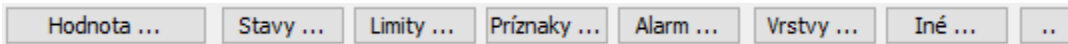


Stavový skript

Palety definujú správanie sa grafického objektu (parametre vzhadu objektu) v závislosti od hodnôt jednotlivých atribútov komplexnej hodnoty objektu systému D2000. Konkrétna skupina hodnôt atribútov sa nazýva **stavový skript**. Príklady stavového skriptu:

- **LowLimit, ProcAlarm** - hodnota objektu je *LowLimit* a pre danú hodnotu nastal procesný alarm,
- **True** - hodnota objektu True,
- **False, Manual** - hodnota objektu False a zároveň rune nastavená operátorom v procese [D2000 HI](#),
- **FA, FB, FC** - užívateľské príznaky (flagy) A, B a C hodnoty objektu majú hodnotu True.

Ako demonštrujú uvedené príklady, stavový skript je tvorený postupnosťou **kúových slov** (kúové slovo = oznaenie konkrétnej hodnoty atribútu objektu) oddelených iarkou. Zoznam prípustných kúových slov sa zobrazí po stlačení niektorého z tlačidiel umiestnených vo vrchnej asti konfiguračného okna paliet.



Sú to tieto tlačidlá:

- **Hodnota** - tlačidlo otvorí zoznam možných hodnôt objektu systému D2000 podľa typu zvoleného v ponuke umiestnenej naavo od tlačidla. Prvky zoznamu sú vzájomne vylúčené (objekt jednoducho nemôže nadobúda súčasne dve rôzne hodnoty).
- **Stavy** - tlačidlo otvorí zoznam možných procesných stavov hodnoty objektu systému D2000.
- **Limity** - tlačidlo otvorí zoznam možných limitných stavov hodnoty objektu D2000. Prvky zoznamu sú vzájomne vylúčené (hodnota objektu jednoducho nemôže byť súčasne v dvoch rôznych stavoch).
- **Príznaky** - tlačidlo otvorí zoznam užívateľských príznakov hodnoty objektu systému D2000.
- **Alarm** - tlačidlo otvorí zoznam procesných alarmov hodnoty objektu systému D2000. Prvky zoznamu sú vzájomne vylúčené (objekt nemôže mať súčasne dva rôzne procesné alarmy). Prehľad a význam jednotlivých procesných alarmov je uvedený v kapitole [Procesné alarmy](#).
- **Vrstvy** - tlačidlo otvorí zoznam možných vrstiev pre schémy. Vrstvy môžu byť zadané vymenovaním vrstvy alebo zadaním rozsahu, napr. Layer2.. Layer4.
- **Iné** - tlačidlo otvorí zoznam možných akcií
 - **Hover** - nastáva keď sa objekt nachádza pod myšou. Platí pre všetky objekty nad ktorými sa nachádza myš ak nie sú neviditeľné alebo zakázané.
 - **MyValue** - nastáva keď id objektu je rovnaké ako pripojená hodnota objektu D2000. Takáto hodnota sa nastavuje v pripojení objektu na ovládanie s nastavením hodnoty "MYVALUE". Voba umožňuje rieši prepínanie vzhadu tých objektov, ktoré takto nastavujú rovnakú premennú.

Stavový skript môže obsahovať aj ubovonú celočíselnú hodnotu, prípadne celočíselný interval zadaný v tvare <islo>..<islo>. Číselné hodnoty sa používajú pre celočíselné aj reálne objekty systému D2000.

Pre zadanie rozsahu použijete tlačidlo



Stavový skript nesmie obsahovať viac ako jednu hodnotu zo zoznamu, ktorý je označený ako vzájomne vylúčený (napr. **True, False** alebo **InLimit, LowLimit**).

Stavový skript je platný, ak aplikovaná hodnota obsahuje všetky stavy obsiahnuté v stavovom skripte. Napríklad skript **True, Weak** je platný, ak aplikovaná hodnota je **True** a zároveň je v stave **Weak**. Za každým kúovým slovom môže byť uvedený jeden zo znakov +, -. Znak - znamená, že aby bol skript platný, nesmie mať aplikovaná hodnota stav určený príslušným kúovým slovom. Znak + je povolený len z dôvodu kompletnosti a nemá žiadnu funkciu. Napríklad skript **True, Weak-, FB-** je platný, ak aplikovaná hodnota je **True**, zároveň nie je v stave **Weak** a užívateľský príznak (flag) B má hodnotu **False**.

Súvisiace stránky:

- [Konfigurácia paliet](#)
- [Vyhodnocovanie palety](#)
- [Konfigurácia zobrazovacích paliet](#)
- [Konfigurácia doplnkových paliet](#)
- [Konfigurácia bitmapových paliet](#)