

NIVEAU REQUIS

Bonne connaissance pratique d'AutoCAD 2D.
Connaissance du langage C ou C++.

OBJECTIFS

Apprendre à concevoir des programmes élaborés, ajouter de nouvelles fonctionnalités à AutoCAD, automatiser différentes tâches répétitives et de développer des applications Windows utilisables avec AutoCAD.

PUBLIC

Techniciens, développeurs, chef de projets, Ingénieurs et responsables de bureaux d'études.

DURÉE

5 jours.

PROGRAMME**Présentation générale**

- Principes généraux de développement en ObjectARX.
- Structure des programmes
- Technique de programmation
- Microsoft Visual Studio et ObjectARX

Les objets de la base de données

- Présentation générale de l'utilisation des objets AcDb
- Ouverture et fermeture des objets AcDb

Manipulations de données

- Création d'entités simples
ligne, Cercle, Texte, régions, hachures...
- Création d'entités complexes
Polylignes, Blocks...
- Parcourir une entité complexe
- Ouverture et fermeture des objets AcDb (Base de Données)
- Suppression d'objets
- visibilité
- Copier des objets avec clonage
- Propriétés communes aux entités
Couleur, Type de ligne, Echelle de type de ligne, Visibilité et Calque
- Création et modification de la table des calques
- Chargement de types de lignes
- Création et modification de la table des styles de textes
- Création et modification de la table des styles de cotes
- Projection de l'intersection
- Comprendre la structure de la base de données
- Les tables
- Les dictionnaires
- Les objets AcDb dans les dictionnaires

Enregistrement de données alphanumériques dans les Objets graphiques**Gestion des transactions**

- Présentation et utilisation de AcTransaction Manager

Les objets indentifiants (ID)**Les dictionnaires**

- Utilisation du dictionnaire AcRx
- Utilisation du dictionnaire AcDb

Bibliothèque d'objets géométriques**Attacher des réacteurs**

- Principes généraux
- Les différents types de notification
- Les événements notifiables

Dérivées de "I'AcDbObject"**Dérivées de "I'AcDbEntity"****L'objet AcEdJig****Les "Protocol Extensions" (PEX)**

- Utilisation et fonctionnement
- Création

Fonctions ObjectARX avancées**Utilisation des MFC dans l'environnement ObjectARX**

- Boîtes de dialogue
- Création de boîtes de dialogue avec Visual C++ utilisables avec AutoCAD
- Gestion des boutons
- Les zones de texte
- Les zones de liste et zones de liste déroulante
- Curseur (Slider) et indicateur d'état
- Bitmaps et listes d'images
- Les controles ListView
- Arborescences