

## Uhr

siehe auch: [Inhaltsverzeichnis](#)

Bei Aufruf der Funktion *Uhr* wird eine analoge Uhr angezeigt. Gleichzeitig ist das aktuelle Datum sichtbar. Dieses Fenster überdeckt in jedem Fall alle anderen Fenster. Es braucht vor Programmende nicht geschlossen zu werden.

Zusätzlich ist ein Wecker und eine Stoppuhr integriert.

Der Wecker ermöglicht, die Ausgabe eines Signaltones zu einem festgelegten Zeitpunkt. Standardmäßig ist die Weckfunktion bei Aufruf der Uhr eingeschaltet. Dies ist an einem kleinen grünen Kästchen rechts unten erkennbar. Wird auf das Kästchen mit der Maus geklickt, ändert es seine Farbe, es wird Rot. Erneutes Klicken bewirkt das Abschalten der Weckfunktion. Wenn der Weckton ertönt, kann dieser durch Klicken auf das Kästchen abgeschaltet werden.

Um eine Weckzeit einzustellen, ist folgendermaßen vorzugehen. Mit der Maus wird das linke untere blaue Kästchen angeklickt. Es werden die Eingabefelder für die Weckzeit (Stunde, Minute, Sekunde, Info) sichtbar. In diese Felder sind die entsprechend gewünschten Werte einzutragen. Die Weckzeit kann als absoluter oder relativer Wert eingegeben werden. Dazu ist auf den Text *bis* oder *in* zu klicken. *bis* bedeutet, es wird die absolute Weckzeit eingetragen. Wird *in* angezeigt, so wird die eingegebene Zeit zur aktuellen addiert. Es ist also möglich, in 5 Minuten den Wecker klingeln zu lassen. Wird in die Zeiteingabefelder der Wert -1 eingetragen, wird der entsprechende Wert ignoriert. So bewirkt folgende Eingabe: h: -1; Min: -1; Sec: 10, daß 10 Sekunden nach dem Beginn der nächsten Minute der Alarm ausgelöst wird (*bis*-Modus). Im Feld *Info* kann eine Information zur Weckzeit hinterlegt werden. Diese wird als Teil zwischen den unteren Feldern dargestellt. Wird auf diesen Text die Maus plaziert, so wird der komplette Text angezeigt. Die eingetragenen Werte werden erst dann gültig, wenn der blaue Schalter erneut angeklickt wird, und die Uhr im normalen Anzeigeformat dargestellt wird.

Die Stoppuhr wird durch klicken auf den linken oberen roten Schalter

aktiviert. Dieser hat dann die Farbe grün. Die laufende Anzeige der Stoppzeit erfolgt rechts vom Schalter. Wird das Kästchen erneut angeklickt, so wird die Anzeige der Stoppuhr angehalten. Die Uhr läuft aber weiter. Der Schalter wird Lila. Erneutes anklicken bewirkt die fortlaufende Anzeige. Wird der Schalter doppelt geklickt, so wird die Stoppuhr angehalten. Die gestoppte Zeit bleibt sichtbar.

Mittels Drag and Drop kann die Uhrzeit, die Stoppzeit und der Infotext in die Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und diverse Memofelder (Notizen, Jobs, etc.) übernommen werden. Dabei ist zu beachten, daß nur der Uhrrahmen und die Anzeigefelder für Stoppzeit und Infotext auf diese Funktion reagiert.