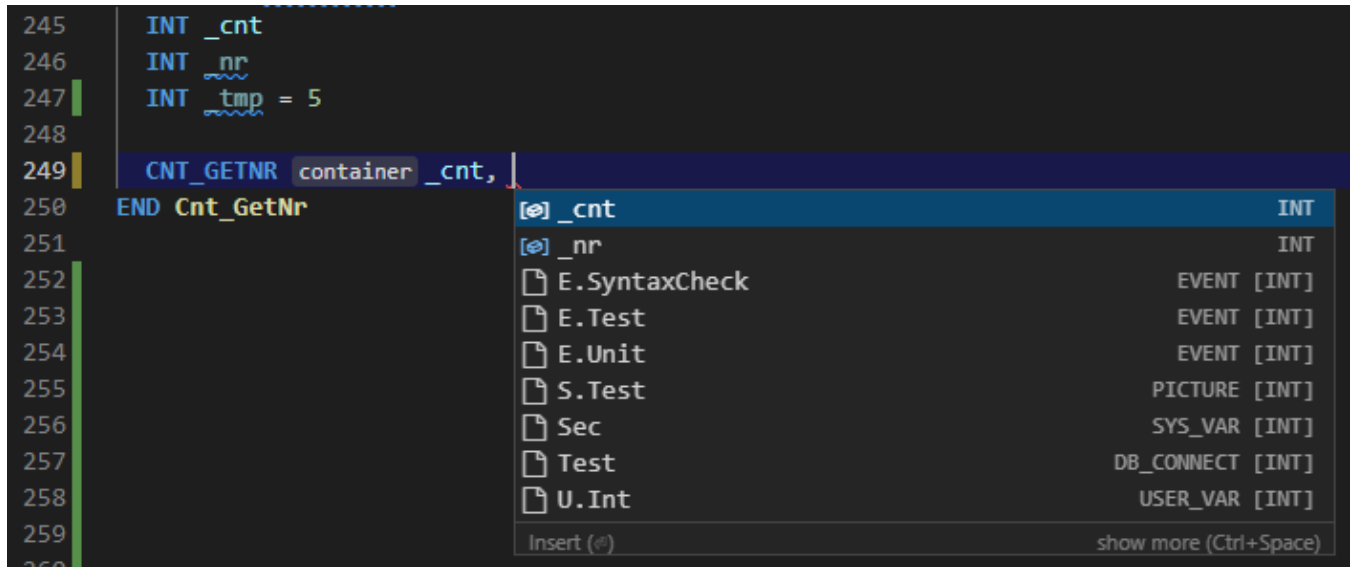


IntelliSense

IntelliSense je všeobecný pojem pre rôzne funkcie úpravy kódu vrátane: dokonovania kódu, informácie o parametroch a rýchle informácie.

Funkcie IntelliSense

ESL Editor podporuje inteligentné dokonovanie kódu na základe sémantiky jazyka a analýzy zdrojového kódu. Ak editor pozná možné dokonenia počas písania, objavajú sa návrhy IntelliSense. Ak budete pokračovať v písaní znakov, zoznam položiek (premenne, procedúry, návestia, kľúčové slová at...) sa vyfiltruje tak, aby zahŕňal iba položky obsahujúce napísané znaky. Stlačením klávesy **TAB** alebo **ENTER** vložíte vybranú položku. IntelliSense je možné spustiť v okne editora zadáním klávesovej skratky **CTRL+Medzerník**, alebo zadáním spúšacieho znaku (napríklad **^** pri položke štruktúrovanej premennej, alebo **** pri atribúte objektu alebo premennej).



Poznámka

Widget s návrhmi pre dokonovanie kódu podporuje filtrovanie CamelCase, čo znamená, že je možné zadávať písmená, ktoré sú v názve veľké, aby ste obmedzili návrhy. Napríklad "cra" rýchlo vyvolá "createApplication".

