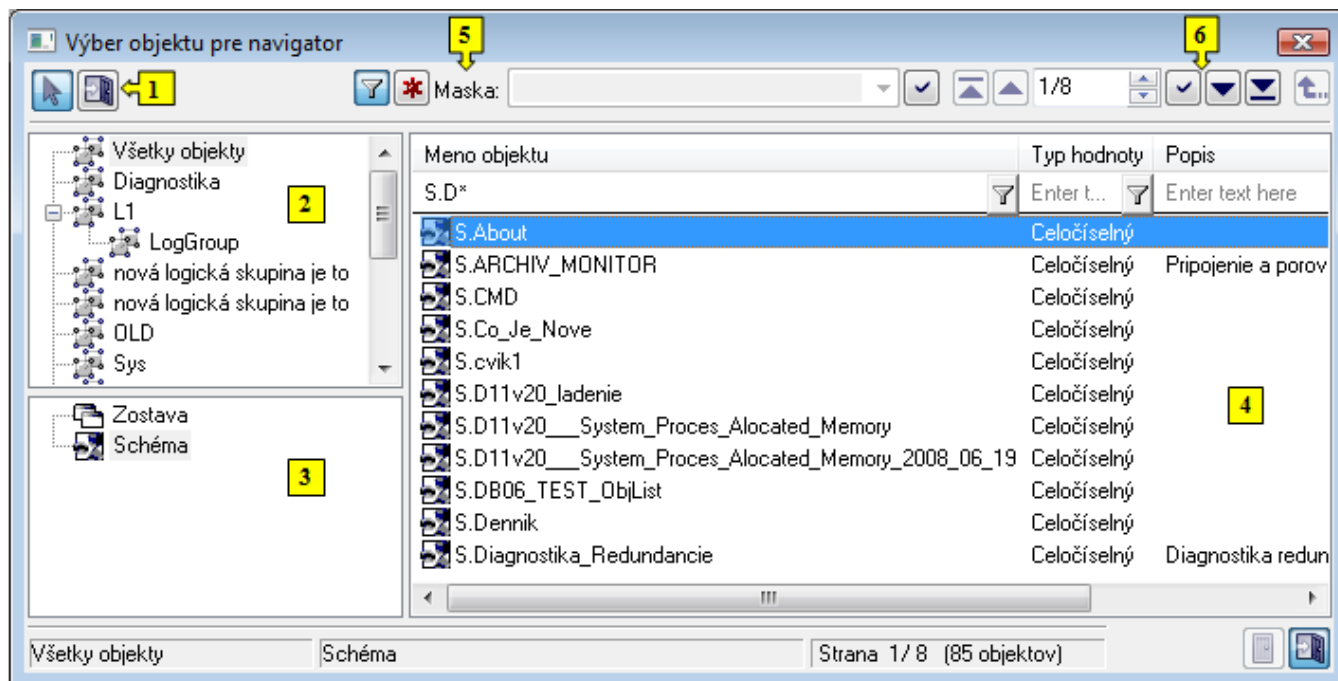


Okná výberu objektov v prostredí HI (Práca operátora s procesom D2000 HI)

Výberové okno obsahuje zoznam objektov systému D2000, ktorý môže byť kategorizovaný podľa typu objektu, podľa príslušnosti v logických skupinách, prípadne filtrovaný pomocou masky. V prostredí procesu **D2000 HI** sa vyskytujú modifikácie hlavného výberového okna, ktoré má nasledovný vzhľad:







Okno sa dá rozdeliť na tieto logickéasti:

- Funkčné tlačidlá (1)
- Stromová štruktúra logických skupín (2)
- Zoznam typov objektov (3)
- Zoznam objektov (4)
- Maska (5)
- Stránkovacie tlačidlá (6)



Funkčné tlačidlá

Pomocou funkčných tlačidiel je možné robiť rôzne operácie nad vybranými objektmi systému D2000. Poet a rozmiestnenie jednotlivých funkčných tlačidiel môže byť v rôznych oknách iný, je závislý od účelu a cieľa použitia výberového okna. Tlačidlo, ktoré bolo naposledy použité, ostane naalej zatlačené a jeho funkcia sa dá vyvolať okrem jeho opätovného stlačenia aj dvojklikom nad vybraným objektom v zozname. Nasledovný zoznam obsahuje všetky možné prípady funkčných tlačidiel.

	Vytvorenie nového objektu.
	Otvorenie objektu.
	Editácia objektu.
	Zrušenie objektu (objektov).
	Priradenie objektu (objektov) do logických skupín.
	Výber objektu.
	Otvorenie objektu v browseri.

