



# Grundlagen des Programmierens: Mauseingaben

Prof. Martin v. Löwis



# Die Maus

- Bewegung des Mauszeigers auf Zeichenfläche:
  - x- und y-Koordinate
- Mausklicks:
  - Drücken der Maustaste (links oder rechts)
  - evtl. Bewegen der Maus (Drag)
  - Loslassen der Maustaste
- weitere Funktionen:
  - dritte Maustaste
  - Rollrad





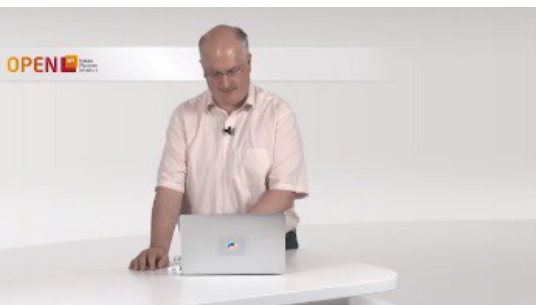
# Aufgabe

- Schreibe ein (einfaches) Malprogramm



# Mausklicks

- Funktion onclick
  - erwartet eine Funktion, die gerufen werden soll, wenn die Maus geklickt wird (linke Maustaste)



# Funktionen, die Funktionen als Parameter bekommen

- `def ausgabe(n):  
 print("Ergebnis", n)`
- `def mach_mal_bitte(funktion):  
 funktion(5)`
- `mach_mal_bitte(ausgabe)`



# onclick

- onclick hat einen Parameter: Funktion, die bei Mausklick gerufen werden soll
- Funktion, die gerufen werden soll, hat zwei Parameter: (x, y)
  - `def ausgabe(x,y):`  
    `print("Geklickt auf", x, y)`
- `onclick(ausgabe)`