



**UNIVERSITATEA
TEHNICĂ**
DIN CLUJ-NAPOCA

PROIECT

*“CAD IN
AUTOMATICA”*

Universitatea Tehnica din Cluj-Napoca

Facultatea de Automatica si Calculatoare

*Sectia de Automatica si Informatica
Aplicata*

Student:
**Cristian-Andrei
Stoleru**

Grupa:
30122

Indrumator:
Asist. Ing. Dan Gota

Cuprins

Proiect 2: AutoLisp.....	2
Descriere program	2
Codul sursa	3
Imagini ce reprezinta functionarea functiilor	7
Functia vopsire	7
Functia lumini.....	8
Bibliografie	9

Proiect 2: AutoLisp

Descriere program

Programul utilizeaza 3 functii:

1. Functia dfx:

Primește ca parametrii două liste *i* și *l* și returnează o listă compusă din asocierea celor două;

2. Functia vopsire:

Schimbă culoarea layerului pentru mai multe entități. Așteaptă numărul de entități cât și entitățile respective sunt introduse (selectate) de către utilizator;

3. Functia lumini:

Făce vizibile entitățile ce aparțin layerului BECURI în funcție de valoarea lui *on* (1- invizibil / 0-vizibil).

Codul sursa

Hyperlink catre codul sursa: [Timp.lsp](#)

; returneaza ultimul element din asocierea lui i cu l

(defun dxf (i l)

 ; i- primul multime a asocierii

 ; l- a doua multime a asocierii

 (cdr (assoc i l))

);dxf

;-----

-----vopsire

;Schimba culoarea layerului pentru mai multe entitati. Atat numarul de entitati cat si entitatile respective sunt introduse(selectate) de catre utilizator

(defun c:vopsire(/ count esel ent layer olay color)

 ;**count** - Numarul de obiecte care vor fi vobiste, numar introdus de catre
 utilizator

 ;**esel** - Lista cu numele entitatii si coordonatele entitatill

 ;**ent** - Lista cu toate datele din entitatea aflata pe prima pozitie din esel

 ;**layer** - Contine denumirea layerului respectiv

 ;**olay** - Ttoate entitatile ce apartin layerului respectiv si informatiile genrale
 ale layerului

 ;**color** - Reprezinta culoarea layerului

 ;**newcolor** - Noua culoare aleasa de utilizator

(setq count (getint "\n Introdu numarul de obiecte pe care vrei sa le vopsesti: "))

(while (> count 0)

```
(if  
  (and  
    ;Selectia entitatii  
    (setq esel (entsel "Selecteaza un obiect"))  
    (setq ent (entget (car esel)))  
    ;Selectia Layerului  
    (setq layer (dxf 8 ent))  
    (setq olay (entget (tbloname "LAYER" layer)))  
    ;Selectia culorii curente si a culorii noi  
    (setq color(dxf 62 olay))  
    (setq newcolor(acad_colordlg color))  
    ;Modificarea culorii in toate entitatile ce apartin layerului  
    (setq olay(subst (cons 62 newcolor)(assoc 62 olay) olay))  
  );and  
(progn  
  ;Decrementarea count-ului  
  (setq count (- count 1))  
  ;Actualizarea listei olay  
  (entmod olay)  
  ;Refresh pentru a observa schimbarile  
  (command "REGEN")  
  ;Un mesaj pentru a arata ca schimbarile au fost efectuate cu succes  
  (alert "Layerul a fost modificat")  
);progn
```

;Afisarea unui mesaj in cazul in care utilizatorul nu a ales un obiect

(alert "Nu ati selectat obiectul")

);if

);while

); vopsire

;-----lumini

**;face vizibile entitatile ce apartin layerului BECURI in functie de valoatea lui on (1-
invizibil / 0-vizibil)**

(defun c:lumini(/ on olay)

;on - Valoarea vizibilitatii

**;olay - Toate entitatile ce apartin layerului respectiv si informatiile genrale ale
layerului**

(setq on (getint "\n Inchidem luminile (1) | Aprindem luminile (0) "))

(if (or (= on 1) (= on 0))

(progn

(setq olay (entget (tbloname "LAYER" "becuri")))

;Modificarea visibilitatii in toate entitatile ce apartin layerului

(setq olay(subst (cons 70 on)(assoc 70 olay) olay))

