**beforecompile**

*Задание секции выполнения в процессе компиляции.*

**Синтаксис:**

**beforecompile**

<операция 1>;

…

<операция n>;

**end**;

**Описание:**

Задание секции выполнения операций в процессе компиляции текста скрипта. Операции внутри секции будут исполнены сразу, как только заканчивается данная секция. Данная секция может использоваться, например, для динамического ввода нужных сигналов, которые используются далее.

**Пример 1:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **beforecompile** //секция выполнения в процессе компиляции  **if not signalexist**("gant\_s") **then**  **addsignaltolist**(13,0,"gant\_s","gant\_s","[[0]]",2); **if not signalexist**("gant\_tend") **then**  **addsignaltolist**(13,0,"gant\_tend","gant\_tend","[[0]]",2); **if not signalexist**("gant\_t0") **then**  **addsignaltolist**(13,0,"gant\_t0","gant\_t0","[[0]]",2);  **end**;  gant\_s = [1,2,3]; |

В примере происходит динамическое добавление новых сигналов в список сигналов проекта с дальнейшим использованием созданных сигналов в том же скрипте.

**Пример 2:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **beforecompile**    //Эта секция выполняется ДО компиляции остального скрипта    **if** **signalexist**(Name1+"\_L1\_SET") **then eval**("define ISST1") **else eval**("undefine ISST1");  **if** **signalexist**(Name1+"\_H1\_SET") **then eval**("define ISST4") **else eval**("undefine ISST4");    //определяем флаги наличия уставок    //если какой-то уставки нет, то выключаем флаг !!! иначе - //включаем  **if signalexist**("AS\_"+Name1+"\_L1\_ON") **then eval**("define LAS11") **else eval**("undefine LAS11");  **if signalexist**("AS\_"+Name1+"\_H1\_ON") **then eval**("define HAS11") **else eval**("undefine HAS11");    **if signalexist**("PS\_"+Name1+"\_L1\_ON") **then eval**("define LPS11") **else eval**("undefine LPS11");    if signalexist("PS\_"+Name1+"\_H1\_ON") **then eval**("define HPS11") **else eval**("undefine HPS11");  //теперь, если флаг есть - то уставка есть, иначе - не делаем // ничего с этой уставкой  **end**; |

В примере определена секция скрипта, выполняемая до компиляции основного скрипта. В секции определяется наличия уставок для сигналов, если какой-то уставки нет, то выключаем флаг наличия уставки, иначе - включаем