

Programmende

Die einfachste Möglichkeit ein Programm zu beenden wird im ersten Programm genutzt. Als letzter Befehl steht `waitinput` und wartet auf eine Eingabe über die Tastatur oder mit der Maus. Der Nachteil ist, dass eine Manipulation der Fenstergröße mit der Maus als Input erkannt wird und sich das Fenster sofort automatisch schließt.

```
15 drawtext 10,20,"Ausgabe von Grafiktext als Beispiel, bitte klicken."  
16 waitinput ' warte auf ... einfach mal klicken!  
17 ' Das Fenster wird bei Programmende automatisch geschlossen.
```

Im zweiten Programm wird der Befehl `waitinput` zwischen `repeat` und `until ...` immer wieder ausgeführt. Erst wenn eine genau definierte Eingabe (input) erfolgt, die hinter `until` abgefragt wird, ist das Programm am Ende angelangt.

In unserem Fall muss eine Eingabe über die Tastatur erfolgen. Der Code der Taste wird in der Systemvariablen `%key` „gemerkt“ und mit der Vorgabe 27 verglichen.

In der XProfan-Hilfe zu `%key` steht:

„Der ANSI-Code der zuletzt gedrückten Taste. Anwendung nach den Befehlen WaitKey und WaitInput“

Bei Klick auf ANSI-Code gelangt man zur Übersicht und findet bei 27 die Esc-Taste.

Also kann das Programm mit der Taste Esc und dem Schließkreuz des Fensters beendet werden.

Diese Variante ist außer bei einfachen Demonstrationsprogrammen zu bevorzugen.

```
30 setpixel 12,4,RGB(255,0,0)  
31 repeat  
32     waitinput  
33 until %key = 27  
    ' wiederhole  
    ' warte auf Eingabe  
    ' bis in Systemvariable Taste 27 (Esc) gemeldet wird
```