

Triangulus.

Por HPMOYACK.

E-mail: moya@hotmail.com





Bogotá, Colombia.

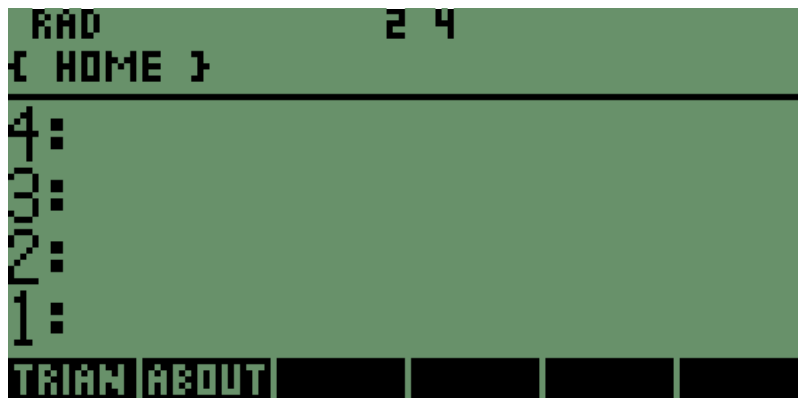
Este programa resuelve triangulos rapidamente. Muy util en matemáticas básicas, aplicaciones de ingeniería y en otras muchas áreas del conocimiento. Espero que este programa le sea muy util en su trabajo diario.

Instalación.

Copie esta librería en su HP48 (TriangulusES.lib), al hacerlo, usted verá lo siguiente:



Ahora guarde la librería en el Puerto 0. Para ello, presione  y luego . Apague su calculadora y vuélvala a prender; para entonces la librería estará instalada. Ahora presione  y usted verá esta librería instalada en su HP48. Seleccione el icono  y verá dos comandos, [TRIAN] y [ABOUT], tal como se ve en el siguiente dibujo.







Si usted quiere acceder a estos comandos, usted puede escribir TRIANGULUS o ABOUT . T respectivamente. Ahora veamos los comandos.

Triangulus GUI.

El comando TRIANGULUS abre la interfaz de entrada de datos, como se puede ver en la siguiente figura:

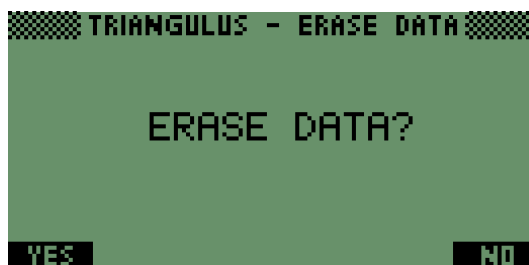



Ahora veamos que hace cada botón.

<div data-bbox="261 1650 375 1701" data-label="Text"> <p>EDIT</p> </div>	<p>Este botón nos permite adicionar o editar los valores en las variables. Primero seleccione la variables presionando las teclas de flecha hacia arriba  y/o abajo , luego presione  o , esto abre un cuadro de diálogo de entrada de datos en donde podrá hacer la adición o modificación del valor.</p> <p>Este programa verifica que los datos ingresados sean lógicos, por ejemplo, si usted asigna estos valores $[A = 10; B = 20; C = 50]$ o $[\alpha = 10; \beta = 40; \gamma = 50]$ el programa mostrará un mensaje de advertencia “dimensiones ilógicas”.</p>
--	--

CLEAR

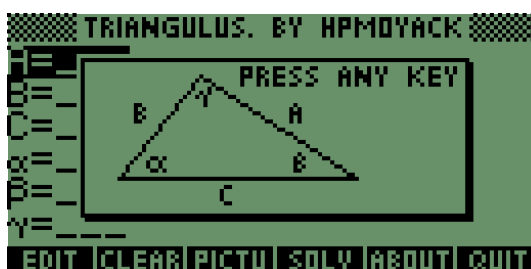
Este botón borra **TODAS** las variables asignadas previamente.



Si usted solo quiere eliminar una sola variable, seleccionala y luego presione la tecla , esto borrará la variable seleccionada sin confirmar.

PICTU

Este botón muestra un dibujo de un triángulo con las variables correspondientes.



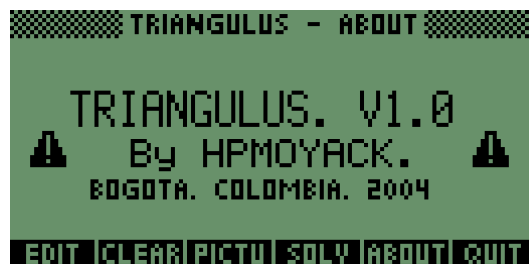
De esta manera usted siempre sabrá lo que esta haciendo ;-)

SOLV

Este botón inicializa el SOLVER. En el caso en el que usted ingrese los tres ángulos como dato conocido, el programa asumirá $A=100$, y las demás variables serán asignadas a partir del valor de A. cuando el solucionador determina todos los valores, el pone una lista con dichos valores etiquetados en la pila.

ABOUT

Este botón activa el comando ABOUT . T, el cual muestra el cuadro Acerca de.



QUIT

Sale del programa.

Espero que este programa le sea de gran utilidad en su trabajo. Cualquier sugerencia (o bugs) pueden ser enviados a moya@hotmail.com. Saludos a Antonio Vanegas (AVP98)