;Actualizarea listei olay

(entmod olay)

;Refresh pentru a observa schimbarile

(command "REGEN")

;Afisarea mesajului

(if (= on 1) (alert "Au fost stinse luminile"))

(if (= on 0) (alert "Au fost aprinse luminile"))

);progn

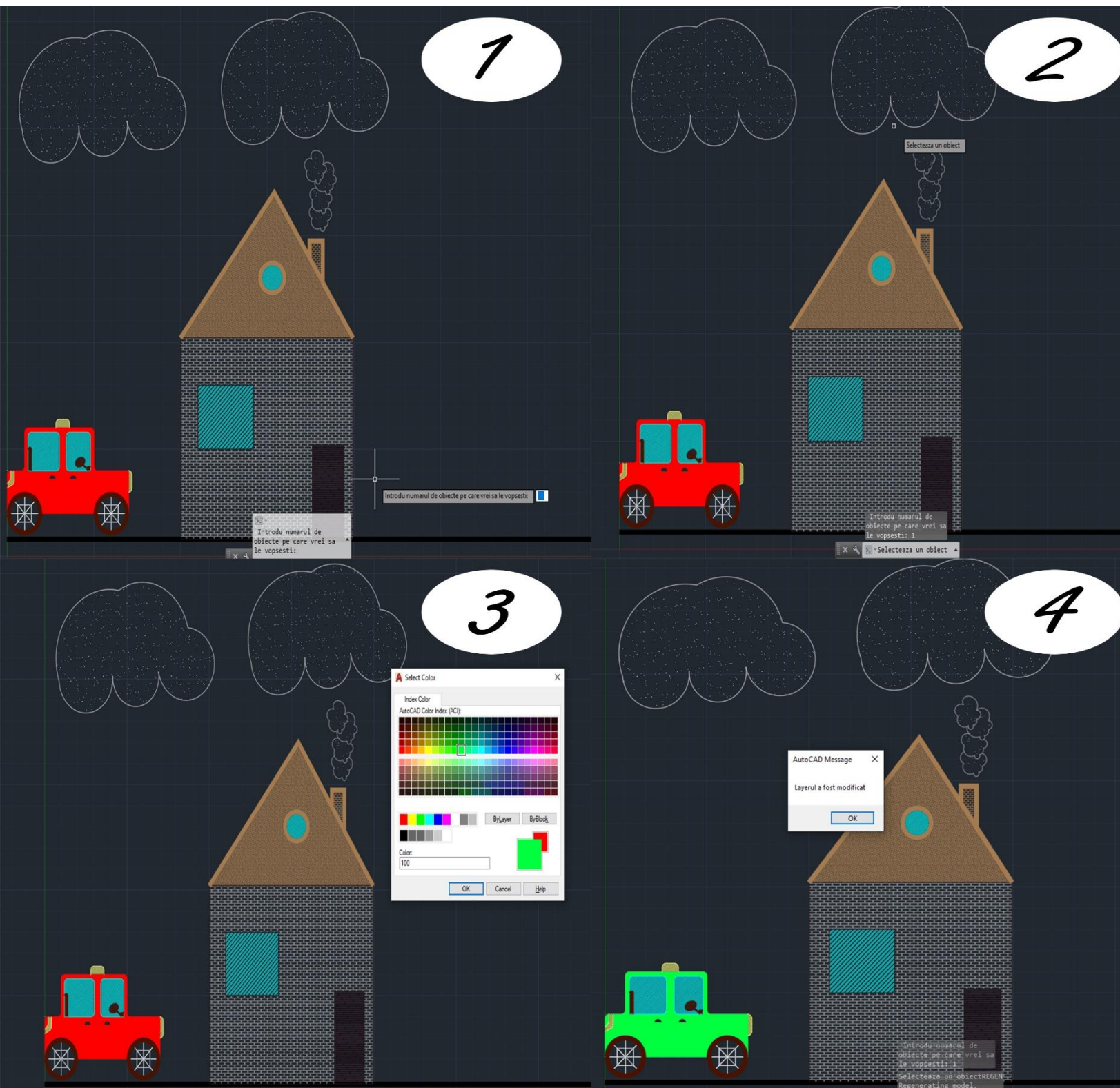
(alert "Valoare eronata")

