Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ (ТУСУР)

Кафедра компьютерных систем в управлении и проектировании (КСУП)

**РАЗРАБОТКА ПЛАГИНА «СКАМЬЯ» ДЛЯ «КОМПАС-3D»**

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

по дисциплине

«Основы разработки САПР» (ОРСАПР)

Выполнил:

студент гр. 581

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Панишева Д.А.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г.

Руководитель:

к.т.н., доцент каф. КСУП

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Калентьев А.А.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г.

# СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc154662118)

[2 ПОСТАНОВКА И АНАЛИЗ ЗАДАЧИ 4](#_Toc154662119)

[2.1 Описание предмета проектирования 5](#_Toc154662120)

[2.2 Выбор инструментов и средств реализации 6](#_Toc154662121)

[2.3 Назначение плагина 6](#_Toc154662122)

[3 ОБЗОР АНАЛОГОВ ПЛАГИНА 7](#_Toc154662123)

[4 ОПИСАНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ 8](#_Toc154662124)

[5 ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 12](#_Toc154662125)

[6 ТЕСТИРОВАНИЕ ПЛАГИНА 15](#_Toc154662126)

[6.1 Функциональное тестирование 15](#_Toc154662127)

[6.2 Модульное тестирование 16](#_Toc154662128)

[6.3 Нагрузочное тестирование 17](#_Toc154662129)

[Заключение 21](#_Toc154662130)

[Список источников 22](#_Toc154662131)

# Введение

Автоматизация моделирования имеет огромное значение для развития науки, техники и производства в современном обществе. В настоящее время автоматизация – основной способ повышения производительности и эффективности труда инженерно-технических работников, занимающихся моделированием сложных устройств. Использование автоматизации в проектировании позволяет создавать все более сложные технические объекты и гибко реагировать на появление новых решений и технологий в той или иной области техники. Она позволяет значительно повысить точность расчетов, выбрать наилучшие варианты для реализации на основе строгого математического анализа, оценить технологические и экономические характеристики производства, значительно повысить качество конструкторской документации, существенно сократить сроки проектирования и передачи конструкторской документации в производство, эффективнее использовать технологическое оборудование с программным управлением [1].

Таким образом, целью данной работы является разработка плагина, автоматизирующего построение модели «Скамья» для системы автоматизированного проектирования КОМПАС-3D с помощью интегрированной среды разработки Visual Studio 2022 Сommunity [2].

Интегрированная среда разработки Visual Studio — это стартовая площадка для написания, отладки и сборки кода, а также последующей публикации приложений. Интегрированная среда разработки (IDE) представляет собой многофункциональную программу, которую можно использовать для различных аспектов разработки программного обеспечения.

# 2 ПОСТАНОВКА И АНАЛИЗ ЗАДАЧИ

В рамках лабораторных работ в соответствии с технически заданием требовалось разработать плагин, на языке программирования C#. Плагин на основе входных параметров, интегрируясь с системой «КОМПАС-3D», строит модель «Скамья» [3].

Сроки реализации данного проекта:

* выбор темы и создание git-репозитория (18.09.24 - 24.09.24);
* составление технического задания (25.09.24 - 08.10.24);
* составление проекта системы (09.10.24 - 22.10.24);
* прототип плагина (20.11.24 - 03.12.24);
* готовый плагин (04.12.24 - 31.12.24);

Необходимо чтобы плагин позволял задавать параметры по умолчанию, а также изменять входные параметры забора, такие как:

* длина скамьи;
* общая высота скамьи;
* длина сидячей поверхности;
* высота упора под спину;
* длина одной деревянной дощечки;
* ширина одной деревянной дощечки;

В ходе анализа реализации плагина были выявлены проблемы в сложно читаемой документации API для САПР «КОМПАС-3D». Из положительных сторон можно выделить, что в открытом доступе есть множество различных примеров кода по правильному использованию API.

## 2.1 Описание предмета проектирования

Назначение разрабатываемого плагина обусловлено быстрым моделированием скамеек разных типов. Благодаря данному расширению, мастера по скамьям могут наглядно рассмотреть спроектированную модель, при необходимости перестроить под необходимые им параметры. На рисунке 4.1 представлена модель скамьи.

