

اتولیسپ : درس نهم

نویسنده : عبدالحکیم قدس

از امروز برنامه نویسی به معنای واقعی کلمه شروع می شود از این پس از خط دستور فارغ شده و به سراغ ویرایشگر اتولیسپ درون اتوکتد می رویم. مباحث این قسمت مربوط به ملقه ها و نمونه ی بکارگیری آنهاست.

امیدوارم این اولین باری نباشد که درباره ملقه می شنوید. در هر صورت ملقه ها برای تکرار یک عمل خاص به تعداد مشخص و یا با شرایط خاص بوجود آمده اند.

برای تکرار یک عمل خاص به تعداد مشخص از فرمان **repeat** استفاده می شود.

```
(defun c:My_loop (/)
  (repeat 10
    (princ "A ")
  )
  (princ)
)
```

به فاصله قرار گرفته بعد از حرف **A** دقت کنید. ملقه ی بالا به تعداد 10 بار تکرار شده و حرف **A** را در خط دستور چاپ می کند. نتیجه کار را در زیر مشاهده می کنید.

A A A A A A A A A A

اگر برنامه نوشته شده در درس نهم را بخاطر بیاورید. 10 دایره با فاصله مشخص تو در تو رسم می‌شود. در برنامه بلا با کمک `while` کدی آماده شده است که عمل رسم دایره را تا زمانی که کاربر انتفاخ می‌کند ادامه می‌دهد.

بخش مبهم کد بالا شرط `while` است. عملگر مساوی `=` با بررسی برابری دو مقدار بعد از خود مقدار درست `T` و یا `nil` را باز میگرداند. همین عمل را به کمک فرمان `if` نیز می‌توان انجام داد. که در درس آینده به آن پرداخته می‌شود. گرچه بیشتر از عملگر `=` استفاده می‌شود.

```
(while (= ShouldIContinue "y"))
```

تابع `GetString` از کاربر می‌خواهد که یک مقدار رشته‌ای را وارد کند. این مقدار رشته‌ای چنانچه برابر `y` باشد برنامه ادامه پیدا می‌کند. هر مقدار غیر از `y` منجر به پایان یافتن برنامه می‌شود.

```
(getString "Should I continue ? (y/n) ")
```

دقت کنید متی اگر کاربر `y` را با مروف بزرگ یعنی `Y` وارد کند برنامه فائمه می‌یابد. تنها در صورتی که مقدار وارد شده درست شبیه رشته دافل " مقدار فرومی عملگر `=` برابر `T` فواهد شد.