

Переменные / Текстовые константы

В sPlan вы также можете использовать переменные и текстовые константы внутри текстовых элементов вместо фиксированных текстов.

Текстовые константы

Текстовые константы - это просто сохраненные тексты, которые доступны по запросу в любое время. Если ваши рисунки часто содержат одни и те же или похожие тексты, имеет смысл сохранить их в качестве текстовых констант. Каждый раз, когда вам приходится повторно ввести этот текст, вы можете получить доступ к этим текстовым константам и сэкономить на вводе текста.

Переменные

Переменные - это расширенная форма текстовых констант. Они состоят из имени переменной и ее содержимого, текста переменной. Имя переменной является заполнителем для фактического текста переменной.

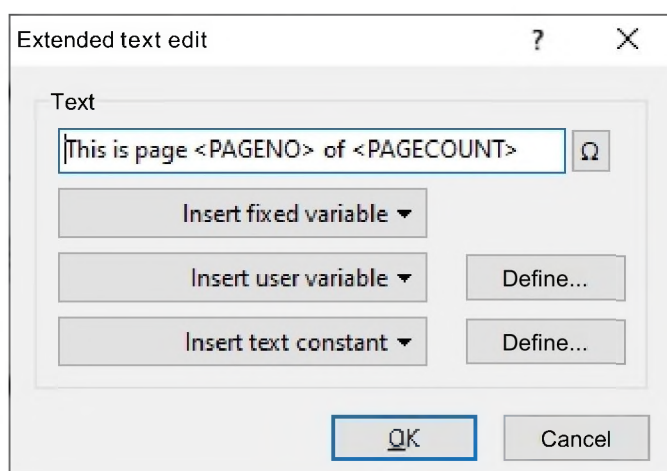
В sPlan существует 2 различных типа переменных. Существуют предопределенные фиксированные переменные и свободно определяемые пользовательские переменные. Предопределенные фиксированные переменные доступны в любое время и в любом месте. Пользовательские переменные могут быть определены пользователем в рамках проекта и действительны только в рамках этого проекта.

Фиксированные переменные

Переменные могут использоваться в качестве заполнителей в тексте.

В sPlan существует большое количество предопределенных так называемых фиксированных переменных. Вы можете использовать эти переменные по своему усмотрению в тексте и таким образом автоматизировать тексты. Имя переменной всегда должно быть встроено в тексты с символами "<", и переменная выглядит так, например: **<PAGENO>**

Вот простой пример:



Вы можете открыть диалоговое окно расширенного редактирования текста, просто дважды щелкнув по тексту.

Здесь 2 переменные **<PAGENO>** и **<PAGECOUNT>** были использованы в тексте. Эти две переменные задают номер страницы текущей страницы и общее количество страниц в проекте. Переменные автоматически меняют свое содержимое. Поэтому, если в проект добавляется новая страница, текст автоматически меняется на **"This is page 1 of 3"**.

Вот список всех predefined фиксированных переменных:

<PAGENO>

Номер страницы

<PAGECOUNT>

Общее количество страниц

<PAGENAME>

Название страницы

<FILENAME>

Имя файла (если сохранено)

<FILEPATH>

Папка, в которой сохранен файл

<FILEDATE>

Дата файла (если он сохранен)

<FILETIME>

Время создания файла (если он сохранен)

<VERSION>

Версия программы (= "sPlan 8.0")

<TIME>

Текущее время

<DATE>

Текущая дата

Переменные, доступные только в связи с отношениями Родитель-приемник:

<PARENT_ID>

Идентификатор родителя

<PARENT_VALUE>

Родительская ценность

< PARENT_PAGE NO >

Номер страницы родительского

<PARENT_Z1>

Дополнительный текст 1 родителя

<PARENT_Z2>

Дополнительный текст 2 родителя

<PARENT_Z3>

Дополнительный текст 3 родителя

<PARENT_Z4>

Дополнительный текст 4 родителя

< PARENT-CONTACT-I >

Контакт 1 родителя (...2, ...3 и т.д.)

<CHILDNO>

Номер приемника

<CHILDCHAR>

Буква алфавита, соответствующая номеру приемника (a, b, c ...)

<CHILD_PAGENO>

Номер страницы приемника

Переменные, доступные только внутри компонента:

<BEZ>

Копия идентификатора детали (ID)

< VALUE >

Копия значения компонента

<Z1>

Копия дополнительного текста 1

<Z2>

Копия дополнительного текста 2

<Z3>

Копия дополнительного текста 3

<Z4>

Копия дополнительного текста 4

Если вы определили форму в свойствах страницы, доступны следующие дополнительные переменные:

<COLNUM>

Номер СТОЛБЦА, в котором расположен компонент

<COLCHAR>

Буква алфавита для номера СТОЛБЦА, в котором расположен компонент (A, B, C ...)

< ROWNUM >

Номер СТРОКИ, в которой расположен компонент

<ROWCHAR>

Буква алфавита для номера СТРОКИ, в которой расположен компонент (A, B, C ...)

Переменные, доступные только в текстовых ссылках:

< LINK-PAGE NO>

Номер страницы, на которой расположен целевой текст.

<LINK_PAGENAME>

Название страницы, на которой находится целевой текст.

<LINK_TEXT>

Текст целевого текста

<LINKFROM_PAGENO>

Номер страницы, на которой расположен исходный текст.

< LINKF ROM_PAGE NAME >

Название страницы, на которой находится исходный текст

< LINKF ROM_TEXT>

Текст исходного текста

Пользовательские переменные

Пользовательские переменные могут использоваться в качестве заполнителей в тексте. Они состоят из имени переменной и ее содержимого, текста переменной. Имя переменной является заполнителем для фактического текста переменной.

