

```

1 ' ***---3D WUERFEL---***
2 '**Initialisierung**
3 '
100 DEG:MODE 2:ORIGIN 320,200
110 punkte=8:linien=12
120 DIM x(punkte),y(punkte),z(punkte),x1
(punkte),y1(punkte)
130 DIM start(linien),ziel(linien)
140 FOR n=1 TO punkte:READ x(n),y(n),z(n
):NEXT
150 'Datas fuer Punkte(x-Wert,y-Wert,z-W
ert)
160 DATA -100,-100,300,100,-100,300,100,
100,300,-100,100,300
170 DATA -100,-100,200,100,-100,200,100,
100,200,-100,100,200
180 FOR n=1 TO linien:READ start(n),ziel
(n):NEXT
190 'Datas fuer Linien(Anfangspunkt,Endp
unkt)
200 DATA 1,2,2,3,3,4,4,1,1,5,5,6,6,7,7,8
,8,5,8,4,7,3,6,2
210 '**Drehung des Wuerfels**
220 FOR nk=1 TO 360 STEP 10
230 z(1)=COS(nk-45)*100+250:y(1)=SIN(nk-
45)*100
240 z(2)=z(1):y(2)=y(1)
250 z(3)=COS(nk+45)*100+250:y(3)=SIN(nk+
45)*100
260 z(4)=z(3):y(4)=y(3)
270 z(5)=COS(nk+225)*100+250:y(5)=SIN(nk
+225)*100
280 z(6)=z(5):y(6)=y(5)
290 z(7)=COS(nk+135)*100+250:y(7)=SIN(nk
+135)*100
300 z(8)=z(7):y(8)=y(7)
310 GOSUB 350
320 CLS:f=1:GOSUB 400
330 NEXT
340 GOTO 220
350 '**3d in 2d umwandeln**
360 FOR n=1 TO punkte
370 x1(n)=x(n)*z(n)/170:y1(n)=y(n)*z(n)/
170
380 NEXT
390 RETURN
400 '**Punkte verbinden**
410 FOR n=1 TO linien
420 MOVE x1(start(n)),y1(start(n)):DRAW
x1(ziel(n)),y1(ziel(n)),f
430 NEXT
440 RETURN

```