

Построение пользовательских интерфейсов.

Очень часто возникает необходимость вводить данные в выполняемый сценарий. Для этого сценарий дополняется элементами пользовательского интерфейса.

Существует 2 типа UI:

- Свитки на панели Utilites
- Перемещаемое диалоговое окно

Типы сценариев по интерфейсу:

Сценарная функция – состоит из одной или нескольких функций. Интерфейс не создается. Может быть вызвана из приемника команд или других функций.

Сценарная утилита – создает один или несколько свитков на панели Utilites

Сценарный подключаемый модуль – Интерфейс новых инструментов.

Общий сценарий - Диалоговое окно или вообще без интерфейса

Макроссценарий

Для превращения общего сценария в исполняемый элемент, который может стать частью интерфейса, необходимо ввести в сценарий несколько строк, которые превратят его в Макроссценарий.

Создание свитка

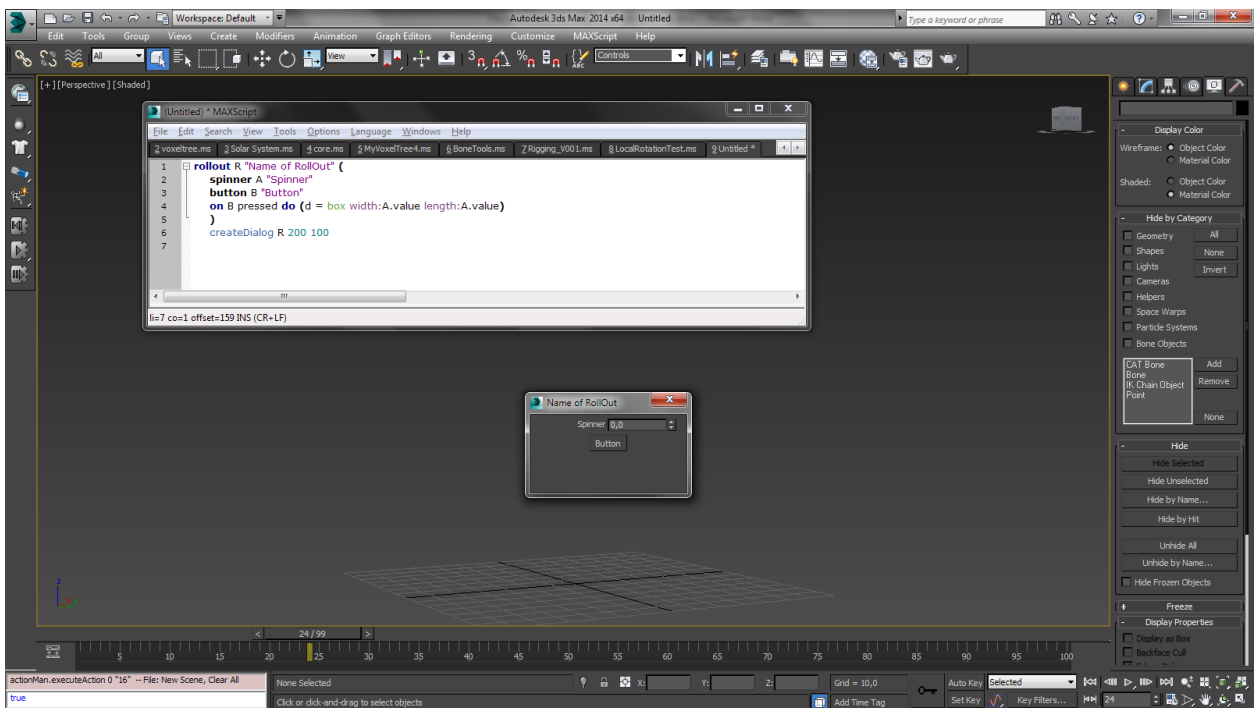
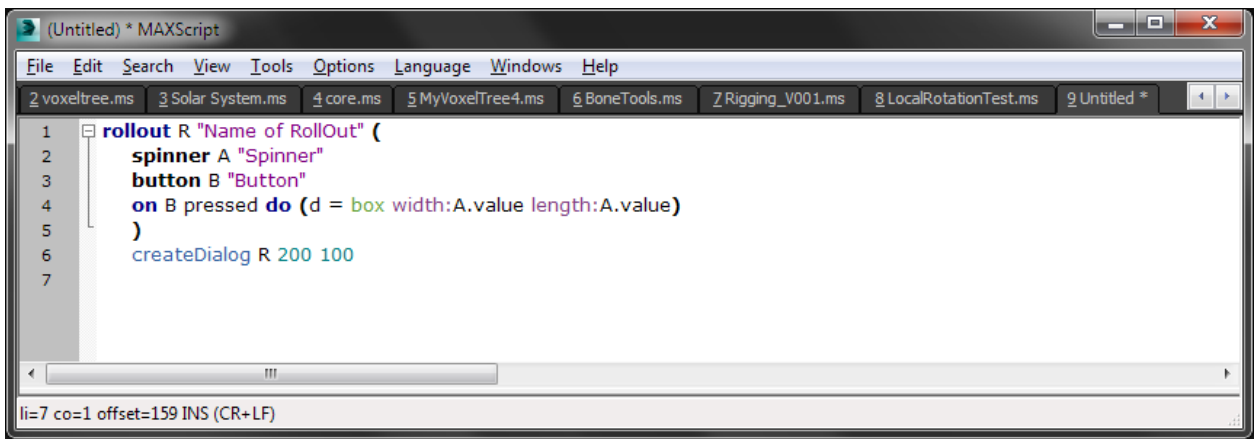
```
rollout R "Name of RollOut" (  
    spinner A "Spinner"  
    button B "Button"
```

```
createDialog R 200 100
```

