmt das Erscheinungsbild des „inaktiven“ Labels ohne „leuchtende“ Segmente. Mit Hilfe des zweiten Styles „...ON“ wird der aus „leuchtenden Segmenten“ bestehende aktuelle Wert über das „inaktive“ Label geschrieben (vgl. Abbildung 17).

SUB	DDT_Styles
<p>1a</p> <p>DigitalTimeStyle_16_ON:</p> <pre> INLINENWORDS (no_change) INLINENWORDS (no_change) INLINENWORDS (120) INLINENWORDS (32) INLINENWORDS (8) INLINENWORDS (8) INLINENWORDS (0) INLINENWORDS (0) INLINENWORDS (transparent) INLINENWORDS (as_FillColor) INLINENWORDS (as_FillColor) INLINENWORDS (mediumaquamarine) INLINENWORDS (Pos_right) INLINENWORDS (Orientation_0deg) INLINENWORDS (normal) INLINENWORDS (no_border) INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_16) </pre>	<pre> ; entspricht eI.Pos_Xl ; entspricht eI.Pos_Yl ; entspricht eI.Width ; entspricht eI.Height ; entspricht eI.SpaceLeft ; entspricht eI.SpaceRight ; entspricht eI.HorizontalAdjust ; entspricht eI.VericalAdjust ; entspricht eI.FillColor ; entspricht eI.BackColor ; entspricht eI.LineColor ; entspricht eI.TextColor ; entspricht eI.Position ; entspricht eI.Orientation ; entspricht eI.Appearance ; entspricht eI.BorderStyle ; entsprichetI.FontNumber </pre>
<p>1b</p> <p>DigitalTimeStyle_16_OFF:</p> <pre> INLINENWORDS (no_change) INLINENWORDS (no_change) INLINENWORDS (120) INLINENWORDS (32) INLINENWORDS (8) INLINENWORDS (8) INLINENWORDS (0) INLINENWORDS (0) INLINENWORDS (black) INLINENWORDS (as_FillColor) INLINENWORDS (as_FillColor) INLINENWORDS (darkslategray) INLINENWORDS (Pos_right) INLINENWORDS (Orientation_0deg) INLINENWORDS (normal) INLINENWORDS (color_button_3D_sunk) INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_16) </pre>	<pre> ; entspricht eI.Pos_Xl ; entspricht eI.Pos_Yl ; entspricht eI.Width ; entspricht eI.Height ; entspricht eI.SpaceLeft ; entspricht eI.SpaceRight ; entspricht eI.HorizontalAdjust ; entspricht eI.VericalAdjust ; entspricht eI.FillColor ; entspricht eI.BackColor ; entspricht eI.LineColor ; entspricht eI.TextColor ; entspricht eI.Position ; entspricht eI.Orientation ; entspricht eI.Appearance ; entspricht eI.BorderStyle ; entsprichetI.FontNumber </pre>
<p>2a</p> <p>DigitalTimeStyle_24_ON:</p> <pre> INLINENWORDS (no_change) INLINENWORDS (no_change) INLINENWORDS (120) INLINENWORDS (32) INLINENWORDS (8) INLINENWORDS (8) INLINENWORDS (0) INLINENWORDS (0) INLINENWORDS (transparent) INLINENWORDS (as_FillColor) INLINENWORDS (as_FillColor) INLINENWORDS (chartreuse) INLINENWORDS (Pos_right) INLINENWORDS (Orientation_0deg) INLINENWORDS (normal) INLINENWORDS (no_border) INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_24) </pre>	<pre> ; entspricht eI.Pos_Xl ; entspricht eI.Pos_Yl ; entspricht eI.Width ; entspricht eI.Height ; entspricht eI.SpaceLeft ; entspricht eI.SpaceRight ; entspricht eI.HorizontalAdjust ; entspricht eI.VericalAdjust ; entspricht eI.FillColor ; entspricht eI.BackColor ; entspricht eI.LineColor ; entspricht eI.TextColor ; entspricht eI.Position ; entspricht eI.Orientation ; entspricht eI.Appearance ; entspricht eI.BorderStyle ; entsprichetI.FontNumber </pre>

