**formattext**

*Задание секции текстового процессора.*

**Синтаксис:**

**formattext**

<переменная 1> = <{текст 1}>;

<переменная 2> = <{текст 2}>;

**end;**

**Описание:**

Задание секции текстового препроцессора. Секция выполняется перед началом инициализации (как и операторы условной компиляции). Текст, заключенный в фигурные скобки, заменяется на значение свойства объекта и присваивается переменной.

**Пример 1:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **formattext**  TextLabel.Value = {sig\_name};  **end**; |

Текст данного примера записан в окне текстового редактора скрипта графического контейнера (названного «Датчик»), цель которого – вывести на мнемосхему значение датчика. Значение выводится с помощью графического примитива TextLabel типа «Текст». В графическом контейнере «Датчик» создано свойство «sig\_name» (имя сигнала) текстового типа, значение которого задано как «y231». Перед началом инициализации происходит обработка секции текстового препроцессора. При этом текст, заключенный в фигурные скобки (в данном случае «sig\_name»), заменяется на значениеэтого свойства «y231». Если такая переменная существует, то полю «Value» графического примитива TextLabel присваивается значение переменной y231.

**Пример 2:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **formattext**  **ifdef** ISST1  SET1 = {Name1}\_L1\_SET;    **endif**  **end**; |

В примере формируется переменная *SET1* из переменной *Name1* и постфикса *\_L1\_SET*.