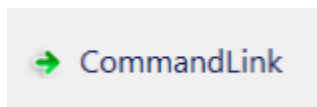


CommandLink


Windows prvok - CommandLink

Windows prvok - CommandLink slúži na generovanie udalosti užívateľom po stlačení tlačidla myši nad jeho plochou. Túto udalosť je možné obslúžiť v skripte schémy.

Ukážka



Vytvorenie tlačidla

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) stlačte tlačidlo **CommandLink** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh tlačidla a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly roh tlačidla a kliknite myšou.

Konfigurácia parametrov tlačidla prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

Pripojenie

Tlačidlo nemá žiadnu hodnotu a preto pripojenie objektu na tlačidlo má význam len z hľadiska popisu statického textu (vi parameter [Text](#)).

Pripojený objekt

Názov pripojeného objektu.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné presne definovať pozíciu bunky. Jednoznačná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a ísлом riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť prvok poa.

Ovládanie

Tlačidlo ako jediný Windows prvok má povolenú záložku ovládanie a umožňuje priame ovládanie objektov po stlačení tlačidla bez potreby definície obslužného skriptu. Bližší popis záložky je uvedený v kapitole [Pripojovanie objektov na ovládanie](#).

Skript

Referenčná premenná

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

Metadáta

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

Udalos

Výber [udalosti](#) pre tlačidlo. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnMouseEnter](#)
- [OnMouseLeave](#)
- [OnUserInput](#)

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Obsluha udalosti **OnUserInput** nie je v Tenkom klientovi implementovaná.
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

Info text/URL

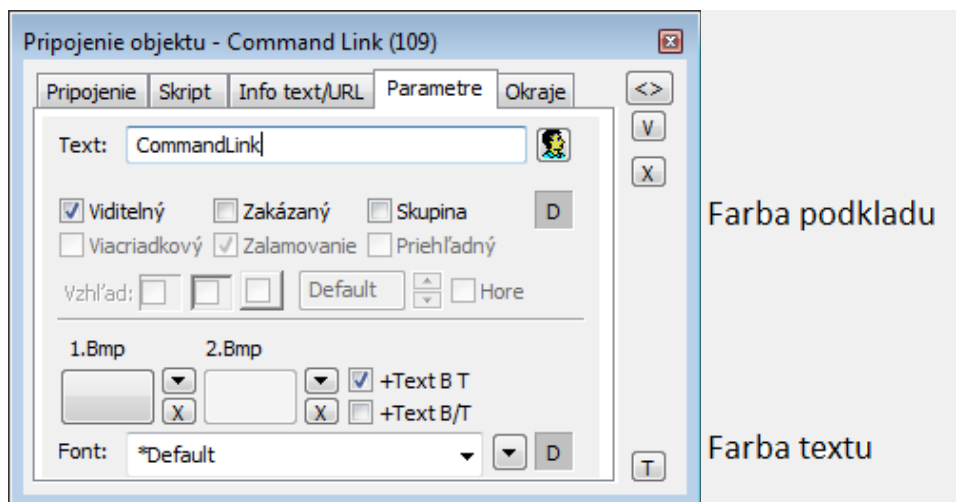
Info text

Definovanie informného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad tlačidlom po otvorení schémy v procese [D 2000 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

Parameter slúži na definovanie textu zobrazeného v tlačidle. 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](#).

Možno použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlať **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 teda parameter **Text** nastavený na - **&OK**. Znak, ktorý je podčiarknutý, slúži potom v kombinácii s klávesom **Alt** pri zobrazení schémy v procese **D2000 HI** ako klávesová skratka - rýchla voba. Napr. tlačidlo z ukážky má podčiarknuté písmeno **O** a teda rýchla voba bude **Alt+O**. 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 podschéma inej schémy.

Viditeľný

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

Zakázaný

Parameter uruje, 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

Farbu podkladu. Ak je v poli písmeno **D** použije sa default farba z Windowsov.

Viacriadkový

Nepoužíva sa.

Zalamovanie

Nepoužíva sa.

Priehadný

Nepoužíva sa.

Vzhad

Nepoužíva sa.

Horizontálne umiestnenie

Nepoužíva sa.

Hore

Nepoužíva sa.

Bmp

Kliknutím na tlačidlo umiestnené napravo hore sa otvorí zoznam bitových máp. Zvolená bitová mapa sa zobrazí na tlačidle (ak je definovaný parameter **Text**, potom tento nebude zobrazený na tlačidle).

Kliknutím na tlačidlo X umiestnené napravo dole sa bitová mapa odoberie.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nedokáže zároveň bitovú mapu na tlačidle vertikálne.

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

Bmp2

Kliknutím na tlačidlo umiestnené napravo hore sa otvorí zoznam bitových máp. Zvolená bitová mapa sa objaví na tlačidle v procese **D2000 HI** len ak je tlačidlo zakázané (zaškrtnutá voľba **Zakázaný**).

Kliknutím na tlačidlo X umiestnené napravo dole sa bitová mapa odoberie.

Poznámka: Pri použití farebnej bitovej mapy dochádza v systéme Windows k prevodu tejto bitovej mapy na černo-bielu bitovú mapu, preto sa odporúča používať monochromatické bitové mapy.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje **Bmp2**.

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

+Text B T

Ak je definovaná bitová zobrazí sa s ňou aj text umiestnenie je bitová mapa a vedľa nej text.

+Text B-T

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

Font

Kliknutím na tlačidlo umiestnené napravo sa otvorí zoznam definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre popis tlačidla. Pravá časť dialógového okna obsahuje zoznam textových štýlov, avšak ukážku z vybraného štýlu. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

Poznámka: Font je možné zmeniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetFontStyle](#).

Farba textu

Farba textu a jej výber. Ak je v poli písmeno D použije sa default farba z windowsov.



Súvisiace stránky

[Windows prvky](#)

[Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO](#)