

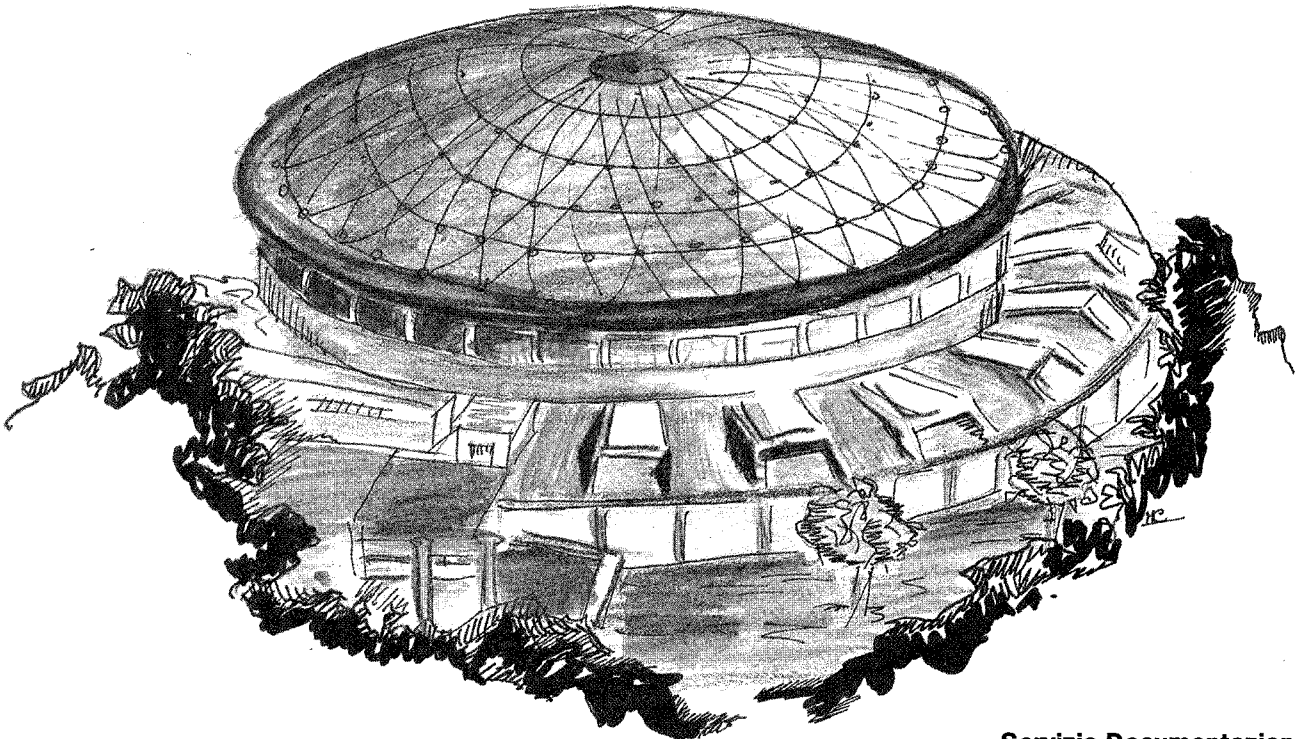


Laboratori Nazionali di Frascati

LNF-90/047(NT)
6 Giugno 1990

A. Beatrici:

UTILIZZO DEI BOTTONI ALL'INTERNO DEL S7000 ITALCAD



Servizio Documentazione
dei Laboratori Nazionali di Frascati
P.O. Box, 13 - 00044 Frascati (Italy)

INFN - Laboratori Nazionali di Frascati
Servizio Documentazione

⁴⁷
LNF-90/011(NT)
6 Giugno 1990

UTILIZZO DEI BOTTONI ALL'INTERNO DEL S7000 ITALCAD

A. Beatrici

INFN - Laboratori Nazionali di Frascati, P.O. Box 13, 00044 Frascati (Italy)

INTRODUZIONE

All'interno del S7000, il programma di CAD meccanico che l'INFN ha acquistato da Italcad, e' possibile definire attraverso una particolare procedura i tasti funzionali che si trovano nella riga in basso del menu' e correntemente chiamati "bottoni". E' possibile cioe' registrare in corrispondenza di ogni bottone una sequenza di comandi che si prevede di utilizzare frequentemente.

Nell'interfaccia che si ha per default ne sono presenti vari, alcuni dei quali vengono utilizzati frequentemente dall'utente (COLOR, ZOOM, POINT, LINE, CIRCLE, ecc.). Altri sono presenti nelle successive righe di menu' e sono richiamabili posizionandosi con il mouse sulla prima casella a sinistra (quella con il numero 1) e premendo il tasto centrale: compare quindi la riga successiva di bottoni per un massimo di 15 righe e, per default, un massimo di 12 caselle per riga. Per percorrere la sequenza di righe a ritroso si preme il tasto a sinistra del mouse, posizionandosi sempre sulla casella numerata. Come e' possibile notare, non tutte le caselle sono attive; moltissime sono chiamate "user", nel senso che sono disponibili per essere personalizzate dall'utente.

