

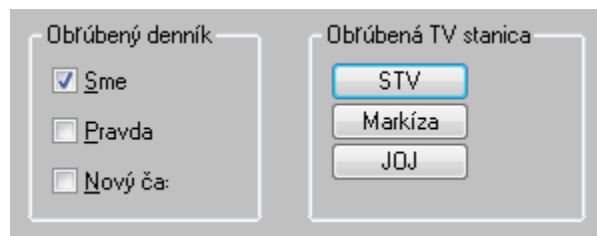
Áno-Nie tlaidló

Windows prvok - Áno-Nie tlaidló


Windows prvok - Áno-Nie tlaidló (Check box) slúži na zobrazenie a modifikáciu dvojstavových informácií - informácií logického typu. Zaškrtnuté tlaidló reprezentuje hodnotu Áno - True, 1 alebo inú hodnotu nerovnjúcu sa 0, a prázdne tlaidló reprezentuje hodnotu Nie - False alebo 0, resp. neplatnú hodnotu.

Tlaidló sa ovláda pomocou myši, alebo v prípade, že má fókus (je aktívne), pomocou klávesy "Medzera". Tlaidló sa nedá ovláda, ak zobrazuje inú celoíselnú hodnotu ako 0 alebo 1.

Ukážka



Vytvorenie Áno-Nie tlaidla

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) stlačte tlaidló **Áno-Nie Tlaidló** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh tlaidla a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly tlaidla a kliknite myšou.

Konfigurácia parametrov Áno-Nie tlaidla prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

Pripojenie

Pripojený objekt

Výber objektu na pripojenie. Pripojený objekt definuje stav Áno-Nie tlaidla (zaškrtnuté / prázdne) a naopak, hodnota pripojeného objektu sa zmení vždy po zmene stavu Áno-Nie tlaidla užívateľom. Pripojený objekt musí mať logický alebo celoíselný typ hodnoty.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné určiť, hodnota ktorej bunky bude pripojená k tlaidló. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a íslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť, ktorý prvok poa má byť pripojený k tlaidló.

Skript

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie tlaidla pre použitie v skripte formou referennej premennej.

Metadáta

Priradenie aplikovaných dát ([metadáta](#)) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlaidló meno prvého záznamu metadát. Ak má viac záznamov bude za menom ",..." .

Udalosť

Výber [udalostí](#) pre prvok Vstup textu. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)

Obsluha udalostí

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalosť**.

Info text/URL

Info text

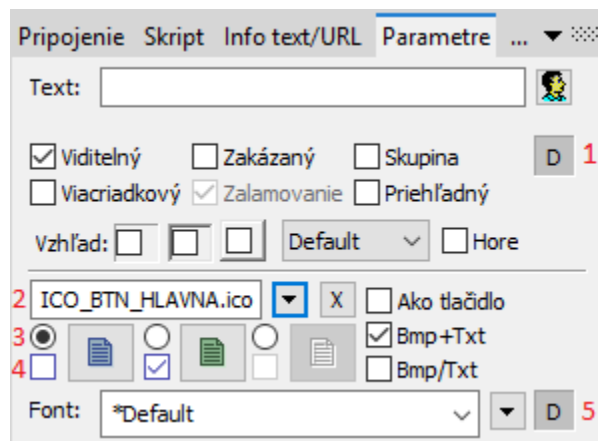
Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad tlačidlom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastaviť aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie [%HI_SetOBJURL](#).

Parametre



Text

Definovanie textu zobrazeného veda Áno-Nie tlačidla. Reazec môže zobrazovať aj tzv. živé hodnoty objektu definovaného parametrom [Pripojený objekt](#), ale takéto reazce musia mať špeciálny formát - podrobnejšie informácie v kapitole [Formátovacie masky](#). Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

Ak chceme dosiahnuť podobný efekt ako na ukážke, teda text, kde je niektorý znak podčiarknutý, uvedieme pred takýto znak symbol **&**. Tlačidlo na ukážke má parameter **Text** definovaný nasledovne - **&Sme**. Znak, ktorý je podčiarknutý, slúži potom v kombinácii s klávesom **Alt** pri zobrazení schémy v procese [D2000 HI](#) ako klávesové skratky - rýchla voba. Napr. pre tlačidlo z ukážky bude rýchla voba **Alt+P**. Rýchla voba z klávesnice má presne taký efekt ako stlačenie tlačidla pomocou myši.

