

► Ayuda JavaScript

► Establecer

Establecer (SET)

Métodos generales para establecer información en el estado de la construcción.

Sintaxis	Descripción
boolean evalCommand (String cmdString)	Evalúa la cadena de texto introducida exactamente como si se hubiese introducido en el Campo de Entrada de GeoGebra. Usar el parámetro de idioma para garantizar que el nombre del comando en ese idioma es reconocido en cualquier ordenador.
void setUndoPoint ()	Establece un punto de restauración. Con ello permitimos al usuario deshacer una acción provocada por el método anterior. Por ejemplo, si deseamos colocar un botón en la página web que se comporte como una herramienta personal.
void setValue (string objName, double value)	Valor numérico del objeto. Si el objeto es booleano, especificar 1 o 0.
void setCoords (string objName, double x, double y)	Coordenadas del objeto. Si el objeto no es un punto o un vector no se hace nada.
void setFixed (string objName, boolean flag)	¿Objeto fijo? (true, false). Recordemos que los objetos fijos no pueden modificarse ni borrarse sin alterar previamente esta propiedad.
void setVisible (string objName, boolean visible)	¿Visible? (true, false).
void setTrace (string objName, boolean flag)	¿Muestra rastro? (true, false).
void setLayer (string objName)	Capa del objeto.
void setLabelVisible (string objName, boolean visible)	¿Muestra rótulo? (true, false).
void setLabelStyle (string objName, int style)	Estilo de rótulo (nombre = 0, nombre y valor = 1, valor = 2 y subtítulo = 3).

void setColor (string objName, int red, int green, int blue)	Color del objeto.
void setFilling (string objName, double filling)	Sombreado del objeto (número entre 0 y 1).
void setLineStyle (string objName, int style)	Estilo de trazo del objeto (entre 0 y 4).
void setThickness (string objName, int thickness)	Grosor del objeto (de 1 a 13). Establecer -1 para el grosor por defecto.
void setPointSize (string objName, int size)	Tamaño del punto (de 1 a 9).
void setPointStyle (string objName, int style)	Estilo del punto (-1 por defecto, 0 sólido, 1 hueco, 2 cruz).
void renameObject (string oldObjName, string newObjName)	Renombra el objeto.
void deleteObject (string objName)	Borra el objeto.
void setLayerVisible (int layer, boolean visible)	¿Muestra todos los objetos de esta capa? (true, false).