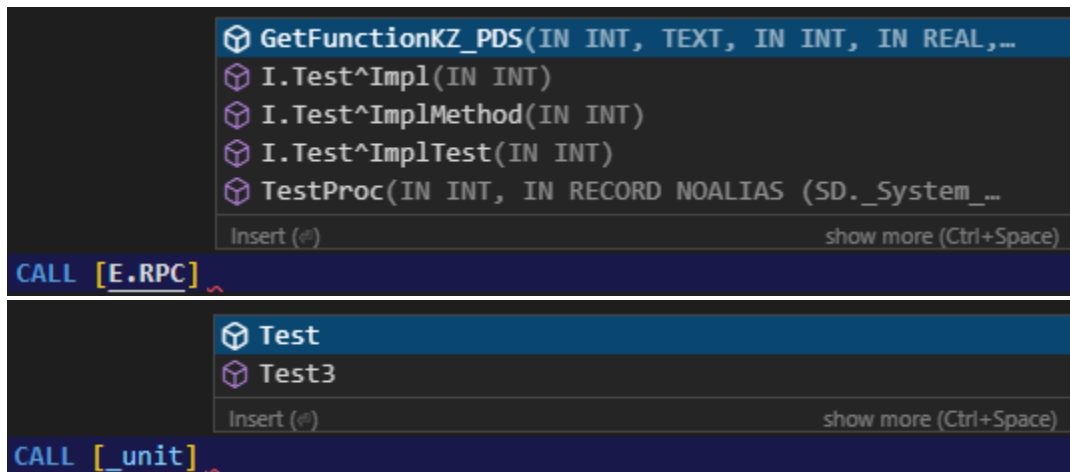
Pri vypínaní parametrov akcií, je zoznam objektov a premenných filtrovaný tak, aby navrhoval len také typy, ktoré sú pre daný parameter vhodné. Napríklad pre akciu `CNT_GETNR` pre parameter "nrItems" sa zobrazia len objekty a premenné, ktoré nie sú konštantné a sú typu INT.

Pre objekty typu **Štruktúrovaná premenná** alebo premenné typu RECORD sa po zápise znaku `^` zobrazí zoznam názvov stĺpcov štruktúry.

Pre objekty alebo premenné sa po zápise znaku `\` zobrazí návrh atribútov.

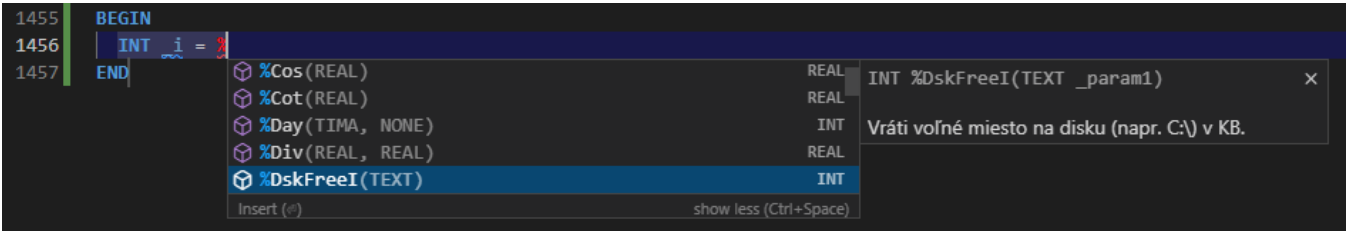
Pre objekty typu **Interface** sa po zápise znaku `^` zobrazí zoznam procedúr, ktoré sú pre daný interface definované.

Ak je zadán identifikátor objektu (identifikátor objektu schémy alebo systémového server event) alebo unitu, sú pre akciu CALL navrhované RPC procedúry a interface, ktoré sú pre daný objekt definované.



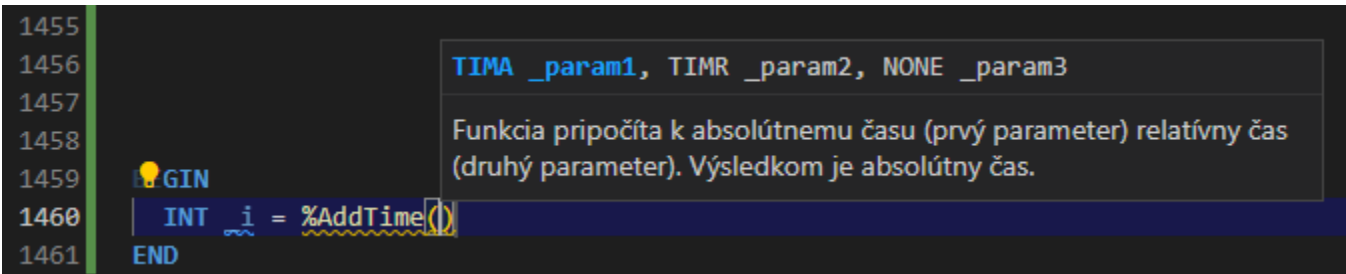
Automatické dokonovanie kódu je možné konfigurovať alebo vypnúť pomocou [nastavení Quick Suggestions](#).

Zobrazenie rýchlych informácií je možné pomocou stlačenia **CTRL+Medzerník**. Sprievodná dokumentácia k položke sa teraz rozšíri na stranu. Rozšírená dokumentácia zostane otvorená a bude sa aktualizovať pri prechádzaní zoznamom. Zatvorí ju je možné opätovným stlačením klávesovej skratky **CTRL+Medzerník** alebo kliknutím na ikonu zatvorenia.

