

הדרכה לפתרון תרגיל בהצגה גרפית

1. הגרפים יהיו בפנל נפרד שאותו יש להעלות ע"י לחיצה על כפתור מתאים. לפנל יהיה שם שונה מהפנל המרכזי וטעינתו נעשית ע"י הפקודה `DisplayPanel (ph2)`, לאחר שנטען לזכרון ע"י הפקודה `ph2 = LoadPanel (0, "Project.uir", PANEL2)`. כיבוי הפנל יעשה ע"י לחצן המפעיל את הפקודה `HidePanel (ph2)`.
2. סקאלה לוגריתמית ניתן לקבל ע"י סימון המשבצת המתאימה בפרמטרים של הצירים.
3. בסיסי זמן שונים ניתן לקבוע ע"י הפקודה:
`SetCtrlAttribute (ph, TimerName, ATTR_INTERVAL, interval)`
4. חישוב השיפוע יכול להעשות בצורה פשוטה, ע"י מנת ההפרשים בין הנקודות בציר X וציר Y.