

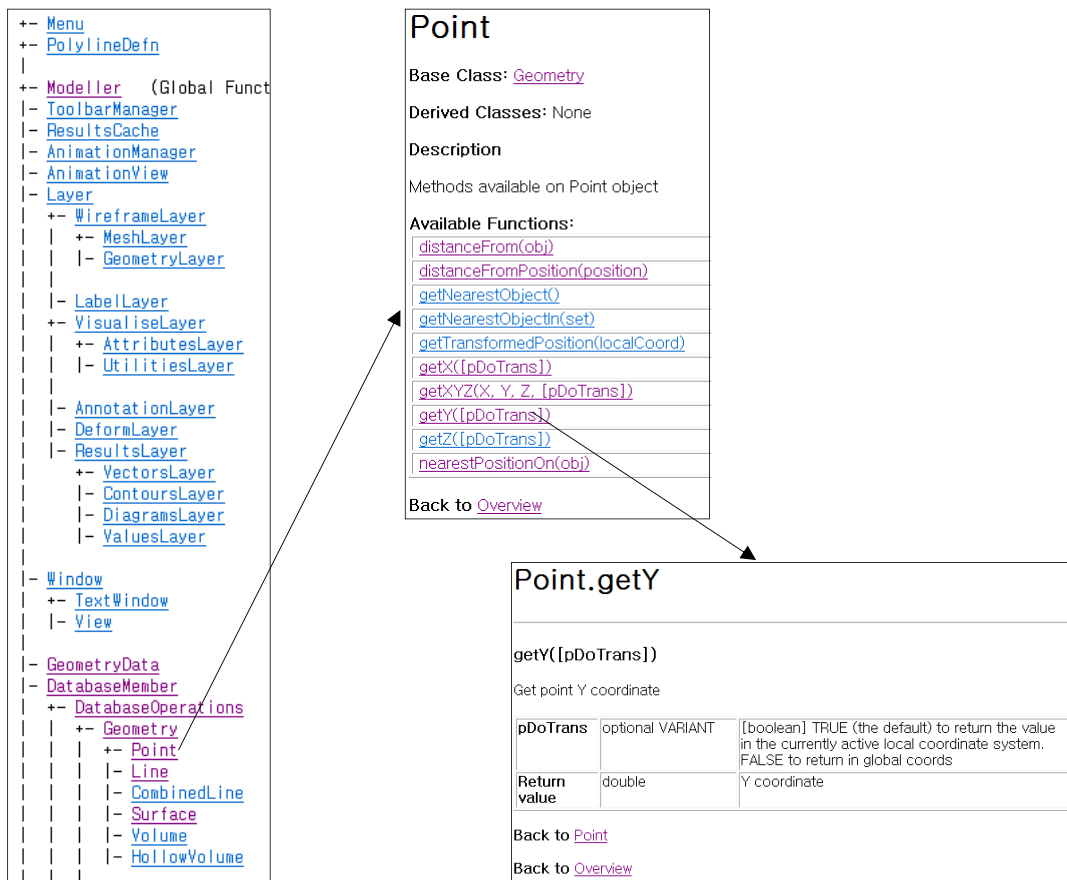
## 7. LPI 도움말의 활용

### 7.1. LPI 관련 도움말 위치

스크립트와 관련된 도움말은 아래 HTML 파일을 웹브라우저에서 열어서 참고할 수 있습니다.

[LUSAS설치폴더\ programs\ LPIHelp\ index.html]

### 7.2. 도움말 구조



### 7.3. 도움말 형식

위 그림과 같이 필요한 파라미터 종류별 의미와 실행결과값으로 전달되는 값이 무엇인지를 확인할 수 있습니다.

#### 7.3.1. 파라미터

파라미터는 숫자, 문자열, Object 등이 될 수 있습니다.

optional VARIANT 로 표시되는 파라미터는 필요에 따라 사용하지 않아도 된다는 의미입니다.

#### 7.3.2. Return Value

해당 문장을 실행했을 때 결과로 출력하는 내용입니다.

숫자, 문자열, Object 등이 결과로 출력됩니다.

숫자나 문자열이 출력되는 문장인 경우에는

```
temp = point1.getX()
```

와 같이 변수 정의하듯이 사용하시면, 변수값으로 출력내용이 저장됩니다.

Object가 출력되는 경우에는

```
set point1 = database.GetObject("Point","1")
```

와 같이 set을 사용하여 Object가 정의되도록 하여 사용합니다.

Return Value 가 none 으로 표시되는 문장인 경우에는 전달되는 값이 없이 어떤 작업을 수행시키는 것이므로

```
Call pointArray(i).setName("&newName1")
```

와 같이 call 문을 앞에 붙여서 사용합니다.

### 7.4. 도움말의 활용

LPI (LUSAS Programmable Interface)는 모델러에서 하는 모든 작업을 사용자가 명령문 형태로 사용할 수 있도록 한 것입니다. 따라서, LUSAS가 업데이트 되면서, 이에 따라 사용자가 활용할 수 있도록 공개하는 Object나 Method의 종류가 늘어나거나 때로는 변경될 수도 있습니다.

본 매뉴얼에서 다루는 내용은 그 중 유용성이 높다고 생각되는 일부만을 다루고 있으므로, 모델러에서 사용하는 기능 중에서 본 매뉴얼에서 다루지 않는 내용은 도움말을 참고하시기 바랍니다.