Poznámka: Použitie klávesových skratiek nie je funkčné pre schému typu MDI (parameter **Typ okna** - voba [Na ploche HI](#)), pokiaľ táto nie je podschemou inej schémy.

Viditeľný

Parameter určuje, či tlačidlo bude viditeľné pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetVisible](#).

Zakázaný

Parameter určuje, či tlačidlo bude pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#) aktívne alebo neaktívne. Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetEnable](#).

Skupina

Parameter definuje prvý Windows prvok v [skupine Windows prvkov](#).

Farba podkladu (1)

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastaviť farbu podkladu. Táto farba sa používa aj ako farba pri použití okrajov windows prvku (vi. parametre Okraje). Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov, resp. podkladová farba schémy. Ak je nastavený príznak priehľadný a iné parametre priehľadnosť nepotlačia (napr. použitie bitových máp), farba sa neuplatní.

Viacriadkový

Zobrazovaný text môže byť zobrazený vo viacerých riadkoch

Zalamovanie

Platí pre Viacriadkový vstup textu. Spôsobuje automatické zalamovanie (od riadkovanie) dlhého textu.

Priehľadný

Prieťahový podklad Windows prvku.

Poznámka: Prieťahnosť sa použije iba pri zobrazení Windows prvku na obrazovke monitora, nie pri tlači.

Vzhľad

Možný vzhľad rámcu okolo windows prvku

Horizontálne umiestnenie

Default - základné pre daný windows prvok / Vavo / Vstrede / Vpravo

Hore

Vertikálne umiestnenie. Bez tejto voby je text umiestnený v strede s touto vobou umiestnený v hore.

Ako tlačidlo

Vzhľad výberového tlačidla - štandardný vzhľad (vi hore uvedená **Ukážka** - tlačidlá v asti "Obúbený denník") alebo stlačené tlačidlo (vi hore uvedená **Ukážka** - tlačidlá v asti "Obúbená TV stanica").

Bitové mapy

Tlačidlá umožňujú zobrazovať (poda stavu v ktorom sa nachádzajú) 1-3 bitové mapy. Pri použití bitových máp sa neberie do úvahy parameter transparentnos, tlačidlo sa kreslí ako pri použití parametra "Ako tlačidlo" s tým rozdielom, že základné (defaultne) umiestnenie je vavo a nie v strede.

Okno priradenia bitových máp obsahuje pole výberu bitovej mapy (2) pre vybraný stav tlačidla.

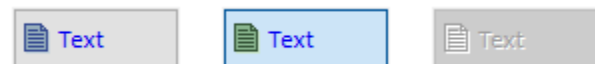


Toto pole obsahuje meno bitovej mapy, tlačidlo otvárajúce okno výberu a tlačidlo zrušenia výberu (x). Zrušenie pripojenia je možné aj zadáním neexistujúceho mena bitovej mapy.

Pod priestorom výberu sa nachádza pole bitových máp pre možné stavy tlačidla,



kde (3) určuje, s ktorým stavom sa pracuje v poli výberu a (4) naznačuje typ stavu (neoznačený, označený a zakázaný). Ukážka jednotlivých stavov:



Výber stavu je pre niektoré stavy (nie pre stav zakázaný) možný ak kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy. A štart výberu dvojitém kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Bitové mapy nie sú podporené.

Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

Bmp+Text

Ak je definovaná bitová mapa zobrazí sa s ou aj text umiestnenie je bitová mapa a veda nej text.

Bmp/Text

Ak je definovaná bitová mapa zobrazí sa s ou aj text umiestnenie je bitová mapa a pod ou text.

Font



Názov použitého fontu je zobrazený v rozbaovacom zozname, ktorý obsahuje pre zrýchlenie výberu posledne použité fonty. Za ním sa nachádza tlačidlo výberu zo všetkých definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre popis tlačidla. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

Posledným parametrom je farba textu (5) a jej výber. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

**Súvisiace stránky:**[Windows prvky](#)[Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO](#)