

► Ayuda Comandos

► Generales

Comandos generales

Comando (ejemplo)		Comentario
LugarGeométrico [B, A]		Lugar geométrico del punto B que depende del punto A.  El punto A debe ser un punto sobre un objeto.
Relación [a, b]		Relación. Expone un cuadro de mensaje que informa la relación del objeto a y el b.  Nos permite averiguar si dos objetos son iguales, si un punto pertenece a una recta o a una cónica, o si una recta es tangente o cruza a una recta o a una cónica.
Borra [a]		Borra un objeto a y todos sus subalternos.
Si [condición, a, b] Si [condición, a]		Condicional. Proporciona una copia del objeto a si la condición resulta cierta, y una del objeto b si se determina falsa (si b no se explicita, el resultado será indefinido).
Nombre [a]		Inserta un texto con el nombre del objeto a. Este comando es el recíproco del comando Objeto.  Está pensado para usar como parte de textos dinámicos que aluden a objetos que pueden ser renombrados.
Objeto [texto]		Inserta el objeto que tiene el nombre indicado por el texto. Este comando es el recíproco del comando Nombre. <u>Ejemplo:</u> Objeto ["A" + n] devuelve el punto A2, suponiendo que existe el punto A2 y existe un número n igual a 2.
Definido [a]		Devuelve verdadero si el objeto a está definido y falso en caso contrario.
PasoConstrucción [] PasoConstrucción [a]		Devuelve el paso actual del protocolo de construcción, o el paso correspondiente al objeto a.  Es muy útil para colocar como condición de visibilidad en los objetos, lo que permite que al usar la Barra de Navegación algunas partes de la construcción ya mostradas se puedan ocultar a partir de un paso establecido. Por ejemplo, si en como propiedad avanzada del punto A establecemos su condición de visibilidad en: PasoConstrucción[] < 15

		a partir del paso 15 el punto A permanecerá invisible. O bien, si la establecemos como: PasoConstrucción[] > PasoConstrucción[B] el punto A no se mostrará hasta que no se haya construido el punto B.
PasoEjeX [] PasoEjeY []		Devuelve el paso actual del eje X y el eje Y.  Empleado con los comandos Esquina (de Vista Gráfica) y Secuencia, permite crear ejes personalizados.