

2.10

Accade spesso di dover ripetere innumerevoli volte la creazione di oggetti identici o la stessa operazione di editing (ad es. la copia multipla di un oggetto grafico in diversi punti o il cambio di alcune caratteristiche di più entità). Quando è necessario eseguire un gran numero di operazioni ripetitive si può ricorrere ad un "file script" contenente tutta una serie strutturata di comandi e opzioni.

Il file viene richiamato mediante il comando **Script**; il programma legge i comandi e le relative opzioni ed esegue le operazioni indicate. Gli script sono dei file di **testo in formato ASCII** interpretabili e si possono creare con un editor di testo (ad es. Blocco note). **Tutto ciò che può essere immesso da tastiera può essere trascritto sul file**. Un file script non è un programma, nel senso che non è in grado di prendere decisioni o di proporre alternative. Questo può essere ottenuto solo intervenendo al suo interno con un linguaggio di programmazione.

AutoCad considera uno script (estensione .SCR) come un insieme di comandi dato riga per riga; *ogni spazio od invio viene interpretato come termine del campo dati o del comando*. Si possono aggiungere commenti purché la riga inizi con un **punto e virgola (;)**.

Per **interrompere** un file script è necessario digitare **CTRL+C** o il tasto di cancellazione backspace; per **fermare momentaneamente** l'esecuzione è necessario immettere il comando **Pausa** [DELAY] seguito da un numero intero rappresentante in millisecondi, il tempo di pausa. Per **ripetere continuamente l'intera sequenza** è sufficiente mettere alla fine del file script il comando **Riprende** [RSCRIPT]. Per **sopprimere tutti i messaggi di conferma** di alcuni comandi è necessario mettere nella prima riga del file script l'indicazione: **expert 5** che assegna valore **5** alla variabile di sistema EXPERT. Per **sopprimere le finestre di scelta dei file** è necessario assegnare valore 0 alla variabile di sistema **Filedia** (*filedia 0*).

Nota importante: è necessario disattivare tutti gli Snap (OSNAP). In caso contrario il programma potrà assumere altri punti di riferimento, non voluti e non prevedibili. Spesso, se i risultati di uno script non corrispondono alle attese, il motivo è da ricercare nella mancata disattivazione di tutti gli Snap.

Usi più comuni degli script:

- **Creazione o visualizzazione di viste o file-diapositiva**
- **Stampa su carta o su file di un certo numero viste**
- **Impostazione di valori nelle variabili di sistema**
- **Creazione di layer con nomi, colori e tipi di linea**
- **Creazione di entità di varia natura**

Per esemplificare l'uso degli script, nelle pagine seguenti, vedremo come creare una scala a chiocciola, una molla od un'elica. Utilizzando l'editor di testo si copiano nello script i seguenti dati a partire dal comando (**_copy**) e aggiungendo (**annulla**) nell'ultima. Si registra con l'estensione **.SCR**: ad esempio, per la scala, **GRADINO.SCR**.

_copy (comando con trattino in basso per usarlo nelle versioni italiana e inglese)
p (p sta per precedente: è necessario, prima di avviare lo script selezionare)
(linea nulla, per chiudere la selezione)
0,0 (dal punto base 0,0...)
0,0 (allo stesso punto 0,0: dunque, si copia l'oggetto su sé stesso)
_rotate (ruota l'oggetto ...)
p
0,0 (punto base 0,0)
30 (angolo di 30°: l'ampiezza angolare del gradino)
_move
p
0,0,0 (punto base 0,0)
0,0,20 (spostamento di 20 unità lungo l'asse Z: l'altezza del gradino)

..... (e così via incrementando)