R – Имя переменной. Name of RollOut" - название свитка

Для того, чтобы произошло действие, необходимы обработчики событий.

```
rollout R "Name of RollOut" (  
    spinner A "Spinner"  
    button B "Button"  
    on B pressed do (d = box width:A.value length:A.value)  
)  
createDialog R 200 100
```



Чтобы создать макроскрипт, нужно выделить текст скрипта и перенести на панель инструментов.
 Редактирование – правой кнопкой. Тест скрипта изменен

macroScript Macro1

category:"DragAndDrop"

toolTip:""

(

rollout R "Name of RollOut" (

spinner A "Spinner"

button B "Button"

on B pressed do (d = box width:A.value length:A.value Height:A.value)

)

createDialog R 200 100

)

Чтобы превратить макроскрипт в утилиту нужно изменить текст

```
utility R "Name of Utility" (  
    spinner A "Spinner"  
    button B "Button"  
    on B pressed do (d = box width:A.value length:A.value Height:A.value)  
    button C "Exit"  
)
```

выполнить сценарий и на панели Utilites выбрать утилиту.

Элементы интерфейса

```
try(destroyDialog allControls )catch()  
rollout subRollout1 "Subrollout" (  
rollout allControls "User Interface Controls" (  
angle theAngle "Angle" width:80 across:2 degrees:45 align:#left  
slider theSlider "Slider:" orient:#vertical  
spinner theSpinner "Spinner:"  
group "Group" (  
button theButton "Button" across:2 width:80 align:#left  
checkboxbutton theCheckbox "Checkbox" width:80 align:#right  
mapbutton theMapButton "Map Button" width:80 across:2 align:#left  
materialbutton theMatButton "Material Button" width:80 align:#right  
pickbutton thePickbutton "Pickbutton:" width:80  
)  
  
checkbox theCheckbox "Checkbox" across:2 offset:[0,2]  
colorpicker theColorpicker "Colorpicker:"  
listbox theListbox "Listbox:" items:#("Item 1","Item 2") height:3 width:80 across:2  
multilistbox theMLBox "Multilistbox:" items:#("Item 1","Item 2") height:3 width:80  
dropdownlist theDDL "DropDownList:" items:#("Item 1","Item 2") width:80 across:2  
combobox theCombobox "Combobox:" items:#("Item 1","Item 2") height:3 width:80  
--edittext theEdittext "Edittext:"  
hyperlink theHyperlink "Hyperlink" url:"http://www.autodesk.com" color:red across:2 offset:[10,20]  
label theLabel "Label" offset:[0,20]
```

groupBox theGroupBox "GroupBox:" height:40 offset:[0,-40] width:174

progressbar theProgressbar "Progressbar:" value:50

radiobuttons theRadiobuttons labels:#("Option 1","Option 2")

bitmap theBitmap "Bitmap" width:80 height:50 offset:[0,0] bitmap:(bitmap 80 50 color:red) align:#left across:2

imgTag theImgTag "Bitmap" width:80 height:50 offset:[0,0] bitmap:(bitmap 80 50 color:green) align:#right

curvecontrol theCurvecontrol "Curvecontrol:" height:150

)

createDialog allControls 300 800

