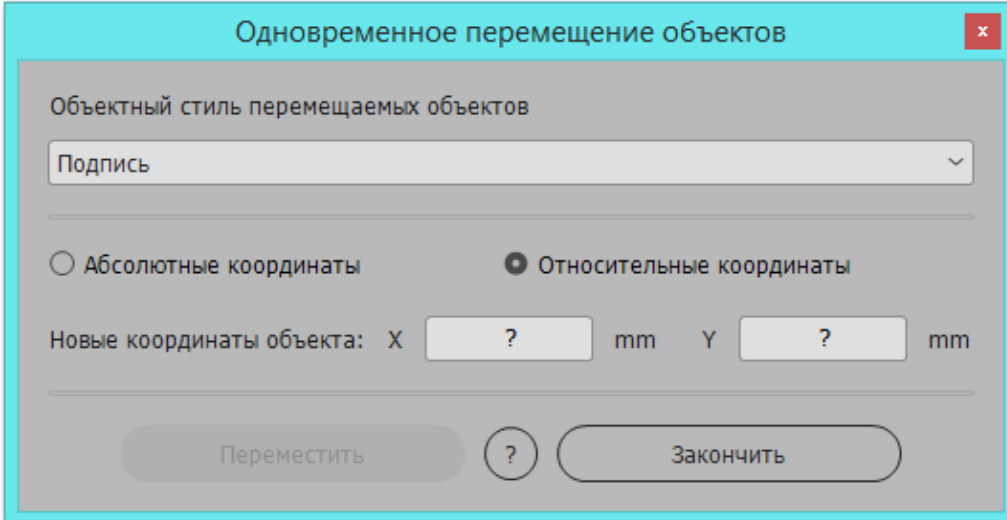


Одновременное перемещение объектов

При запуске скрипта ничего не должно быть выделено, и курсор не должен быть в тексте. Для работы скрипта должен быть выбран созданный пользователем объектный стиль, определён вариант координат. В случае выбора абсолютных координат должны быть введены новые координаты левого верхнего угла объекта, при работе в относительных координатах должно быть определено смещение объекта. Программа перемещает все объекты указанного объектного стиля в эту определённую пользователем позицию, одну и ту же для всех объектов, при этом каждый объект остаётся на своей странице и на своём слое.

Абсолютные координаты задаются в предположении, что начало координат — левый верхний угол страницы, на которой размещен объект. Отображаемое в поле размеров значение X-координаты левого верхнего угла перемещенного объекта может отличаться от введённого значения, это зависит от того, где на развороте начало координат.

Абсолютные координаты могут быть только положительными. Относительные координаты — величина сдвига объекта по осям относительно левого верхнего угла



объекта — могут быть любого знака. При наборе числа в качестве разделителя целой и дробной частей можно использовать как точку, так и запятую. Единица измерения размеров указана рядом с названием оси, это текущие установки индизайна. Программа не работает с составными размерами, данные типа 3р4 считаются ошибкой ввода. Поле ввода координат обработается только после того, как из него будет убран курсор. По умолчанию, введённое число не должно превосходить один из размеров страницы, для размера X это ширина страницы, для размера Y — высота. Но это ограничение можно снять, установив в тексте запускающей программы значение

переменной `anySpace` в значение `true`. При первом запуске в полях ввода координат стоит вопросительный знак. При повторном запуске скрипта в них будут числа предыдущей обработки. При смене варианта координат в полях ввода данных опять, как при первом запуске, появится знак вопроса.

Ошибки ввода данных отображаются в этом же поле: при пустом поле ввода или при ошибке ввода числа появятся три вопросительных знака. При вводе числа, превосходящего размер страницы, сообщение об ошибке будет таким: `[?]`, при вводе отрицательной абсолютной координаты программа выведет `#??`.

Кнопка запуска скрипта становится активной только когда определены координаты и выбран объектный стиль.

Не перемещаются заблокированные и привязанные объекты, и объекты, размещенные на скрытых или заблокированных слоях.

Объектный стиль `'[Нет]'` (или `'[None]'` если работает английская версия) используется только для выбора сгруппированных объектов, которым не назначен конкретный объектный стиль. Важно понимать, что коль скоро

эта программа перемещает все объекты, удовлетворяющие выбранному условию, то и в случае выбора объектного стиля `'[Нет]'` будут перемещены все такие группы объектов, а не одна какая-то группа, например, та, что выбрана после запуска программы. Будьте внимательны.

Если результат работы скрипта не совпал с ожиданиями, нажатие клавиш `Ctrl+Z` откатит вёрстку к состоянию, которое было перед запуском программы.

При перемещении фрейма, который ранее был повернут, в целевую точку помещается тот угол, что был левым верхним до поворота фрейма.

Отдельные позиции окна имеют всплывающие подсказки. Их можно отключить, изменив в тексте запускающей программы значение переменной `showHelpLine` с `true` на `false`.

Программа запоминает положение окна на экране, которое было в момент нажатия кнопки «Переместить», и при очередном запуске оно откроется в этой запомненной позиции.

Михаил Иванюшин

<https://dotextok.ru>