

Ü 205

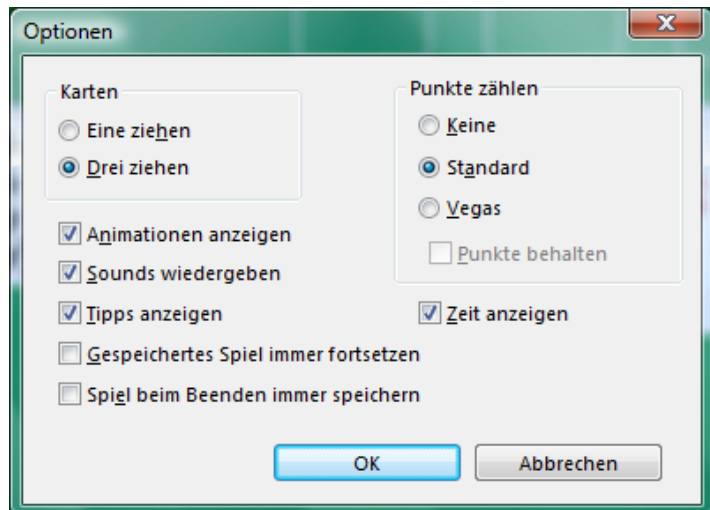
Options- und Kontrollfelder

- ✗ Options- und Kontrollfelder
- ✗ Bestätigen/abbrechen


- ✓ In den Dialogen finden Sie immer wieder runde und eckige Schalter. Nach dieser Übung können Sie diese Options- und Kontrollfelder aktivieren/deaktivieren (ein- und ausschalten) und Sie wissen, wie Sie Änderungen bestätigen oder abbrechen können.

Options- und Kontrollfelder

1. Öffnen Sie das Spiel *Solitär* (vgl. Ü203).
2. Wählen Sie im Menü SPIEL den Eintrag *Optionen*.
3. Runde Felder sind **Optionsfelder**. Sie müssen eine Option wählen. Wenn Sie zB *Eine ziehen* auswählen, ist die andere Option deaktiviert.
4. Eckige Felder sind **Kontrollfelder**. Sie können mit einem Klick ein Feld aktivieren (einschalten) oder deaktivieren (ausschalten).



Bestätigen/abbrechen

1. Sie haben Einträge geändert. Sie bestätigen mit
 - ▶ der Schaltfläche *OK*
 - ▶ der Enter-Taste
2. Sie wollen die Änderungen nicht bestätigen, sondern die Aktion abbrechen mit
 - ▶ der Schaltfläche *Abbrechen*
 - ▶ der Schaltfläche *Schließen* 
 - ▶ mit der ESC-Taste

Aufgabe Wenden Sie das eben erworbene Wissen praktisch an

- ▶ Ändern Sie im Spiel *Solitär* das Deckblatt und wählen Sie die Option *Drei ziehen*.
- ▶ Öffnen Sie wieder die Eigenschaften der Taskleiste. Fallen Ihnen die Kontrollfelder jetzt bewusst auf? Ändern Sie irgend etwas und brechen Sie die Aktion ab.

Mindmap

Erstellen Sie eine Mindmap für das Bestätigen/Abbrechen von Aktionen.

Theorie

1. Was sind Optionsfelder?
2. Was sind Kontrollfelder?
3. Wie bestätigen Sie Änderungen in Dialogen?

Antworten

Im Internet können Sie diese und weitere Fragen **Online** beantworten und korrekte Lösungen mit Erklärungen anzeigen lassen.