2b

```

DigitalTimeStyle_24_OFF:
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_X1
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Y1
INLINEWORDS (120) ; entspricht eI.Width
INLINEWORDS (32) ; entspricht eI.Height
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.VerticalAdjust
INLINEWORDS (black) ; entspricht eI.FillColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINEWORDS (darkslategray) ; entspricht eI.TextColor
INLINEWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINEWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINEWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINEWORDS (color_button_3D_sunk) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINEWORDS (Font_DigitalNumbers_24) ; entspricht eI.FontNumber

```

3a

```

DigitalTimeStyle_32_ON:
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_X1
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Y1
INLINEWORDS (190) ; entspricht eI.Width
INLINEWORDS (40) ; entspricht eI.Height
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.VerticalAdjust
INLINEWORDS (transparent) ; entspricht eI.FillColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINEWORDS (chartreuse) ; entspricht eI.TextColor
INLINEWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINEWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINEWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINEWORDS (no_border) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINEWORDS (Font_DigitalNumbers_32) ; entspricht eI.FontNumber

```

3b

```

DigitalTimeStyle_32_OFF:
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_X1
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Y1
INLINEWORDS (190) ; entspricht eI.Width
INLINEWORDS (40) ; entspricht eI.Height
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.VerticalAdjust
INLINEWORDS (black) ; entspricht eI.FillColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINEWORDS (darkslategray) ; entspricht eI.TextColor
INLINEWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINEWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINEWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINEWORDS (color_button_3D_sunk) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINEWORDS (Font_DigitalNumbers_32) ; entspricht eI.FontNumber

```

4a

```

DigitalTimeStyle_48G_ON:
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_X1
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Y1
INLINEWORDS (240) ; entspricht eI.Width
INLINEWORDS (60) ; entspricht eI.Height
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINEWORDS (12) ; entspricht eI.SpaceRight

```

```

INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.VericalAdjust
INLINEWORDS (transparent) ; entspricht eI.FillColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINEWORDS (chartreuse) ; entspricht eI.TextColor
INLINEWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINEWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINEWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINEWORDS (no_border) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINEWORDS (Font_DigitalNumbers_48) ; entsprichteI.FontNumber

```

4b

DigitalTimeStyle_48G_OFF:

```

INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_X1
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Y1
INLINEWORDS (240) ; entspricht eI.Width
INLINEWORDS (60) ; entspricht eI.Height
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINEWORDS (12) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.VericalAdjust
INLINEWORDS (black) ; entspricht eI.FillColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINEWORDS (darkslategray) ; entspricht eI.TextColor
INLINEWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINEWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINEWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINEWORDS (color_button_3D_sunk) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINEWORDS (Font_DigitalNumbers_48) ; entsprichteI.FontNumber

```

5a

DigitalTimeStyle_48R_ON:

```

INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_X1
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Y1
INLINEWORDS (240) ; entspricht eI.Width
INLINEWORDS (60) ; entspricht eI.Height
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINEWORDS (12) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.VericalAdjust
INLINEWORDS (transparent) ; entspricht eI.FillColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINEWORDS (orangered) ; entspricht eI.TextColor
INLINEWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINEWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINEWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINEWORDS (no_border) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINEWORDS (Font_DigitalNumbers_48) ; entsprichteI.FontNumber

```

5b

DigitalTimeStyle_48R_OFF:

```

INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_X1
INLINEWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Y1
INLINEWORDS (240) ; entspricht eI.Width
INLINEWORDS (60) ; entspricht eI.Height
INLINEWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINEWORDS (12) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINEWORDS (0) ; entspricht eI.VericalAdjust
INLINEWORDS (black) ; entspricht eI.FillColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINEWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINEWORDS (red102) ; entspricht eI.TextColor
INLINEWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINEWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation

```

	<code>INLINENWORDS (normal)</code>	<code>; entspricht eI.Appearance</code>
	<code>INLINENWORDS (color_button_3D_sunk)</code>	<code>; entspricht eI.BorderStyle</code>
	<code>INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_48)</code>	<code>; entsprichteI.FontNumber</code>
6a	DigitalTimeStyle_48Y_ON:	
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Xl</code>
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Yl</code>
	<code>INLINENWORDS (240)</code>	<code>; entspricht eI.Width</code>
	<code>INLINENWORDS (60)</code>	<code>; entspricht eI.Height</code>
	<code>INLINENWORDS (8)</code>	<code>; entspricht eI.SpaceLeft</code>
	<code>INLINENWORDS (12)</code>	<code>; entspricht eI.SpaceRight</code>
	<code>INLINENWORDS (0)</code>	<code>; entspricht eI.HorizontalAdjust</code>
	<code>INLINENWORDS (0)</code>	<code>; entspricht eI.VericalAdjust</code>
	<code>INLINENWORDS (transparent)</code>	<code>; entspricht eI.FillColor</code>
	<code>INLINENWORDS (as_FillColor)</code>	<code>; entspricht eI.BackColor</code>
	<code>INLINENWORDS (as_FillColor)</code>	<code>; entspricht eI.LineColor</code>
	<code>INLINENWORDS (gold)</code>	<code>; entspricht eI.TextColor</code>
	<code>INLINENWORDS (Pos_right)</code>	<code>; entspricht eI.Position</code>
	<code>INLINENWORDS (Orientation_0deg)</code>	<code>; entspricht eI.Orientation</code>
	<code>INLINENWORDS (normal)</code>	<code>; entspricht eI.Appearance</code>
	<code>INLINENWORDS (no_border)</code>	<code>; entspricht eI.BorderStyle</code>
	<code>INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_48)</code>	<code>; entsprichteI.FontNumber</code>
6b	DigitalTimeStyle_48Y_OFF:	
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Xl</code>
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Yl</code>
	<code>INLINENWORDS (240)</code>	<code>; entspricht eI.Width</code>
	<code>INLINENWORDS (60)</code>	<code>; entspricht eI.Height</code>
	<code>INLINENWORDS (8)</code>	<code>; entspricht eI.SpaceLeft</code>
	<code>INLINENWORDS (12)</code>	<code>; entspricht eI.SpaceRight</code>
	<code>INLINENWORDS (0)</code>	<code>; entspricht eI.HorizontalAdjust</code>
	<code>INLINENWORDS (0)</code>	<code>; entspricht eI.VericalAdjust</code>
	<code>INLINENWORDS (black)</code>	<code>; entspricht eI.FillColor</code>
	<code>INLINENWORDS (as_FillColor)</code>	<code>; entspricht eI.BackColor</code>
	<code>INLINENWORDS (as_FillColor)</code>	<code>; entspricht eI.LineColor</code>
	<code>INLINENWORDS (0x00E7)</code>	<code>; entspricht eI.TextColor</code>
	<code>INLINENWORDS (Pos_right)</code>	<code>; entspricht eI.Position</code>
	<code>INLINENWORDS (Orientation_0deg)</code>	<code>; entspricht eI.Orientation</code>
	<code>INLINENWORDS (normal)</code>	<code>; entspricht eI.Appearance</code>
	<code>INLINENWORDS (color_button_3D_sunk)</code>	<code>; entspricht eI.BorderStyle</code>
	<code>INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_48)</code>	<code>; entsprichteI.FontNumber</code>
7a	DigitalTimeStyle_48LCD_ON:	
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Xl</code>
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Yl</code>
	<code>INLINENWORDS (240)</code>	<code>; entspricht eI.Width</code>
	<code>INLINENWORDS (60)</code>	<code>; entspricht eI.Height</code>
	<code>INLINENWORDS (8)</code>	<code>; entspricht eI.SpaceLeft</code>
	<code>INLINENWORDS (12)</code>	<code>; entspricht eI.SpaceRight</code>
	<code>INLINENWORDS (0)</code>	<code>; entspricht eI.HorizontalAdjust</code>
	<code>INLINENWORDS (0)</code>	<code>; entspricht eI.VericalAdjust</code>
	<code>INLINENWORDS (transparent)</code>	<code>; entspricht eI.FillColor</code>
	<code>INLINENWORDS (as_FillColor)</code>	<code>; entspricht eI.BackColor</code>
	<code>INLINENWORDS (as_FillColor)</code>	<code>; entspricht eI.LineColor</code>
	<code>INLINENWORDS (black)</code>	<code>; entspricht eI.TextColor</code>
	<code>INLINENWORDS (Pos_right)</code>	<code>; entspricht eI.Position</code>
	<code>INLINENWORDS (Orientation_0deg)</code>	<code>; entspricht eI.Orientation</code>
	<code>INLINENWORDS (normal)</code>	<code>; entspricht eI.Appearance</code>
	<code>INLINENWORDS (no_border)</code>	<code>; entspricht eI.BorderStyle</code>
	<code>INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_48)</code>	<code>; entsprichteI.FontNumber</code>
7b	DigitalTimeStyle_48LCD_OFF:	
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Xl</code>
	<code>INLINENWORDS (no_change)</code>	<code>; entspricht eI.Pos_Yl</code>

```

INLINENWORDS (240) ; entspricht eI.Width
INLINENWORDS (60) ; entspricht eI.Height
INLINENWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINENWORDS (12) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINENWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINENWORDS (0) ; entspricht eI.VericalAdjust
INLINENWORDS (0x577A) ; entspricht eI.FillColor
INLINENWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINENWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINENWORDS (0x577A) ; entspricht eI.TextColor
INLINENWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINENWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINENWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINENWORDS (color_button_3D_sunk) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_48) ; entsprichetI.FontNumber