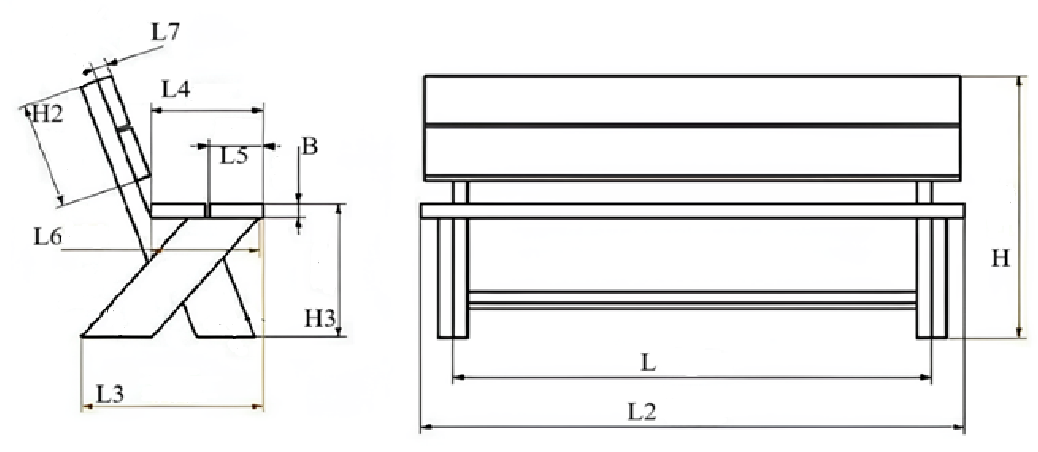


Рисунок 4.1 — Модель скамьи с размерами

Система должна быть выполнена в одном из двух вариантов:

* В качестве встроенного плагина САПР “KOMPAS-3D”, который запускается непосредственно из САПР.
* В качестве сторонней программы, способной запустить процесс программы “KOMPAS-3D” для построения детали.

***Изменяемые параметры для плагина*** (также все обозначения показаны на рис. 4.1):

* длина скамьи L2 (1000-2000мм);
* общая высота скамьи H (500-1000мм);
* длина сидячей поверхности L4 (300-400мм);
* высота упора под спину H2 (300-400мм);
* длина одной деревянной дощечки L5 (100-200мм);
* ширина одной деревянной дощечки B (30-50мм);
* длина скамьи L2 и длина спинки скамьи равны. Длина спинки будет определятся автоматически в зависимости от размера длины скамьи L2.

АС должна иметь пользовательский интерфейс с возможностью изменения значений, представленных выше, и последующим построении объекта «Скамья» в САПР KOMPAS-3D. В плагине должны проходить проверки значений, вводимых пользователем. Реализуемый плагин должен обеспечивать обработку ошибочных ситуаций, возникающих в процессе работы. При нажатии на кнопку «Построить» должна проходить проверка правильности ввода данных. Если данные некорректные, то должно высветиться окно с ошибкой построения и не будут применяться введенные параметры.

## 2.2 Выбор инструментов и средств реализации

На основе требований к техническому заданию программа выполнена на языке программирования C# в среде Microsoft Visual Studio 2022 с использованием .NET 6.0, библиотеки для Kompas 3D [5].

Инструментом тестирования и создания модульных тестов был выбран тестовый фреймворк NUnit [6].

Для реализации пользовательского интерфейса был использован WPF [7].

## 2.3 Назначение плагина

Назначение плагина обусловлено быстрым моделированием скамеек разных размеров. Благодаря данному расширению, мебельщики могут наглядно рассмотреть спроектированную модель, при необходимости перестроить под необходимые им параметры.

# 3 ОБЗОР АНАЛОГОВ ПЛАГИНА

Плагин "Bench Design" для SketchUp [1]

Основная функциональность: Плагин Bench Design предназначен для создания различных моделей скамеек в формате 3D для использования в SketchUp. Сходство заключается в возможности создания трехмерных моделей скамеек.

Скриншот пользовательского интерфейса представлен на рисунке 3.1.

