//Declarar variables locales

var AngPen;

var AngTri;

var AngCua;

//Cambiando de Radianes a Grados

AngPen=Vars.Angulo\_Pentagono\*(Math.PI/180);

AngTri=Vars.Angulo\_Triangulo\*(Math.PI/180);

AngCua=Vars.Angulo\_Cuadrado\*(Math.PI/180);

function Rotar(Angulo){

if (Angulo<0){

Angulo=Angulo\*(-1);

}

var Y=Math.floor( 11.11\*(Angulo)+10);

var comando= "#4 P"+Y.toString() +" T3000\\x0D";

return comando;

}

//Identificar la figura

if(Vars.Pentagonos==1) {

var ang=Vars.Angulo\_Pentagono;

Vars.Rotacion=Rotar(ang);

Vars.PosicionF="#0 P950 T3000\\x0D";

Vars.CasiSoltar="#1 P1190 T3000 #2 P1420 T3000 #3 P910 T3000\\x0D";

}

if(Vars.Cuadrados==1) {

var ang=Vars.Angulo\_Cuadrado;

Vars.Rotacion=Rotar(ang);

Vars.PosicionF="#0 P910 T3000\\x0D";

Vars.CasiSoltar="#1 P1300 T3000 #2 P1580 T3000 #3 P880 T3000\\x0D";

}

if(Vars.Triangulos==1) {

var ang=Vars.Angulo\_Triangulo;

Vars.Rotacion=Rotar(ang);

Vars.PosicionF="#0 P1045 T3000\\x0D";

Vars.CasiSoltar="#1 P1250 T3000 #2 P1490 T3000 #3 P880 T3000\\x0D";

}

if(Vars.Circulos==1) {

Vars.PosicionF="#0 P1020 T3000\\x0D";

Vars.CasiSoltar="#1 P1280 T3000 #2 P1590 T3000 #3 P760 T3000\\x0D";

}

Vars.Soltar="#5 P1500 T3000\\x0D";