

# Spôsob ovládania objektu

Na výber sú tri spôsoby ovládania objektov systému D2000:

- [Nastavi priamo](#)
- [Otvor okno](#)
- [Nastav hodnotu](#)

Spôsob ovládania **Nastavi priamo** je primárne určený na rýchle nastavovanie hodnôt objektov íselného typu. Po kliknutí avého tlačidla myši na grafický objekt (grafická schéma je otvorená na pracovnej ploche procesu [D2000 HI](#)) sa zobrazí ovládacie dialógové okno zredukované na jedno vstupné políko. Zápisom do tohto políka je možné priamo zapísať hodnotu pripojeného objektu. Potvrdenie zadanej hodnoty sa vykoná stlačením klávesy Enter. Zadanie hodnoty je možné prerušiť klávesom Esc.

Spôsob ovládania **Otvor okno** znamená, že pri kliknutí avého tlačidla myši na grafický objekt (grafická schéma je otvorená na pracovnej ploche procesu [D2000 HI](#)) sa zobrazí ovládacie dialógové okno pripojeného objektu. Typ dialógového okna závisí od typu pripojeného objektu.

Tento typ ovládania v prípade grafických informaných okien, t.j. objektov typu [Schéma](#) a [Graf](#) umožňuje otvoriť ich okno na pracovnej ploche procesu [D2000 HI](#). V paletke sa objaví tlačidlo **Umiestnenie**, ktoré umožňuje definovať spôsob umiestnenia grafického informaného okna v procese [D2000 HI](#).

## ? Neznáma príloha

Zdedená inštancia

Položka **Zdedená inštancia** umožňuje viacnásobné otvorenie toho istého objektu (graf, schéma) s rovnakým íslom inštancie.

Inštancia

Položka **Inštancia** umožňuje viacnásobné otvorenie toho istého objektu (graf, schéma) s rôznym íslom inštancie. Takéto viacnásobné otvorenie má význam len pre aktívnu schému / graf, pretože len aktívna schéma / graf dokáže zistiť svoje aktuálne íslo inštancie a modifikovať podľa toho svoj obsah alebo správanie. Schéma / graf zistí svoje aktuálne íslo inštancie volaním funkcie `%HI_GetSelfInstancelD` zo skriptu. Viacnásobné otvorenie objektu sa najčastejšie používa v spojitosti so štruktúrovanými premennými, kde môže aktuálne íslo inštancie urobiť aktuálne používaný riadok štruktúry popisujúcej určitý opakujúci sa objekt.

Umiestnenie

Tlačidlo **Umiestnenie** umožňuje definovať umiestnenie grafického informaného okna na ploche procesu [D2000 HI](#). Kliknutím na toto tlačidlo sa otvorí nasledujúca ponuka.

## ? Neznáma príloha

Prvý obdĺžnik určuje pozíciu otvorenia okna na ploche procesu [D2000 HI](#).

- **Otvor schému ako popup okno** - parameter je aktívny len pre objekty typu *Grafická schéma*. Schéma pripojená na ovládanie sa otvára po kliknutí na pripojený objekt (tlačidlo) ako dialógová schéma bez titulu. Po kliknutí mimo sa schéma zatvorí. **Upozornenie:** Schémy, ktoré sa používajú ako popup by nemali byť inak použité (napr. ako súčasť iných schém, alebo otvárané zo skriptu).
- **Otvor na zadanej pozícii** - okno sa otvorí na určenej pozícii na ploche procesu [D2000 HI](#).
- **Nahra do zadanej pozície** - okno sa otvorí na určenej pozícii na ploche procesu [D2000 HI](#) a schéma, z ktorej sa otvorenie vykonalo, sa zatvorí.
- **Otvor na pozícii schémy** - okno sa otvorí tak, že prekryje grafickú schému, z ktorej sa otvorenie vykonalo.
- **Nahra na pozícii schémy** - okno sa otvorí tak, že prekryje grafickú schému, z ktorej sa otvorenie vykonalo a zároveň sa táto schéma zatvorí. Výnimkou je otvorenie okna z podschémy. V tomto prípade je táto podschéma nahradená otváraným oknom.

Spôsob ovládania **Nastav hodnotu** predstavuje priradenie konkrétnej hodnoty objektu.

Vybratému objektu sa priradí hodnota definovaná vo vstupnom políku. Sú implementované nasledovné spôsoby priradenia:

- íselná hodnota pre analógové a celočíselné výstupné body (napr. 150, 25.5),
- reazec KVVIT pre systémové alarmy (objekty typu Alarm) - umožňuje kvitovať (potvrdiť) alarm prostredníctvom grafického objektu,
- reazce ON, OFF, ONOFF pre dvojhodnotové výstupné body (objekty typu Boolean).

Reazec	Zmena hodnoty objektu
ON	Hodnota objektu sa nastaví na TRUE.
OFF	Hodnota objektu sa nastaví na FALSE.
ONOFF	Hodnota objektu sa zmení na opačnú (z TRUE na FALSE a z FALSE na TRUE).
KVVIT	Potvrdenie alarmu

MYVALUE	Hodnota objektu sa nastaví na ID grafického objektu(je vidiet v titulku okna). Táto hodnota sa dá použiť v paletách v skripte zadanom ako MyValue.
---------	--

Pripojenie na ovládanie nemusí byť spojené len s pripojením objektu ku grafickému objektu. V paletke [Pripojenie objektu](#) - záložka **Ovládanie** je možné vybrať jednu z nasledujúcich funkcií:

## ? Neznáma príloha

- **%ACKChange** - potvrdenie hodnôt všetkých objektov v grafickej schéme. Hodnoty, ktorých posledná zmena nebola potvrdená operátorom v procese [D2000 HI](#), majú stav NoAckValue.
- **%CLOSE** - zatvorenie grafickej schémy.
- **%History** - [história grafickej schémy](#).
- **%History2** - [história grafickej schémy](#) - zobrazuje históriu v rámci jednej hodiny od zadaného času (v dialógovom okne sa nastaví iba poiatoný časový interval (1)).
- **%MovePicture** - zmena polohy schémy pomocou myši. Je možná iba v akcii na stlačenie avého tlačidla myši (D2000 V12.2N)
- **%ViewTrend** - zobrazenie priebehu pripojeného objektu v dynamickom grafe.
- **%ToggleNotes** - Zviditeľní/schová prístroj notes v schéme (D2000 V12.2N)
- **%NStepBack** - volanie funkcie navigátora - predchádzajúci pohľad.
- **%Read\_MDD.INI** - načítanie dát súboru MDD.INI definujúceho správanie sa HI na viacmonitorovom pracovisku (D2000 V12.5N)

## Požiadavky

Minimálna podporovaná verzia	D2000 V12.2N, D2000 V12.5N
------------------------------	----------------------------



Súvisiace stránky:

[Pripojovanie grafického objektu na ovládanie](#)