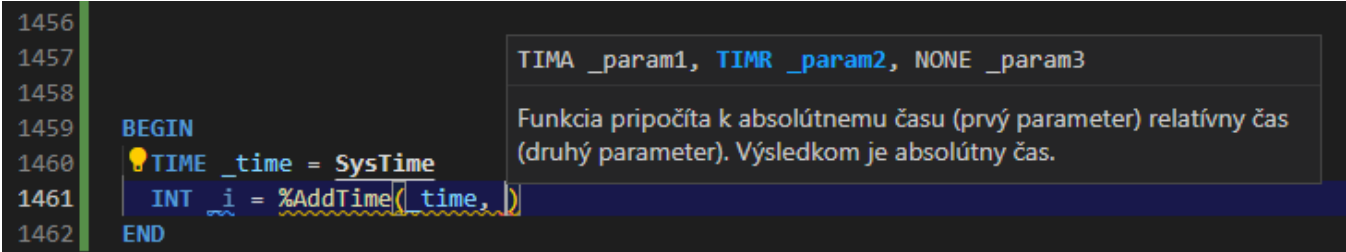


Informácie o parametroch

Po výbere procedúry alebo funkcie sa zobrazia informácie o parametroch. Tento widget je možné zobrazíť aj pomocou klávesovej skratky **CTRL+SHIFT+Medzerník**.



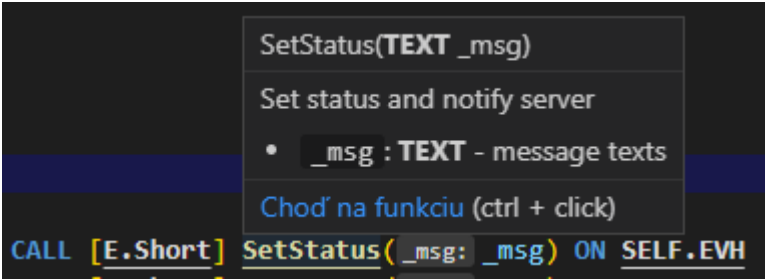
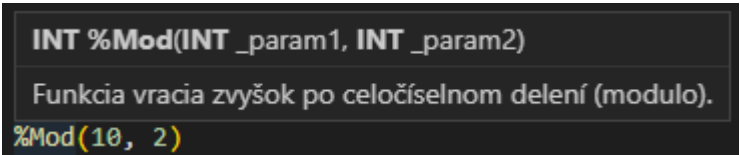
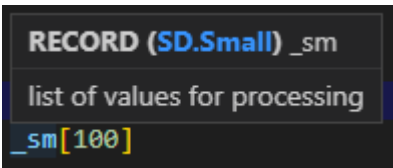
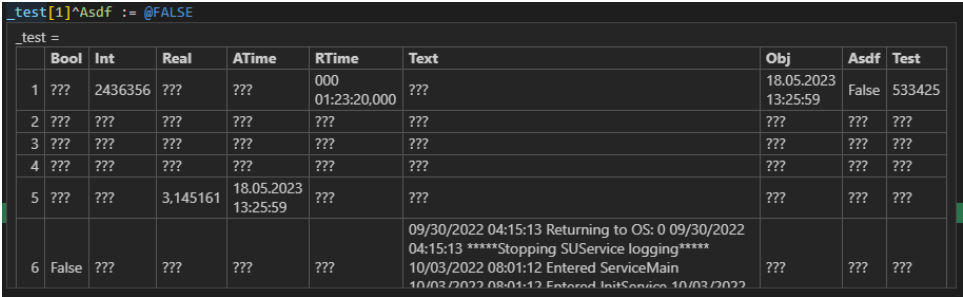
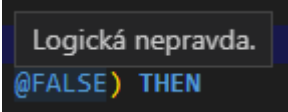
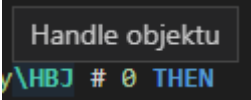
Vypaním jednotlivých parametrov sa vo widgete zobrazuje aktuálne zadávaný parameter.



