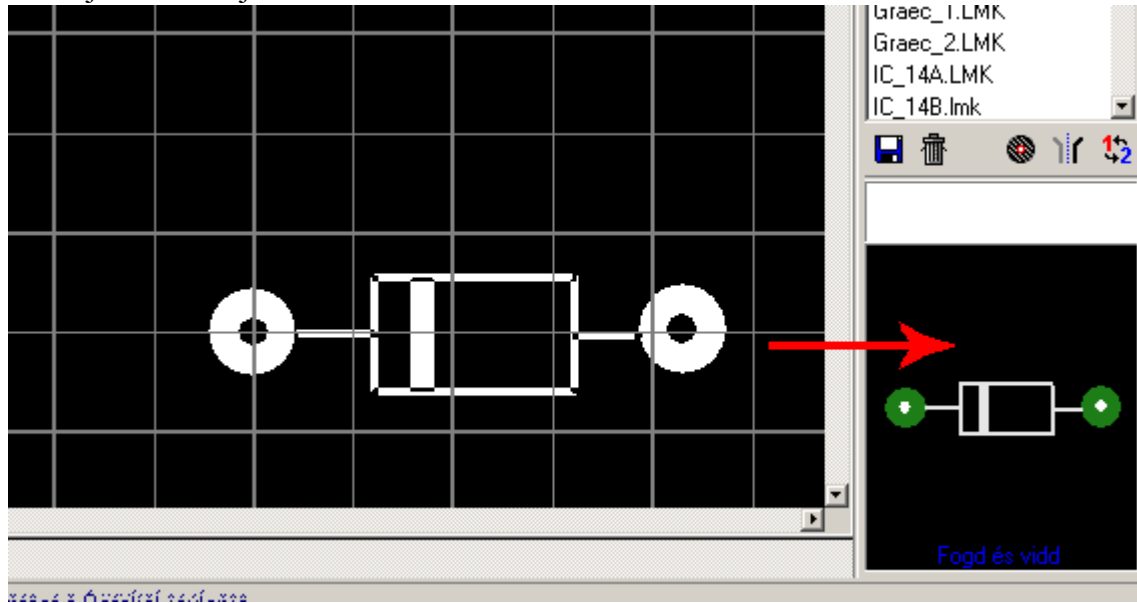


SprintLayout 4.0

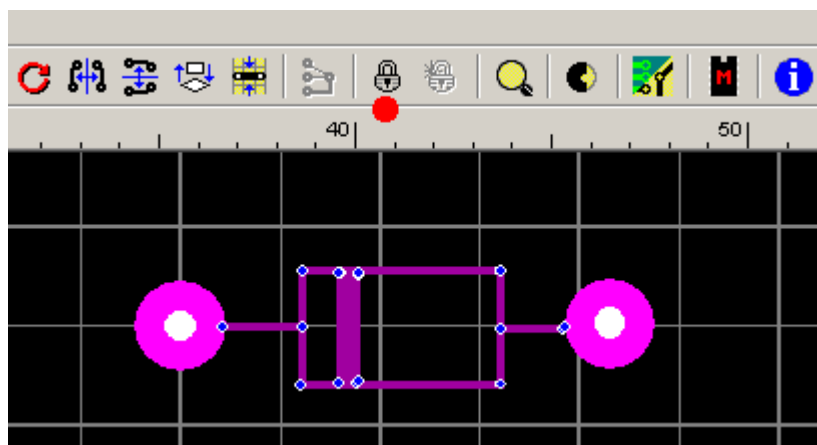
Használata :

1. objektumok rajzterületre húzása.