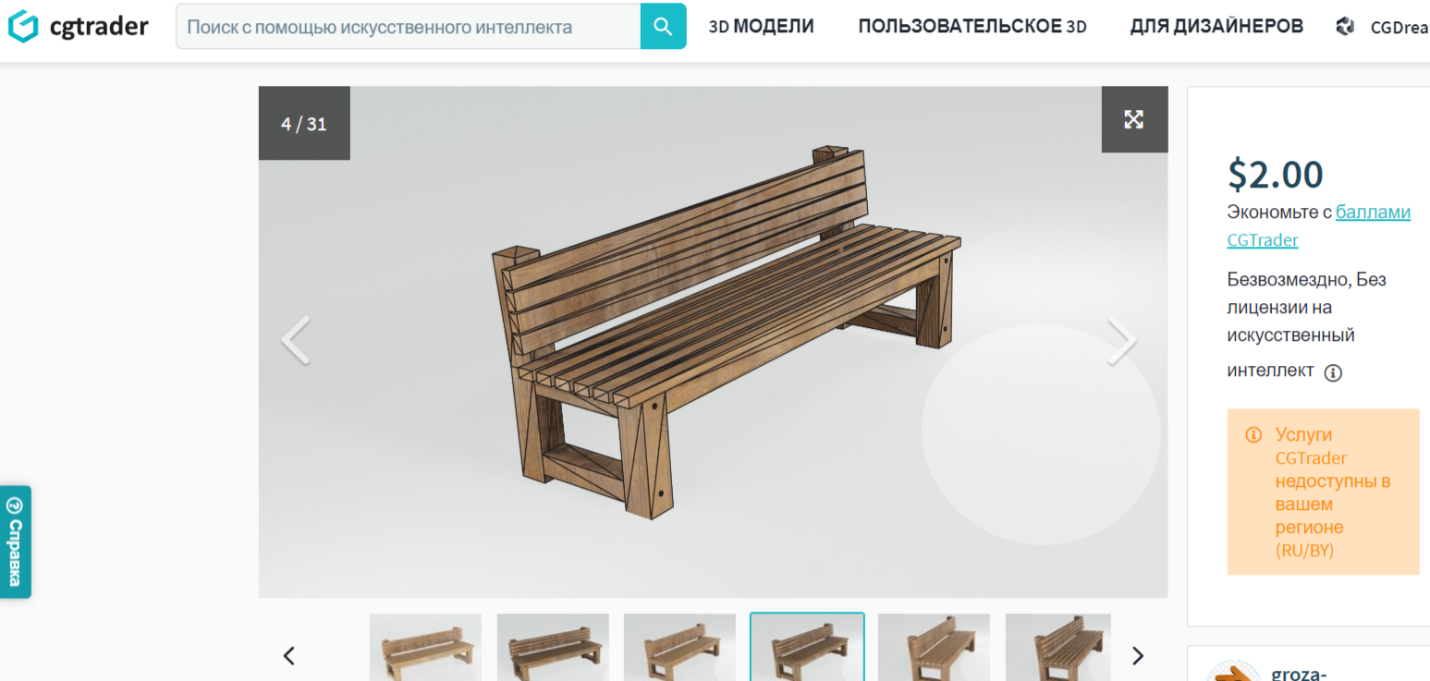


Рисунок 3.1 – Скриншот пользовательского интерфейса Bench Design

Плагин "Seat Generator" для Blender [2]

Основная функциональность: плагин Seat Generator предназначен для автоматизированного создания сидений, в том числе скамеек, в программе Blender. Сходство заключается в создании элементов мебели.

Скриншот пользовательского интерфейса представлен на рисунке 3.2.

