

Befehle zur Benutzer Interaktion

<code>input</code>	<i>Eingabeaufforderung an den Benutzer</i>
<code>inputdlg</code>	<i>Eingabefeld in einem Dialogfenster</i>
<code>keyboard</code>	<i>zweitweilig Übergabe der Kontrolle an den Benutzer</i>
<code>uigetfile</code>	<i>Standarddialog zur Auswahl einer Eingabedatei</i>
<code>uigetdir</code>	<i>Standarddialog zur Auswahl eines Verzeichnisses</i>
<code>uiputfile</code>	<i>Standarddialog zur Auswahl einer Ausgabedatei</i>
<code>msgbox</code>	<i>Meldungsfenster</i>
<code>errordlg</code>	<i>Dialogfenster für Fehlermeldungen</i>
<code>helpdlg</code>	<i>Dialogfenster für Hilfestellungen</i>
<code>questdlg</code>	<i>Dialogfenster für Abfragen</i>
<code>warndlg</code>	<i>Dialogfenster für Warnmeldungen</i>
<code>ginput</code>	<i>graphische Eingaben mit der Maus</i>

Beispiel

Beispiel: input-Werte

Beispiel

Beispiel: input-Werte

```
>> A = input('2x2-Matrix eingeben: ')
```

```
2x2-Matrix eingeben: [1 2; 3 4]
```

```
A =
```

```
1 2
```

```
3 4
```

Beispiel

Beispiel: input-Werte

```
>> A = input('2x2-Matrix eingeben: ')
```

```
2x2-Matrix eingeben: [1 2; 3 4]
```

```
A =
```

```
1 2
```

```
3 4
```

Beispiel: input-Zeichenkette

Beispiel

Beispiel: input-Werte

```
>> A = input('2x2-Matrix eingeben: ')
2x2-Matrix eingeben: [1 2; 3 4]
A =
     1     2
     3     4
```

Beispiel: input-Zeichenkette

```
>> fct = input('Funktionsnamen eingeben: ');
Funktionsnamen eingeben: 'sin'
fct =
    sin
```

Beispiel

```
function ellipse
% zeichnet eine Ellipse

% Grafikfenster öffnen
clf; hold on;
axis([-10 10 -10 10]);

% Eingabe von Mittelpunkt und Halbachsenlängen
[x,y] = ginput(1);
plot(x, y, 'ro');
H = inputdlg({'a:', 'b:'});
a = str2num(H{1}); b = str2num(H{2});

% Zeichnen der Ellipse
t = linspace(0,2*pi);
plot(x+a*cos(t), y+b*sin(t));
```