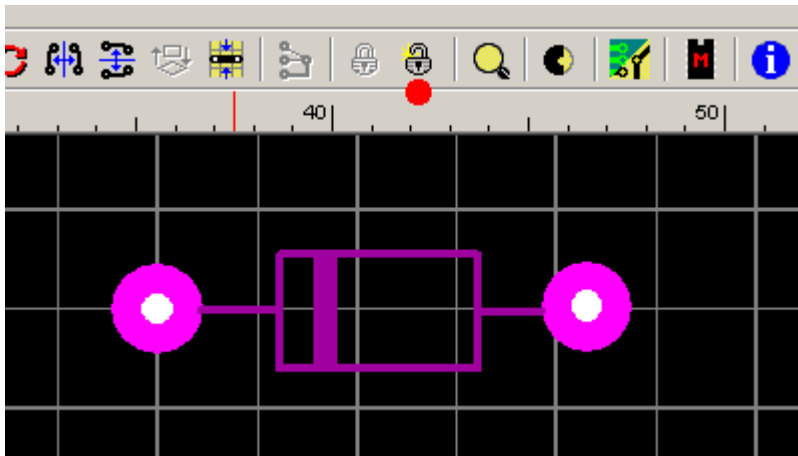


Jobb oldalt kiválasztott objektumot egérrel megfogva húzzuk ki a rajzterületre

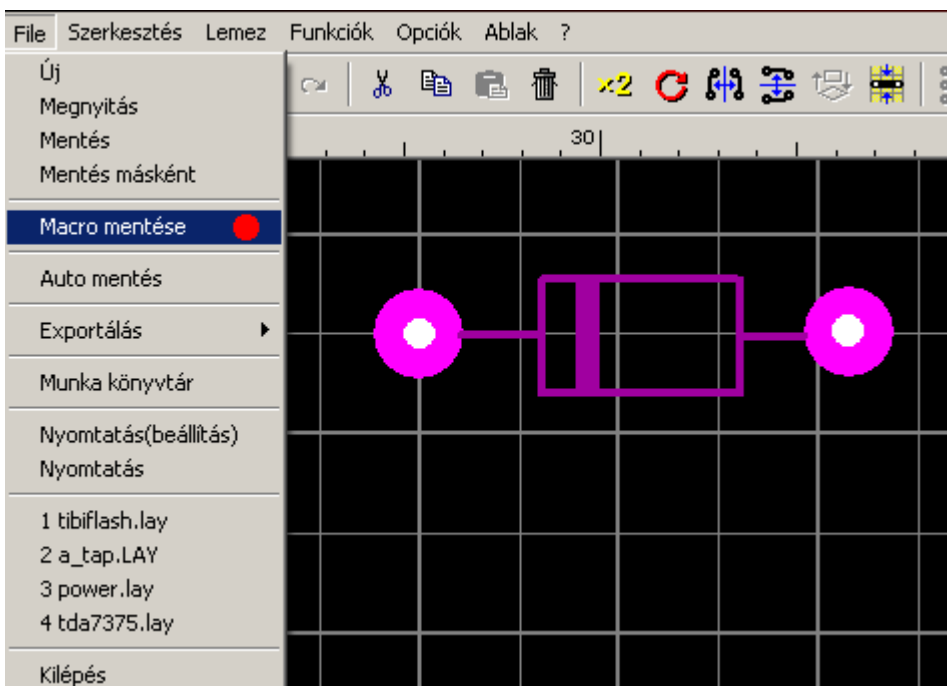
2. Objektumok készítése



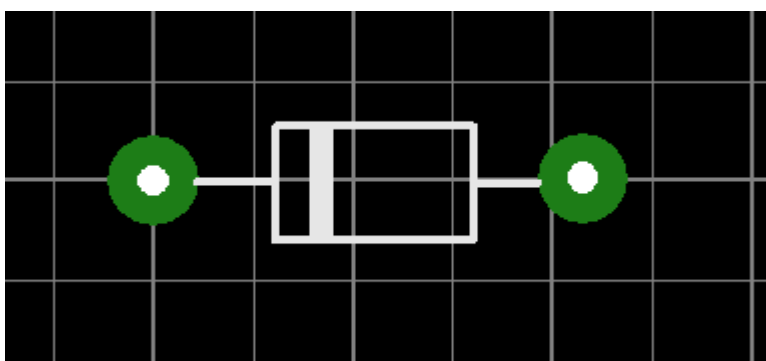
Meg kell tervezni az objektumot
Ki kell jelölni az egérrel az egészet
Lakattal össze kell zárni az elemeket



Módosításhoz lakatot ki kell nyitni, majd módosítás után visszazárni



Objektum mentése makrónak



Kész, kiválasztott makró a listából