

Language / Sprache

If you prefer to read in English language, please use the **Readme.doc** file!

Wenn Sie lieber in Englischer Sprache lesen möchten, benutzen Sie bitte die Datei **Readme.doc**!

Beispiele als VO-Quelltext

KilletSoft hat ein sehr umfangreiches Programm mit Beispielen entwickelt, welche die vielfältigen graphischen Fähigkeiten des Graphics Development Kit Graphics4VO demonstrieren. Verwenden Sie die Beispiele um graphische Elemente per copy and paste in Ihre eigenen VO-Programme einzubinden. Die Dynamic Link Library Graphics4VO, die das Einbinden graphischer Fähigkeiten in eigene VO-Programme ermöglicht, kann von der URL <http://www.killetsoft.de/zip/graph4vo.zip> herunter geladen werden.

Graphics4VO

Graphics Development Kit für die Programmiersprache Visual-Objects

Graphics4VO ist für die Programmiersprache Visual Objects (Versionen 2.7 und 2.8) entwickelt worden. Das als Dynamic Link Library (DLL) vorliegende Graphics Development Kit greift auf Funktionen der 32Bit-WINDOWS-API zu. Mithilfe der DLL können deshalb unter Visual Objects graphikorientierte Applikationen entwickelt werden, die sowohl auf 32Bit- als auch auf 64Bit-WINDOWS-Betriebssystemen lauffähig sind.

Die von Visual Objects bereitgestellten GUI-Klassen erhalten durch Graphics4VO Graphikfähigkeit. Die Erweiterung bestehender Programme um graphische Ausgaben ist deshalb sehr einfach durchzuführen.

Das Graphics Development Kit Graphics4VO enthält Klassen, Methoden und Funktionen zur Integration graphischer Elemente in WINDOWS-Applikationen. Diese können völlig unkompliziert in bestehende Anwendungen eingebaut oder in neue Entwicklungen integriert werden. Kenntnisse des WINDOWS-Handling von graphischen Funktionen oder Kenntnisse der WINDOWS-API-Programmierung sind nicht notwendig.

Mit dem Graphics Development Kit Graphics4VO stehen vielfältige Möglichkeiten zur Graphikausgabe auf dem Bildschirm, dem Drucker, dem Plotter, in die Bitmap- und Meta-Datei und in das Memory-Bitmap zur Verfügung. Neben elementarer Pixelgraphik und graphischen Primitiven können in einfacher Weise Geschäfts- und Präsentationsgraphiken wie Balken-, Kuchen oder Liniendiagramme, mathematische Koordinatensysteme, Funktionsgraphen und Fraktale erstellt werden. Darüber hinaus können Graphiken aus anderen Programmen oder gescannte Bilder als Dateien mit verschiedenen Bitmap- oder Vektor-Graphikformaten oder ArcView Shapes in die eigene Applikation importiert werden. Leistungsfähige Koordinatentransformationen in Weltkoordinatensysteme ersparen die Umrechnungsarbeit und garantieren die einheitliche Darstellung auf unterschiedlichen Geräten. Die von Visual Objects bereitgestellten GUI-Klassen erhalten durch Graphics4VO Graphikfähigkeit. Die Erweiterung bestehender Programme um graphische Ausgaben ist deshalb sehr einfach durchzuführen.

Das Graphics Development Kit enthält Mechanismen, die einen sehr schnellen Graphikaufbau ermöglichen. Das Aktualisieren graphischer Fensterinhalte beim Verändern der Überdeckung eines Fensters geschieht in einer von den Augen nicht wahrnehmbaren Geschwindigkeit aus einer intern mitgeführten Aktualisierungsbitmap.

Graphics4VO steht als **kostenlose Shareware** im Internet unter der Adresse http://www.killetsoft.de/p_gvoa_d.htm zum download als DLL zur Verfügung. Die Applikation, in die Graphics4VO gelinkt ist, macht durch ein gelegentlich eingeblendetes kleines Hinweisfenster auf

den Sharewarestatus aufmerksam. Die Shareware-Version darf nicht in kommerziellen Programmen verwendet werden.

Graphics4VO kann auch als **Vollversion** in kommerziellen Programmen eingesetzt werden, wenn die Freischaltparameter für die DLL oder der dokumentierte Quelltext beim Hersteller unter o.g. Internetadresse erworben werden. Unter der Internetadresse sind auch eine Preisliste und die Lizenzbedingungen zu finden. Durch die Freischaltung oder die Verwendung des Quelltextes werden keine Hinweisfenster mehr angezeigt.

Graphics4VOs Leistungsfähigkeit wird mit einem umfangreichen lauffähigen Beispielprogramm demonstriert, dass unter o.g. Internetadresse zum download zur Verfügung steht. Im download ist auch der Quelltext des Beispielprogramms in der Datei graphtst.aef enthalten. Die darin aufgeführte große Anzahl von Programmierbeispielen soll bei der Entwicklung eigener graphischer Applikationen unterstützen.

Betriebssysteme

Als Betriebssysteme für Applikationen, die unter Verwendung von Graphics4VO programmiert sind, kommen Microsoft **WINDOWS 95 / 98 / 2000 / NT / XP / VISTA / 7 / 8 / 10** und alle kompatiblen Betriebssysteme in Frage, auf denen auch andere, mithilfe des Entwicklungssystems Visual Objects entwickelten Programme lauffähig sind.

Installation

Das **Graphics4VO**-Beispielprogramm ist auf einer CD-ROM von KilletSoft oder es kann vom Internet herunter geladen werden.

Es ist wichtig, dass vor der Installation alle geöffneten Anwendungen außer dem Explorer geschlossen werden. Noch offene Anwendungen könnten Dateien benutzen, auf die das Installationsprogramm während der Installation Zugriff haben muss. Andernfalls kann es nach der Installation zu einem Absturz von WINDOWS kommen, was aber nicht weiter tragisch ist. Starten Sie in diesem Fall WINDOWS einfach erneut.

Installation von CD-ROM

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk. Starten Sie den WINDOWS-Explorer. Lassen Sie sich den Dateinhalt des Graphics4VO -Verzeichnisses auf der CD-ROM anzeigen. Klicken Sie das Programm g4vodemo_setup.exe an. Die Installation wird nun automatisch durchgeführt.

Installation von der Internet-Download-Datei

Nach dem herunterladen (download) aus dem Internet und dem Entpacken mithilfe der Programme PKUNZIP oder WINZIP befindet sich das Installationsprogramm g4vodemo_setup.exe im gewählten Zielverzeichnis Ihrer Festplatte. Klicken Sie das Programm g4vodemo_setup.exe an. Die Installation wird nun automatisch durchgeführt.

Deinstallation

Im Graphics4VO-Startmenü steht ein Icon für Deinstallation zur Verfügung.

Hilfe

Die beiden Hilfedateien in englischer und deutscher Sprache enthalten als elektronisches Handbuch umfassende Informationen zum Graphics Development Kit Graphics4VO. Die Beschreibungen der Parameterübergabe aller graphischen Klassen-, Methoden- und

Funktionen sind darin aufgeführt. Die Hilfe kann aus dem Graphics4VO-Startmenü heraus oder auf Betriebssystemebene aufgerufen werden.

Preisliste

Preise und ein Bestellformular zur Bestellung der uneingeschränkten Vollversion des Graphics Development Kit finden Sie im Graphics4VO-Startmenü.

Killet Software Ing.-GbR
Escheln 28a
47906 Kempen
Germany

Telefon: +49 (0)2152 961127
Telefax: +49 (0)2152 961128

Email: killet@killetsoft.de
Internet: <http://www.killetsoft.de>