Informácie o symboloch

Umiestnením kurzoru myši nad symbol v skripte sa zobrazí vyskakovacie okno obsahujúce informácie o danom objekte:

Typ symbolu	Zobrazená hodnota
Akcie	<div>Možnosti zápisu syntaxe.</div> <div>SQL_SELECT dbObjIdent,retCodeIdent_Int,[maxRowsIdent_Int],selectIdent_String[TRANS transHandle_Int]BIND ... SQL_SELECT connectString,retCodeIdent_Int,[maxRowsIdent_Int],selectIdent_String ON dbManIdent BIND ... SQL_SELECT dbObj DB.Test, retCode _retCode,, select _sql BIND bindIn _text</div>

Procedúry	<p>Informácie o parametroch a komentár k procedúre ak existuje. Komentárom procedúry sú všetky komentáre nachádzajúce sa priamo pred procedúrou po najbližšiu akciu alebo prázdny riadok. Komentáre podporujú znakovací jazyk Markdown.</p> 
Funkcie	<p>Informácie o parametroch a popis funkcie.</p> 
Premenné	<p>Typ premennej. Ak je za deklaráciou premennej komentár, je zobrazený aj ten.</p>  <p>V režime ladenia sa zobrazuje hodnota premennej.</p>  <p>Pre premenné typu RECORD sa zobrazuje aj tabuľka s hodnotami, pričom je zobrazených prvých 30 stpcov a 200 riadkov.</p> 
Konštanty	<p>Popis konštanty.</p> 
Atribúty	<p>Popis atribútu.</p> 

Objekty systému D2000	<div>Typ, HOBJ a popis objektu.</div> <div><div><div>PROCES 212</div><div>E-mail Service</div><div>Chod' na objekt (ctrl + click)</div><div>SELF.EMS</div></div></div> <div>V prípade objektu typu definícia štruktúry, štruktúrovaná premenná alebo databázová tabuľka sú zobrazené aj stpce štruktúrovanej premennej. Kliknutím na názov štruktúrovanej premennej je možné priamo otvori jej deklaráciu v CNF.</div> <div><div>SV. System_Proces</div><div>D2RECORD 176 [SD.System_Proces]</div><div>{!D2_SV.System_Proces}</div><table><thead><tr><th>ID</th><th>Name</th><th>Type</th><th>Description</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Name</td><td>TEXT</td><td>Proces name</td></tr><tr><td>2</td><td>ID</td><td>INT</td><td>Proces ID</td></tr><tr><td>3</td><td>Status</td><td>INT</td><td>Proces status</td></tr><tr><td>4</td><td>StatusTime</td><td>TIMR</td><td>Status Time</td></tr><tr><td>5</td><td>ComputerName</td><td>TEXT</td><td>Computer name</td></tr><tr><td>6</td><td>ClientType</td><td>INT</td><td>Client type</td></tr><tr><td>7</td><td>IPAddr1</td><td>TEXT</td><td>IP Address 1</td></tr><tr><td>8</td><td>CommStatus1</td><td>BOOL</td><td>Communication status 1</td></tr></tbody></table></div>	ID	Name	Type	Description	1	Name	TEXT	Proces name	2	ID	INT	Proces ID	3	Status	INT	Proces status	4	StatusTime	TIMR	Status Time	5	ComputerName	TEXT	Computer name	6	ClientType	INT	Client type	7	IPAddr1	TEXT	IP Address 1	8	CommStatus1	BOOL	Communication status 1
ID	Name	Type	Description																																		
1	Name	TEXT	Proces name																																		
2	ID	INT	Proces ID																																		
3	Status	INT	Proces status																																		
4	StatusTime	TIMR	Status Time																																		
5	ComputerName	TEXT	Computer name																																		
6	ClientType	INT	Client type																																		
7	IPAddr1	TEXT	IP Address 1																																		
8	CommStatus1	BOOL	Communication status 1																																		
Položky štruktúry	<div>Typ, názov štruktúrovanej premennej a poradové číslo stpca.</div> <div><div><div>TIMA SD.Test^ATime[4]</div><div>^ATime\VLD & _data[1]^AT</div></div></div> <div>V režime ladenia je zobrazená hodnota položky na danom riadku, priom číslo riadku sa vyhodnotí ako výraz pri zobrazení vyskakovacieho okna.</div> <div><div><div>_test[1]^Real = 3.145161</div><div>_test[_pos]^Real = 3.145161342343</div></div></div>																																				
Odkaz do slovníka	<div>Preklad kúa.</div> <div><div>Indikácia aktivity alarmov</div><div>"{!D2_ActAlarm}": " + _fn</div></div>																																				

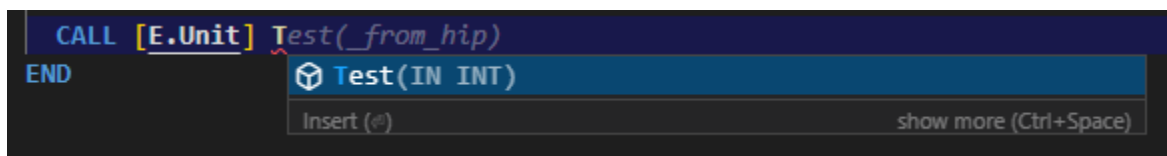


Poznámka

Umiestnením kurzoru v editore na kúbové slovo alebo funkciu a stlačením tlačidla **F1** sa vyvolá help pre danú funkciu/akciu.