Затем содержимое переменной отображается на чертеже вместо имени переменной.

Вот небольшой пример:

Например, если вы определили переменную с именем **<PROJECTNAME>** и присвоили этой переменной текст **"Проект измерительного усилителя 45X2-9"**, текст **"Проект измерительного усилителя 45X2-9"** отображается на чертеже для текстового элемента с содержанием **<PROJECTNAME>** .

Конечно, вы могли бы также написать текст напрямую без переменной. Преимущество переменной, однако, заключается в том, что если вы используете эту переменную несколько раз в своем проекте (возможно, даже на каждой странице), то вам нужно только изменить содержимое этой переменной, и текст также изменится везде на схеме, где использовалась эта переменная.

User variables

These variables will be saved together with the file.

Name	Text
PROJECTNAME	Measuring amplifier project 45X2-9

New entry Delete entry

OK Cancel

Extended text edit

Text

The name of this project is: <PROJECTNAME> Ω

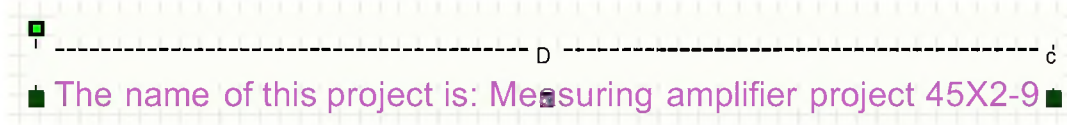
Insert fixed variable ▼

Insert user variable ▼ Define...

Insert text constant ▼ Define...

OK Cancel

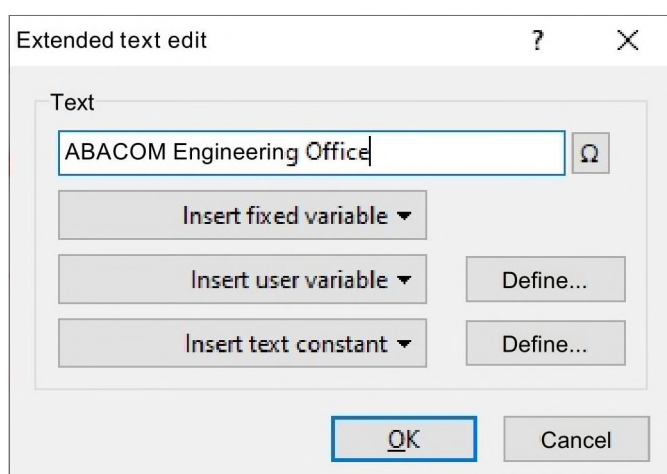
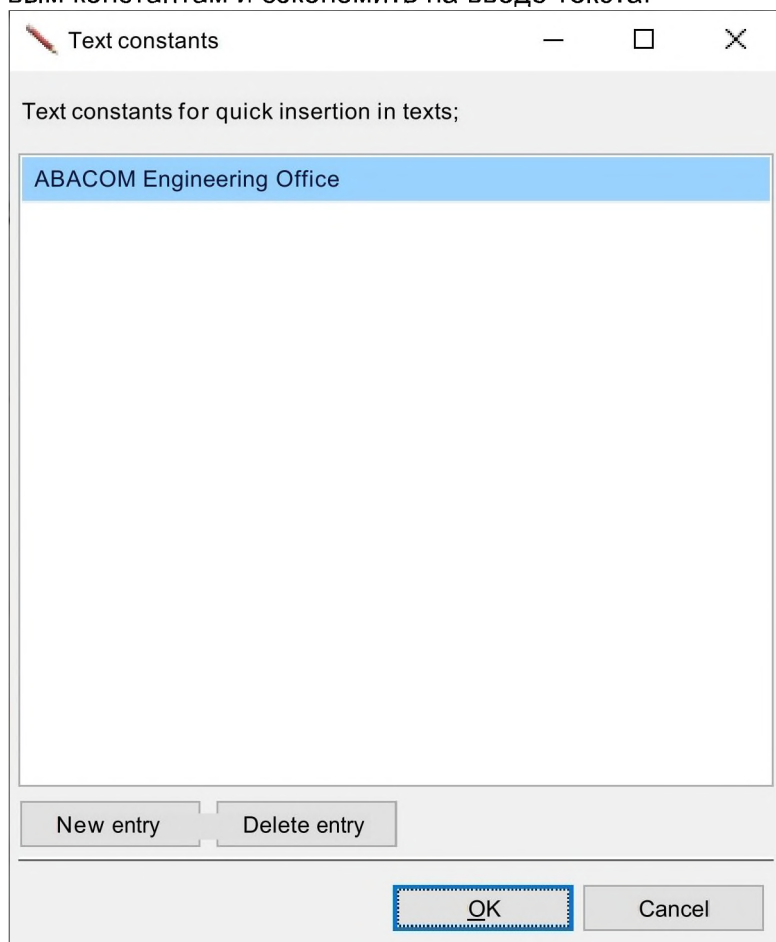
Вы можете открыть диалоговое окно расширенного редактирования текста, просто дважды щелкнув по тексту.



Обратите внимание, что все пользовательские переменные всегда связаны с проектом. Они определяются и сохраняются в проекте (т.е. в файле). Поэтому они всегда действительны только в этом файле

Текстовые константы

Текстовые константы - это просто сохраненные тексты, которые доступны по запросу в любое время. Если ваши рисунки часто содержат одни и те же или похожие тексты, имеет смысл сохранить их в качестве текстовых констант. Каждый раз, когда вам приходится повторно вводить этот текст, вы можете получить доступ к этим текстовым константам и сэкономить на вводе текста.



Вы можете открыть диалоговое окно расширенного редактирования текста, просто дважды щелкнув по тексту.