

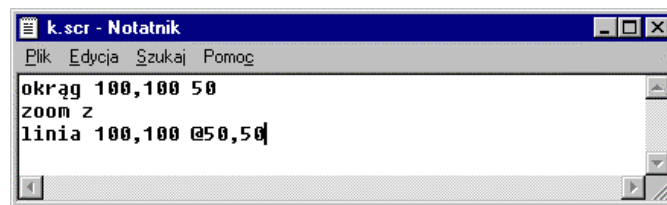
Skrypty

Skrypty umożliwiają wykonanie ciągu poleceń wczytanych z pliku tak jakby były wprowadzane z klawiatury. Skrypty mogą zautomatyzować wykonanie niektórych czynności, takich jak wyświetlanie slajdów, wydruk, ustawianie zmiennych systemowych itp.

Tworzenie skryptów

Skrypty tworzone są za pomocą zewnętrznego edytora tekstów. Do tworzenia skryptów można wykorzystać notatnik Windows. W celu uruchomienia notatnika wpisz w linii poleceń AutoCAD-a: **notepad**. W odpowiedzi na „Plik do edycji:” („File to edit:”) podaj nazwę skryptu. Pliki skryptowe mają rozszerzenie SCR i trzeba je podać, gdyż w przeciwnym razie notatnik przyjmie rozszerzenie TXT. Jeżeli tworzysz nowy skrypt, to pojawi się komunikat „Nie można znaleźć pliku” („Nie można znaleźć pliku”) i propozycja utworzenia nowego pliku:

Kliknij Tak aby utworzyć nowy skrypt. W chwilę później okno notatnika pojawi się na ekranie. Wpisz w nim treść skryptu. Polecenia w pliku skryptowym muszą być dokładnie tak zapisane jakby były wprowadzane z klawiatury (łącznie ze spacjami i „Enterami”). W pliku nie powinny być umieszczane znaki tabulacji.



Okno notatnika w którym wpisujemy treść skryptu

Na zakończenie wybierz z menu notatnika [Plik]-[Zakończ] aby zakończyć działanie notatnika lub [Plik]-[Zapisz] aby zapisać skrypt i nie kończyć pracy z notatnikiem.

Uruchomienie skryptu – POKAZ ('SCRIPT)

Polecenie POKAZ ('SCRIPT) uruchamia skrypt. Plik skryptowy musi mieć rozszerzenie SCR.

↑ [Narzędzia]-[Run Script...] ([Tools]-[Run Script...])

 POK (SCR)

Po wprowadzeniu polecenia wybierz nazwę pliku skryptowego.



- Jeśli w pliku umieszczone zostanie polecenie CPOKAZ (RSCRIPT), to następuje skok na początek skryptu i jest on wykonywany od początku. Tak więc CPOKAZ (RSCRIPT) „zapętla” skrypt. Można przerwać jego działanie za pomocą klawisza ESC. Polecenie CPOKAZ (RSCRIPT) można również wywołać z linii poleceń w celu powtórzenia wykonania ostatniego skryptu.
- Jeśli wykonywanie polecenia POKAZ (SCRIPT) zostanie przerwane, to za pomocą polecenia DALEJ (RESUME) można nakazać kontynuację jego wykonania.
- W pliku skryptowym można umieścić polecenie CZEKAJ *n* (DELAY *n*) powodujące pauzę trwającą *n* milisekund.
- Przed wywołaniem zapętlonego skryptu zalecane jest wyłączenie odwoływania poleceń (COFAJ-Tryb-Nic (UNDO-Control-None)) oraz upewnienie się, że nie jest tworzony raport (PLIKHISTNIE (LOGFILEOFF)).
- Polecenie 'POKAZ ('SCRIPT) można uaktywnić nakładkowo w czasie wykonywania innego polecenia.
- Jeżeli zmienna systemowa *Filedia* = 0, to zamiast okna dialogowego pojawi się komunikat „Podaj nazwę pliku sekwencji poleceń:” („Script file:”). W odpowiedzi podaj nazwę pliku bez rozszerzenia lub wpisz tyldę (~) aby spowodować wyświetlenie okna dialogowego.
- Jest wiele poleceń, które standardowo wyświetlają okno dialogowe, np. WARSTWA (LAYER), WTEKST (MTEXT), itp. Jeżeli zostaną wywołane ze skryptu, to okno dialogowe nie zostanie wyświetlone i sterowanie poleceniami odbywa się przez linię poleceń.

Wykonanie skryptu od początku – CPOKAZ (RSCRIPT)

Polecenie CPOKAZ (RSCRIPT) umieszczone w treści skryptu powoduje skok na jego początek i uruchomienie skryptu od początku w ten sposób tworząc „pętlę bez końca”. Pętlę można przerwać naciskając klawisz ESC na klawiaturze. Polecenie można również wywołać z linii poleceń w celu powtórzenia wykonania ostatniego skryptu.

Kontynuacja wykonania skryptu – 'DALEJ ('RESUME)

Polecenie DALEJ ('RESUME) pozwala na kontynuowanie wykonania przerwanych skryptu. Polecenie poprzedzoną apostrofem można uaktywnić nakładkowo podczas wykonywania innego polecenia.

Pauza w wykonaniu skryptu – CZEKAJ (DELAY)

Polecenie CZEKAJ (DELAY) powoduje zawieszanie wykonywania skryptu na określony czas mierzony w milisekundach. Polecenie umieszcza się w treści skryptu. Najdłuższa pauza, którą można uzyskać za pomocą jednej polecenia CZEKAJ (DELAY) trwa około 33 sekund (CZEKAJ 32767 (DELAY 32767)).