```

8

AnalogValueStyle_48B_ON:

```

INLINENWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Xl
INLINENWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Yl
INLINENWORDS (210) ; entspricht eI.Width
INLINENWORDS (60) ; entspricht eI.Height
INLINENWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINENWORDS (12) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINENWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINENWORDS (0) ; entspricht eI.VericalAdjust
INLINENWORDS (navy) ; entspricht eI.FillColor
INLINENWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINENWORDS (brighten_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINENWORDS (cornflowerblue) ; entspricht eI.TextColor
INLINENWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINENWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINENWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINENWORDS (color_button_3D_sunk) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_48) ; entsprichetI.FontNumber

```

9

AnalogValueStyle_64D_ON:

```

INLINENWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Xl
INLINENWORDS (no_change) ; entspricht eI.Pos_Yl
INLINENWORDS (240) ; entspricht eI.Width
INLINENWORDS (80) ; entspricht eI.Height
INLINENWORDS (8) ; entspricht eI.SpaceLeft
INLINENWORDS (12) ; entspricht eI.SpaceRight
INLINENWORDS (0) ; entspricht eI.HorizontalAdjust
INLINENWORDS (0) ; entspricht eI.VericalAdjust
INLINENWORDS (black) ; entspricht eI.FillColor
INLINENWORDS (as_FillColor) ; entspricht eI.BackColor
INLINENWORDS (brighten_FillColor) ; entspricht eI.LineColor
INLINENWORDS (white) ; entspricht eI.TextColor
INLINENWORDS (Pos_right) ; entspricht eI.Position
INLINENWORDS (Orientation_0deg) ; entspricht eI.Orientation
INLINENWORDS (normal) ; entspricht eI.Appearance
INLINENWORDS (color_button_3D_sunk) ; entspricht eI.BorderStyle
INLINENWORDS (Font_DigitalNumbers_64) ; entsprichetI.FontNumber

```

ENDSUB

