# Instrukcja programu `rysujsmstyl` generatora skryptów SuperMongo

Składnia `rysujsmstyl`:

`rysujsmstyl nazwa1 [-opt1] [-]cx1 [-]cy1 rb1 re1 [nazwa2 [-opt2] cx2 cy2 rb2 re2] ... [#]`

Program tworzy rysunek, na którym wykreślone zostają dane liczbowe z plików `nazwai`, zawarte w kolumnach `cxi` i `cyi` między wierszami `rbi` i `rei`. Ilość wykreślonych kompletów danych jest dowolna, a granice rysunku – dobierane automatycznie. Sposób wykreślania danych może być podany opcjami (`opti`); jeśli nie zostanie podany, ustalany jest automatycznie według kolejności podawania danych. Opcje `opti` mają następującą składnię:

| | |
|---|---|
| `-p[ni]` | punkty |
| `-l[wi]` | linie |
| `-p[ni]l[wi]` lub `-l[wi]p[ni]` | punkty i linie |

Litery `n,i` oznaczają ilość wierzchołków i styl punktu odpowiednio. Style punktów to: 0 pusty n-kąt, 1 gwiazda n-kątna, 2 krzyż n-kątny, 3 wypełniony n-kąt. Litery `w,i` oznaczają grubość (normalnie 1) i styl linii odpowiednio. Style linii to: 0 linia ciągła, 1 linia kropkowana, 2 linia przerywana, 3 linia rzadko przerywana, 4 linia zkropek i krótkich kresek, 5 linia z kropek i długich kresek, 6 linia z długich i krótkich kresek. Wszystkie powyżej opisane litery w deklaracji muszą odpowiadać cyfrom. Opuszczenie liter (np: `-lp`) powoduje automatyczny dobór stylu elementu, dla którego styl został opuszczony.

Tylko pierwsze opcje (`opt1`) mają wpływ na skalę przyjętą na rysunku. W ich deklaracji poza literami `l` i `p` można użyć litery `t`. Składnia jest `-txy`, gdzie `x` i `y` muszą być literami l,g lub d, określającymi skalowanie osi poziomej i pionowej rysunku, odpowiednio. Te oznaczają: l skalę liniową, g skalę logarytmiczną, d skalę d-eksponencjalną. Stosownie do przyjętego skalowania zmieniane są granice rysunku. Uwaga: program nie sprawdza, czy dane np. nie są ujemne, co uniemożliwia oczywiście przyjęcie skali logarytmicznej. Poza rodzajem skali użytkownik ma możliwość sterowania kierunkiem osi; odwrócenie kierunku osi x lub y uzyskuje się przez umieszczenie minusa przed `cx1` lub `cy1`, odpowiednio.

Zbior postscriptowy jest tylko tymczasowo na dysku, więc w razie potrzeby należy go zachować z przeglądarki. Program generuje skrypt SuperMongo i wyświetla efekt jego działania w przeglądarce GhostView. Zachowanie skryptu na dysku (pod nazwą `temp.sm`) ma miejsce tylko, jeśli obecny jest ostatni argument (np: `#`). Generowanie postscriptu z tego makra ogranicza się do wpisania linii `sm <temp.sm`. Wynikowy postscript jest w pliku `temp.ps`. W zachowanym skrypcie jest możliwość łatwej zmiany położenia i komentarzy legendy. Położeniem sterują zmienne `legx0` i `legy0`, które są współrzędnymi prawego górnego rogu legendy. Komentarze zawierają nazwy plików i numery linii i kolumn, z których wzięte są dane, łatwo jest więc zamienić je na inne.

Autor będzie wdzięczny za wszelkie komentarze (blapo@fuw.edu.pl).

*Błażej L. Popielski*