);if

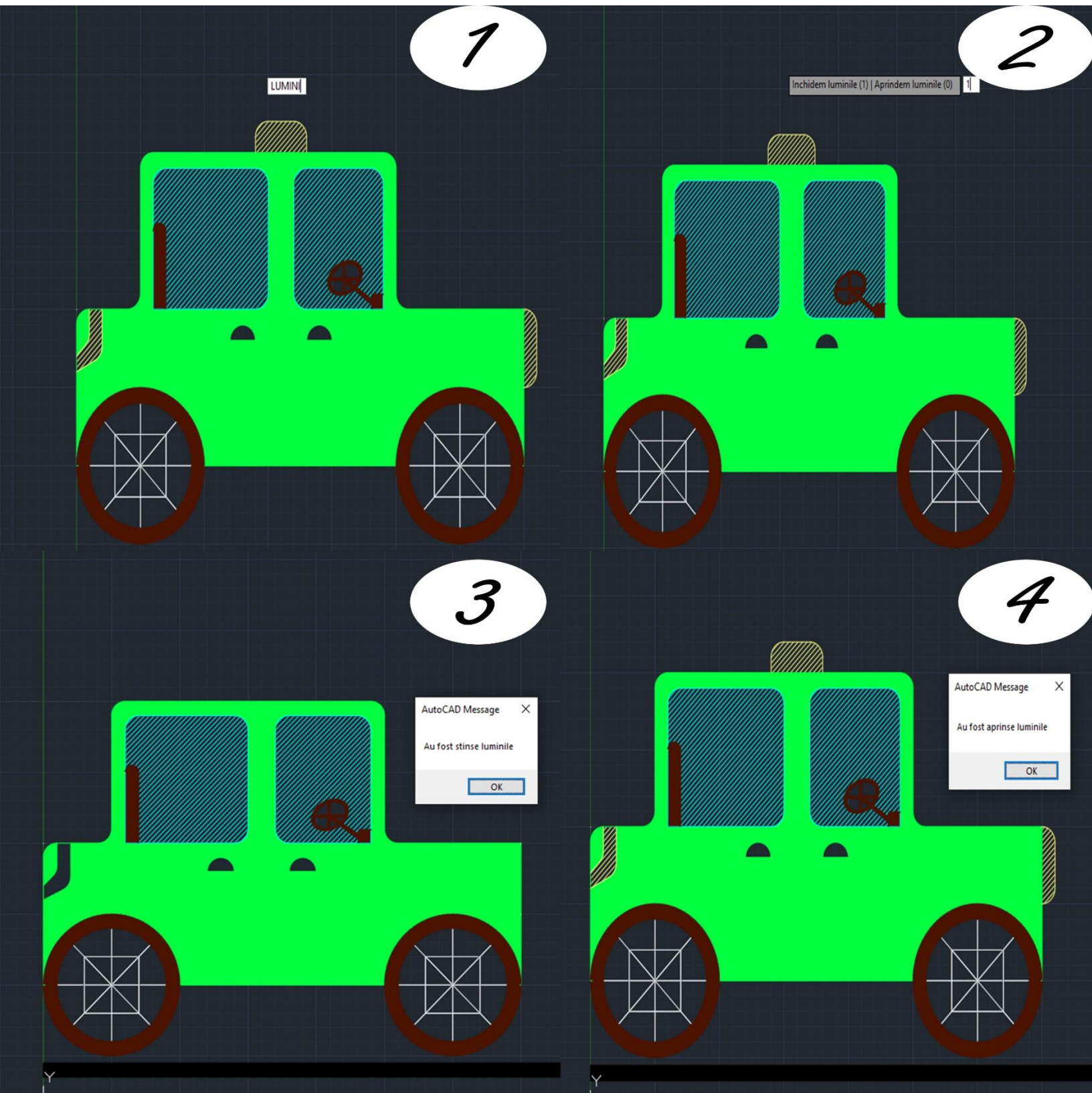
); lumini

Imagini ce reprezinta functionarea functiilor

Funcția vopsire



Funcția lumini



Bibliografie

[AutoLISP Basics de Land F/X \(Tutorial made by Jeremiah Farmer\)](#)

[Autodesk Knowledge Network](#)