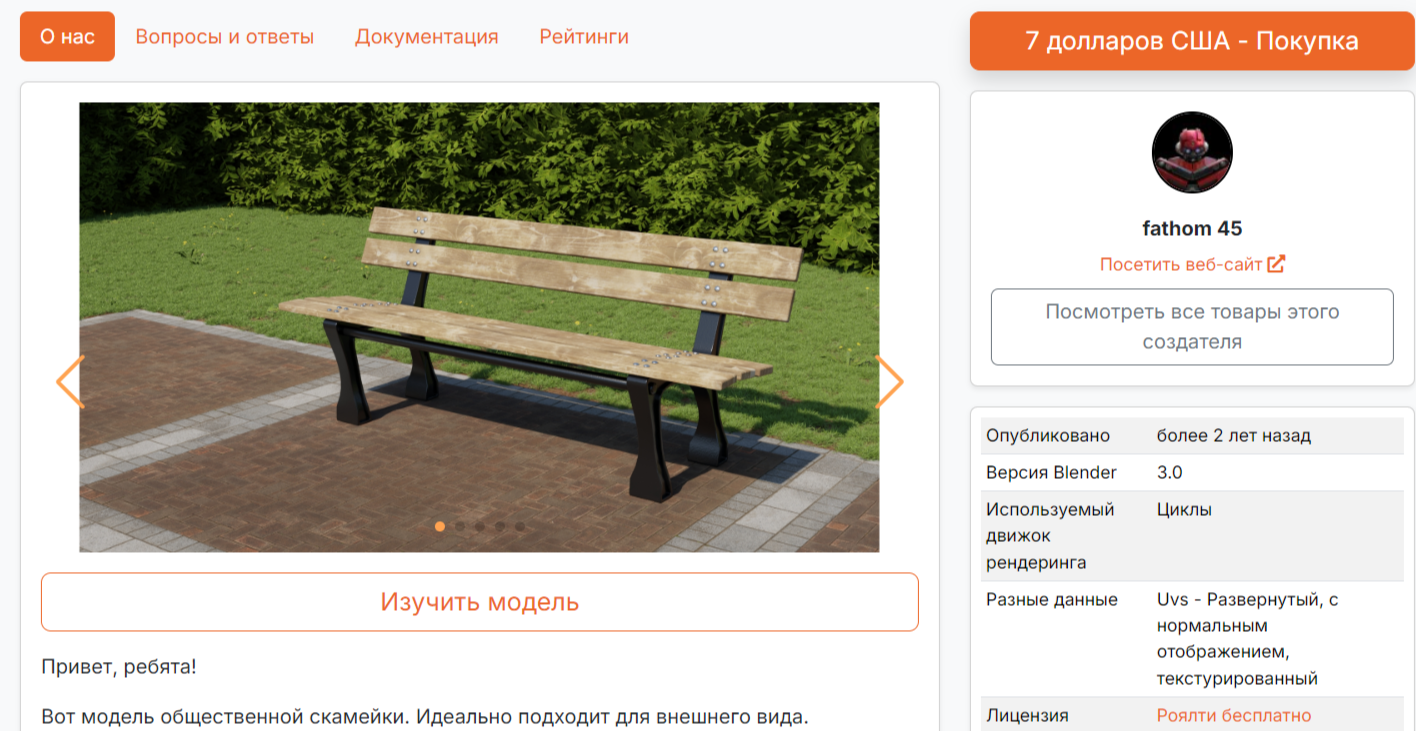


Рисунок 3.2 – Скриншот пользовательского интерфейса Blender

Оба аналога позволяют создавать трёхмерные модели скамеек, однако каждый из них имеет свои уникальные особенности и применяется в различных программах для моделирования.

# 4 ОПИСАНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ

UML диаграмма классов представляет собой графическую интерпретацию классов системы, их атрибутов, методов и взаимосвязей между ними [9].

На рисунке 4.1 представлена диаграмма классов.

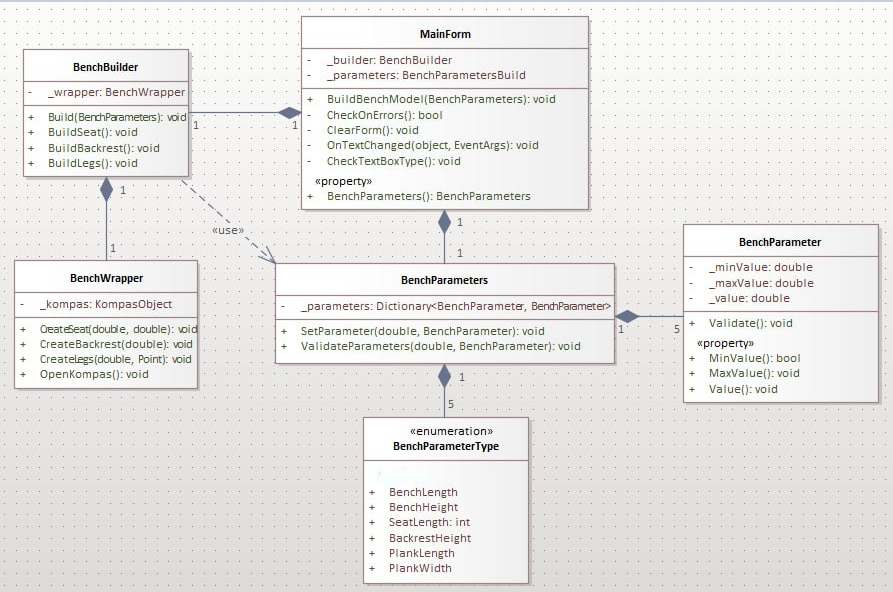


Рисунок 4.1 – Диаграмма классов

Разберем основные классы проекта:

 –  MainForm – является главным окном приложения;

 –  BenchParameters - класс, хранящий в себе все параметры модели;

 –  BenchParameter – описывает параметр модели;

 –  BenchBuilder - класс, отвечающий за строительство модели скамейки.