Scopo di questa nota e' mostrare come si esegue questa operazione.

DEFINIZIONE DI UN BOTTONE

E' stato detto che il bottone puo' contenere una sequenza di comandi che il programma ripete ogni volta che viene catturata la casella interessata. Questa sequenza di comandi e' facilmente memorizzabile attraverso l'uso dei "keystroke logs", cioe' una procedura di memorizzazione che, una volta lanciata e per tutta la sua durata, permette di registrare i vari comandi dati al S7000.

Per illustrare il modo di operare si espone nel seguito la sequenza di operazioni necessarie alla definizione di un bottone che permetta di ottenere, sulla vista frontale di un disegno bidimensionale, un display automatico-massimo delle entita' rappresentate.

La prima cosa da fare e' aprire un "keystroke log" premendo il tasto "CTRL" e contemporaneamente il tasto "B" in qualunque condizione di menu'. Compare un riquadro nel quale viene chiesto il nome da attribuire al "keystroke log":

ENTER KEYSTROKE LOG FILE NAME

FILE NAME:

DIRECTORY: nome della zona di lavoro dell'utente

VOLUME: nome del nodo su cui e' situata la directory dell'utente

Attribuito il nome al "keystroke log", che in questo caso puo' essere "AUTOMAX", dare un "operation complete". Da questo momento in poi il programma memorizza tutte le operazioni che verranno eseguite. Quindi e' consigliabile fare molta attenzione a non commettere errori, poiche' anche quest'ultimi verrebbero memorizzati. Altra considerazione importante da fare: e' l'opportuno iniziare sempre i "keystroke logs" con un "CTRL" "F", in modo che, in qualsiasi condizione di menu' esso venga lanciato, la procedura memorizzata possa iniziare dal menu' principale.

Attivata la procedura di memorizzazione si operi quindi in questo modo:

CTRL F	va al Menu' Principale
8. DISPLAY CONTROL	
6. VIEW CONTROL	
3. DISPLAY A SINGLE VIEW	
VIEW NO.= 1	seguito da un "operation complete"
5. AUTOMATICALLY MAXIMIZED	
CTRL F	torna al Menu' Principale

Poiche' le operazioni per ottenere il risultato di display automatico-massimo delle entita' rappresentate sono finite, chiudere il "keystroke log" premendo contemporaneamente il tasto "CTRL" ed "E". Anche se apparentemente non succede nulla, il programma chiude la registrazione del "keystroke log" chiamato "AUTOMAX" e crea un file nella directory di lavoro

chiamato "automax.gl". Questa sequenza di operazioni puo' essere richiamata lanciando il "keystroke" "CTRL" e "K" e scrivere il nome del "keystroke" "AUTOMAX": dare quindi un "operation complete".

Per associare il "keystroke" ad un bottone e' necessario poi seguire la serie di operazioni che segue:

- F 1. MODALS AND FONTS**
- 16. INTERFACE DEFINITION**
- 2. BUTTON DEFINITIONS**
- 1. DEFINE BUTTONS**

Compare la scritta: "INDICATE INTERRUPT BUTTON". A questo punto il programma chiede di identificare, attraverso l'uso del mouse, il bottone che si vuole definire, che puo' essere nella riga numero 1 se per esempio uno di quelli gia' attivi non viene utilizzato, oppure nella riga numero "n" con la scritta "user".

Catturato il "box" compare il seguente menu':

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1. FUNCTION 2. TEXT/ICON COLOR 3. BUTTON COLOR 4. TEXT 5. ICON |
|---|

Entrare nella voce "1. FUNCTION" "1. USER" "3.KSL" e scrivere il nome del "keystroke" precedentemente creato (in questo esempio "AUTOMAX").

Con la scritta "ENTER BUTTON TEXT" e' possibile scrivere il testo del bottone (in questo caso si puo' ripetere il nome "AUTOMAX"). Attenzione a non scrivere un testo troppo lungo, verrebbe tagliato (al massimo 9 caratteri).

Si illustrano di seguito le altre voci di menu':

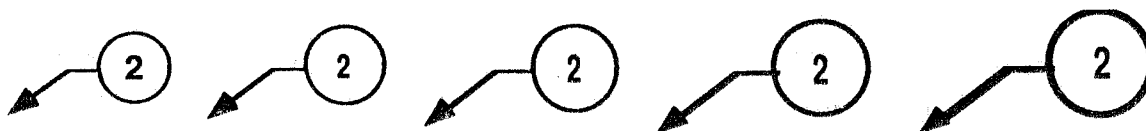
- "2. TEXT/ICON COLOR" e' possibile definire un nuovo colore, tra quelli disponibili nel menu' "COLOR", per il testo o l'eventuale simbolo ("ICON") del quale si parlera' piu' in avanti.
- "3. BUTTON COLOR" e' possibile definire un nuovo colore, sempre tra quelli disponibili nel menu' "COLOR", per il bottone.
- "4. TEXT" e' possibile definire un nuovo nome per il bottone senza modificarne la funzione.
- "5. ICON" e' possibile sostituire ad un testo un simbolo, che aiuti a ricordare la funzione memorizzata nel bottone. Se si vuole

utilizzare questa possibilita' e' opportuno, prima di procedere nella definizione del bottone, disegnare il simbolo voluto.