	Ovládanie objektu.
	Zatvorenie okna.
	Zablokovanie masky a zobrazenie filtra pre triedenie. Text zadany v maske sa nevymaze.
	Vymaze zadany text vo filtri. Tlaidlo je aktivne, len ak je vo filtri napisany text.

Tlaidlá vpravo dole urujú správanie sa okna po uskutočení výberu objektu:

	Výberové okno ostane otvorené.
	Zatvorenie okna.

Stromová štruktúra logických skupín

Rovnako ako všetky objekty systému D2000, tak aj objekty typu *Užívateľ* a *Skupina objektov* môžu byť zaradené do logických skupín. Ak si v zozname logických skupín vyznaíte nejakú skupinu, v zozname objektov budú len tie objekty, ktoré sú lenom vybratej skupiny.

Skupina s názvom **Všetky objekty** nie je logickou skupinou. Pokiaľ sa v strome vyznaí, zobrazia sa objekty bez ohľadu na príslušnosť v skupinách.

Zoznam typov objektov

Zoznam typov objektov je závislý od procesu a účelu použitia výberového okna. Každý typ objektu má svoj charakteristický obrázok naavod názvu typu. Ten istý obrázok sa použije aj v [zoznam objektov](#) pri každom objekte v závislosti od jeho typu.

Zoznam objektov

V pravej časti okna je zoznam objektov. Zobrazia sa len tie objekty, ktoré sú rovnakého typu, aký je vyznačený v [zozname typov objektov](#), a ktoré sú zaradené do vyznačenej [logickej skupiny](#). Zoznam možno tiež korigovať pomocou [masky](#).

Prístup k zoznamu potomkov vybraného objektu

Ak nejaký objekt zobrazený v zozname objektov obsahuje potomkov, jeho meno je uzavreté v hranatých zátvorkách. Stlačením klávesy ALT + dvojklik nad takýmto objektom sa otvorí do zoznamu jeho potomkov. Rovnakým spôsobom je možné sa dostať k zoznamu objektov zaradených do objektu *Skupina objektov*.

Viacnásobný výber objektov

Vo výberovom okne je v niektorých prípadoch možné označiť na spracovanie viac objektov. Pri takomto výbere postupujeme nasledovne:

- Stlačením klávesy SHIFT + označením objektu sa vyznaí viac objektov naraz.
- Stlačením klávesy CTRL sa vyznaí príp. zruší označenie objektu, na ktorý klikneme pomocou avého tlačidla myši.
- CTRL+A vyznaí všetky objekty na zobrazenej stránke.

Prechod na nasledovnú/predošlú stranu zoznamu

Vo výberovom okne je možné pohybovať sa pomocou kláves PgUp a PgDn. Pri dosiahnutí začiatku/konca zobrazovaného zoznamu sa po ich stlačení vykoná skok na predošlú/nasledovnú stranu zoznamu (ak existuje).

Maska

Maska umožňuje rýchle vyhľadanie skupiny objektov, ktorých názvy majú určité spoločné znaky. V maskách je možné použiť špeciálne znaky uvedené v nasledujúcej tabuľke.








Znak	Význam znaku
*	Nahrádza ubovoný počet znakov.

?	Nahrádza jeden znak.
[znaky]	Umožňuje uvies niekoľko znakov (bez oddeovaa), ktoré sa môžu vyskytovať na konkrétnej pozícii.
[^znaky]	Umožňuje uvies niekoľko znakov (bez oddeovaa), ktoré sa nemôžu vyskytovať na konkrétnej pozícii.

Do zoznamu objektov sa zaradia len tie objekty, ktorých mená sú zhodné so zadanou maskou.

Stránkovacie tlačidlá

Ak je zoznam objektov väčší ako je možné zobraziť do okna, [zoznam objektov](#) je rozdelený do stránok, medzi ktorými je možné prechádzať pomocou tlačidiel v pravej hornej časti okna.

	Skok na prvú stránku zoznamu.
	Skok na predchádzajúcu stránku zoznamu.
	íslo aktuálnej stránky / počet všetkých stránok.
	Skok na stránku navolenú v poli aktuálnej stránky pomocou šípok v pravej časti políka, príp. priamo napísaním čísla stránky.
	Skok na nasledujúcu stránku zoznamu.
	Skok na poslednú stránku zoznamu.
	Skok na predchádzajúci nadradený zoznam.