– BenchWrapper – осуществляет взаимодействие с компасом;

– BenchParameterType – тип параметра.

# 5 ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

# 6 ТЕСТИРОВАНИЕ ПЛАГИНА

## 6.1 Функциональное тестирование

## 6.2 Модульное тестирование

**6.3 Нагрузочное тестирование**

# Заключение

В ходе выполнения лабораторных работ были изучены предметная область проектирования, предмет проектирования, аналоги предмета проектирования, API, функциональное и нагрузочное тестирование и на основании полученных данных были спроектированы UML диаграммы классов, разработан плагин для создания 3D моделей «Скамья» в САПР «КОМПАС-3D», и проведено функциональное и нагрузочное тестирование плагина.

# Список источников

1. САПР [Электронный ресурс]. − Режим доступа https://secrets.tinkoff.ru/glossarij/sapr/ (дата обращения 20.10.2024)
2. ScetchUp [Электронный ресурс] – режим доступа <https://www.sketchup.com/en/products/sketchup-for-web> (дата обращения 20.10.24)
3. Blender [Электронный ресурс] – режим доступа https://www.blender.org/ (дата обращения 20.10.24)
4. КОМПАС-3D [Электронный ресурс]. − Режим доступа <https://kompas.ru/kompas-3d/about/> (дата обращения 20.10.2024)
5. API [Электронный ресурс]. − Режим доступа [https://habr.com/ru/articles/464261/](https://habr.com/ru/articles/464261/%20) (дата обращения 20.10.2024)
6. Скамья [Электронный ресурс]. − Режим доступа <https://files.stroyinf.ru/Data2/1/4294834/4294834166.pdf?ysclid=m3m91xxak6638532215> (дата обращения 25.10.2024)
7. UML [Электронный ресурс]. − Режим доступа <https://www.uml-diagrams.org> (дата обращения 25.10.2024)

1. Автоматизация вычислительных процедур в прикладных задачах инженерного проектирования [Электронный ресурс]. – URL: https://scienceforum.ru/2014/article/2014000201 (дата обращения: 10.12.2023).

2. Visual Studio [Электронный ресурс]. – URL: <https://visualstudio.microsoft.com/ru/> (дата обращения: 10.12.2023).

3. КОМПАС-3D. Официальный сайт САПР КОМПАС [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://kompas.ru/ (дата обращения 22.10.2023).

4. Киянка – Википедия [Электронный ресурс]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D1%8F%D0%BD%D0%BA%D0%B0 (дата обращения: 18.10.2023).

5. КОМПАС-3D для разработчиков [Электронный ресурс]. – URL: https://kompas.ru/solutions/developers/ (дата обращения: 10.12.2023).

6. NUnit [Электронный ресурс]. – URL: <https://nunit.org/> (дата обращения: 10.12.2023).

7. Что такое Windows Presentation Foundation (WPF) [Электронный ресурс]. – URL: https://docs.microsoft.com/ru-ru/visualstudio/designers/getting-started-with-wpf?view=vs-2022 (дата обращения: 10.12.2023).

8. Библиотека «Инструмент» для «Компас-3D» [электронный ресурс].– URL: <http://www.insoftmach.ru/Instrument.html> (дата обращения 15.12.2023).

9. UML. Основы / Фаулер, М. – 3-е изд., пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, 2004. – 192 с.

10.OpenGL [Электронный ресурс]. – URL: https://www.opengl.org/ (дата обращения: 10.12.2023).

11.Функциональное тестирование [Электронный ресурс]. – URL: https://daglab.ru/funkcionalnoe-testirovanie-programmnogo-obespechenija/ (дата обращения: 10.12.2023).

12. Юнит-тестирование для чайников [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/post/169381/> (дата обращения: 10.12.2023).