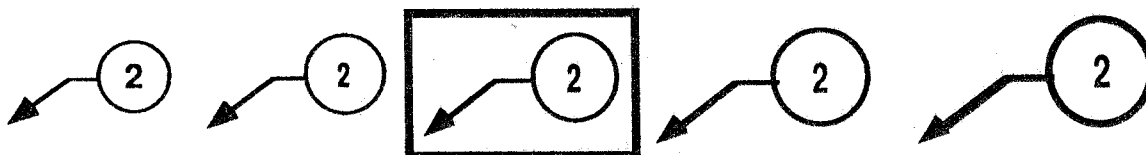
Se per esempio si vuole definire un bottone per la creazione dei "BALLOONS" puo' essere opportuno avere nel bottone, invece della scritta, il simbolo generico:



E' consigliabile, una volta disegnato il simbolo, chiederne una duplicazione e traslazione in varie copie, aumentando di poco la scala di rappresentazione (per esempio: SCALE FACTOR=1.1).



Al momento della cattura della voce di menu' "5. ICON" compare un rettangolo, movibile con il mouse, delle dimensioni di uno dei bottoni presenti nel programma. Scegliere un simbolo (quello che risulta il piu' proporzionale rispetto alle dimensioni del rettangolo), ed una volta centrato, premere il tasto centrale del mouse per farlo comparire nel riquadro scelto.



Per memorizzare la nuova configurazione di bottoni si deve entrare in:

- F1. MODALS AND FONTS**
- 16. INTERFACE DEFINITION**
- 3. SAVE/LOAD INTERFACE**
- 2. Save/Load Button definition**
- 1. Save button definition**

dando un nome al file di configurazione (per esempio si puo' attribuire il nome "bottoni").

E' possibile creare un bottone che, una volta catturato, lanci un "keystrokelog" che entra nel "DRAFTING" e carica il file di modali salvato dall'utente per le condizioni di lavoro ottimali.

Ovviamente con questa costruzione dei bottoni l'utente e' obbligato a lanciare il S7000 e poi, quando compare sul monitor il programma, richiamare attraverso:

F1. MODALS AND FONTS**16. INTERFACE DEFINITION****3. SAVE/LOAD INTERFACE****2. Save/Load Button definition****2. Load button definition**

il file di configurazione di bottoni creato dall'utente.

E' possibile modificare la disposizione delle caselle del menu' dei bottoni, sia per quanto riguarda il numero di righe diponibile (per default e' 15 ed al massimo 20 righe), sia per il numero di bottoni per ogni riga (per default e' 12 ed al massimo 15 caselle). Nello stesso tempo e' possibile anche chiedere di rappresentare piu' righe di bottoni contemporaneamente (per default e' solo una riga ed al massimo tre).

F1. MODALS AND FONTS**16. INTERFACE DEFINITION****2. BUTTON DEFINITIONS****3. BUTTON LAYOUT**

Si apre una tabella:

1. ROWS	= 1	numero di righe presenti contemp.
2. COLUMNS	= 12	numero di caselle presenti per riga
3. MAX ROWS	= 15	numero di righe disponibili

Aumentare o diminuire il numero di "2. COLUMNS" comporta a stringere od allargare le dimensioni delle caselle dei bottoni. ATTENZIONE: se si e' utilizzata la voce "5. ICON" per memorizzare un simbolo al posto di un testo e si cambia successivamente il numero delle caselle presenti per riga, il programma non e' in grado di spostare in modo opportuno il simbolo all'interno del bottone.

Si puo' notare che aumentare o diminuire il numero corrispondente alla voce "3. MAX ROWS" significa, oltre ad avere un numero differente di righe a disposizione, intervenire sull'altezza delle righe dei bottoni. E' opportuno quindi intervenire in questa modale se si vogliono avere piu' righe contemporaneamente sul display senza sottrarre eccessiva zona di lavoro al disegno.

Nella nota tecnica (I.N.F.N.-PD 90/01 Marzo 1990) di M. Zago e C. Fanin della Sezione di Padova viene descritta la procedura da attuare nella Directory del programma in modo che il S7000 si presenti direttamente con i bottoni impostati dall'utente; e' consigliabile l'uso di questa procedura esclusivamente all'utente esperto di programmazione.