


Zobrazenie objektov pripojených k schéme

Zoznam objektov pripojených k schéme

Proces [D2000 GrEditor](#) umožňuje zobraziť informácie o všetkých grafických objektoch, ktoré sú pripojené na zobrazovanie alebo na ovládanie vo forme prehľadnej tabuľky.

Zobrazenie informácií o pripojených objektoch

1. Stlačte tlačidlo **Zobrazí pripojenia**  v **hlavnom nástrojovom paneli**.
2. Otvorí sa dialógové okno obsahujúce informácie o všetkých pripojených objektoch v schéme.
3. V hornej asti okna stlačte prepínacie tlačidlo **Pripojené**.

Objekty v schéme: S.ARCHIV_MONITOR										
<input type="radio"/> Všetky <input checked="" type="radio"/> Pripojené										
>Systémový objekt	Typu	GO	Typ	Prekreslenie	Kategória	Paleta	Ext.Paleta	Ovládanie	Popis GO	Text
0004 _ARC1_ARCHIV_DEF	REC	36	Z		LOCAL				Zobr. - Browser	
0005 _ARC1_TAB	REC	46	Z		LOCAL				Zobr. - Browser	
0006 _ARC2_ARCHIV_DEF	REC	37	Z		LOCAL				Zobr. - Browser	
0007 _ARC2_TAB	REC	47	Z		LOCAL				Zobr. - Browser	
0008 _BT	TMA	62	Z	oblasť objektu	LOCAL				3D tlačidlo	{V}
0009 _BT	TMA	62	O		LOCAL			S - ovl.okno	3D tlačidlo	{V}
0010 _BTN_ARC1_BCKWRD	INT	79	R		REFID				3D tlačidlo	
0011 _BTN_ARC1_BCKWRD	INT	88	R		REFID				Skupina	
0012 _BTN_ARC1_FRWRD	INT	83	R		REFID				3D tlačidlo	
0013 _BTN_ARC1_FRWRD	INT	91	R		REFID				Skupina	
0014 _BTN_ARC2_BCKWRD	INT	81	R		REFID				3D tlačidlo	
0015 _BTN_ARC2_BCKWRD	INT	89	R		REFID				Skupina	
0016 _BTN_ARC2_FRWRD	INT	85	R		REFID				3D tlačidlo	

Nastav/zruš filtre

Zrušiť všetky filtre

Rozpoj všetko



Návrat



Informácie o pripojených objektoch sú zobrazené vo forme tabuľky, ktorá obsahuje nasledovné stĺpce.

Systémový objekt	íslo riadku tabuľky a názov objektu systému D2000, ktorý je pripojený na daný grafický objekt.
Typu	Typ hodnoty systémového objektu.
GO	Identifikované číslo grafického objektu.
Typ	Typ pripojenia: <ul style="list-style-type: none">• Z - pripojenia na zobrazovanie• O - pripojenia na ovládanie• R - pripojená referenčná premenná• P - ovládaci objekt palety
Prekreslenie	Spôsob prekreslenia objektu po príchode novej hodnoty.
Kategória	Kategória lokálnej premennej.
Paleta	Názov použitej zobrazovacej alebo bitmapovej palety.
Ext. paleta	Názov použitej doplnkovej palety.
Ovládanie	Parametre ovládania - viac informácií je uvedených v odseku " Informácie o ovládaní ".
Popis GO	Názov grafického objektu.
Text	Text použitý v grafickom objekte. Poznámka: Pre grafický objekt typu Záložky sa zobrazí názov záložky.

Farebné oznaenie v okne:

Kategórie lokálnej premennej v zozname sú odlišené podfarbením textu:

-  **LOCAL** - základná lokálna premenná
-  **INOUT** - vstupno / výstupná lokálna premenná použitá na odovzdávanie parametrov medzi schémami

-  **REFID** - referenná lokálna premenná slúžiaca na identifikáciu objektov pre použitie v skripte
-  **INDEX** - indexová lokálna premenná indexujúca riadok [štruktúrovanej premennej](#)

bierna farba textu označuje nevyfiltrované (viditeľné objekty) a červená vyfiltrované objekty (neviditeľné objekty). Ak je objekt súčasťou nejakej skupiny, tak text má svetlejšiu farbu.

Informácie o ovládaní

Špec **Ovládanie** vo vyššie zobrazenom dialógovom okne popisuje parametre grafického objektu týkajúce sa ovládania - pripojenie na ovládanie.

[**reakcia na**] - [**spôsob ovládania**]

[**reakcia na**] - ovládanie pripojeného objektu môže byť reakciou na akciu užívateľa v procese [D2000 HI](#) vykonanú nad daným grafickým objektom:

- **S** - stlačenie myši nad grafickým objektom
- **P** - uvonenie myši nad grafickým objektom

[**spôsob ovládania**] - spôsob ovládania pripojeného objektu.

Ak je pripojeným objektom grafické informané okno ([grafická schéma](#), [graf](#)) alebo [zostava](#), špec *Ovládanie* zobrazuje niektorú z týchto informácií:

- **otvor** - voba **Otvor na zadanej pozícii**
- **otvor2** - voba **Nahra do zadanej pozície**
- **otvor nad** - voba **Otvor na pozícii schémy**
- **vyme** - voba **Nahra na pozícii schémy**

Bližší popis jednotlivých spôsobov umiestnenia grafických informaných okien na ploche procesu HI je uvedený v kapitole [Spôsob ovládania objektu](#).

Ak je pre ovládanie objektu vybratá voba **Nastavi priamo** (rýchle nastavovanie hodnôt objektov íselného typu), špec *Ovládanie* zobrazuje informáciu **ovl. okno**.

Ak je pre ovládanie objektu vybratá voba **Otvor okno** (ovládanie prostredníctvom dialógového okna), špec *Ovládanie* zobrazuje informáciu **ovl. okno**.

Pre spôsob ovládania **Nastav hodnotu** je v špeci *Ovládanie* uvedená niektorá z informácií:

- **nastav => konkrétna hodnota** - nastavenie hodnoty objektu bez potvrdenia
- **nastav! => konkrétna hodnota** - nastavenie hodnoty objektu spojené s potvrdením

Zrušenie pripojenia

Tlačidlo **Rozpoj všetko** slúži na rozpojenie väzieb všetkých pripojených objektov. Po jeho stlačení sa otvorí okno, v ktorom potvrdíte svoju vôľu stlačením tlačidla **Áno**. V prípade, že ste zmenili svoje rozhodnutie, stlačte tlačidlo **Nie**.



Súvisiace stránky:

[Zoznamy objektov v schéme](#)
[Zoznam grafických objektov v schéme](#)
[Pripojovanie objektov](#)