Návrhy vložené v skripte

Poas písania sa zobrazujú návrhy vložené v skripte sivou vyblednutou farbou. Túto funkcionlitu je možné vypnúť [nastavením](#) *Inline Suggest: Enabled*.



Typy dokonení

IntelliSense poskytuje odvodené návrhy aj globálne identifikátory systému D2000. Editor ponúka rôzne typy dokonení vrátane úryvkov kódu a jednoduchých textových dokonení založených na slovách (štandardne vypnuté).

Ikona	Názov	Položka v nastaveniach
blocked URL	Procedúry a funkcie	Suggest: Show Methods
blocked URL	Položky štruktúr a globálne premenné	Suggest: Show Fields
blocked URL	Lokálne premenné	Suggest: Show Variables
blocked URL	Návestia	Suggest: Show Classes
blocked URL	Preddefinované globálne premenné	Suggest: Show Interfaces
blocked URL	Typy chýb pre potlačenie	Suggest: Show Events
blocked URL	Premenné schémy	Suggest: Show Values
blocked URL	Konštanty	Suggest: Show Constants
blocked URL	Atribúty	Suggest: Show Enum Members
blocked URL	Kúové slová	Suggest: Show Keywords
blocked URL	Objekty systému D2000	Suggest: Show Files
blocked URL	Úryvky kódu	Suggest: Show Snippets

Odkazy do slovníka

ESL Editor v rámci textu rozpoznáva odkazy do [slovníka](#). V prípade, že bol identifikovaný odkaz do slovníka (kú), ktorý nie je definovaný, bude označený červenou farbou.

```
TEXT _sdf = "Lorem {!D2_ActAlarm} dolor {!D2_Undefined} amet"
```

Konfigurácia IntelliSense

Nastavenia

Správanie IntelliSense je možné meniť v [nastaveniach](#):

- *Quick Suggestions* - Uruje, i sa majú pri písaní automaticky zobrazovať návrhy.
- *Accept Suggestion On Commit Character* - Uruje, i sa majú návrhy prijímať po stlačení potvrdzovacích znakov.
- *Accept Suggestion On Enter* - Uruje, i sa majú návrhy prijímať po stlačení klávesu Enter (naviac ku klávesu Tabulátora).
- *Quick Suggestions Delay* - Uruje dobu oneskorenia (v milisekundách), po uplynutí ktorej sa budú zobrazovať rýchle návrhy.
- *Suggest On Trigger Characters* - Uruje, i sa majú pri napísaní aktívnych znakov automaticky zobrazovať návrhy.
- *Tab Completion* - Povolí dokonovanie pomocou tabulátoru.
- *Suggest: Locality Bonus* - Uruje, i sa majú pri riadení uprednostovať slová, ktoré sú blízko kurzoru.
- *Suggest Selection* - Uruje, ako sú predvyberané návrhy pri zobrazovaní zoznamu návrhov.
- *Parameter Hints: Enabled* - Povolí pop-up okno, ktoré pri písaní zobrazuje dokumentáciu k parametrom a informácie o type.
- ...

Dopanie klávesou TAB

Editor podporuje "tab completion", ktoré pri stlačení klávesy **TAB** vloží najlepšie zodpovedajúci návrh. Funguje bez ohľadu na to, či je widget s návrhmi zobrazený alebo nie. Opakovaným stlačením klávesy **TAB** sa zobrazí ďalší najlepší návrh.

V predvolenom nastavení je dopanie tabulátorom zakázané. Pre povolenie použitia [nastavenie](#) *Tab Completion*. Existujú tieto možnosti:

- Zapnuté - po stlačení klávesu Tab sa vloží najvhodnejší návrh.

- Vypnuté - vypne dokonovanie pomocou tabulátoru.
- Len fragmenty kódu - tabulátor vloží fragmenty kódu, ke sa ich predpona zhoduje. Funguje najlepšie, ke nie sú povolené *Quick Suggestions*.

Poziný bonus

Zoradenie návrhov závisí od toho, ako dobre sa zhodujú s aktuálne písaným slovom. Okrem toho je možné pomocou [nastavenia Locality Bonus](#) požiada editor, aby uprednostnil návrhy, ktoré sa objavia bližšie k pozícii kurzora.



Poznámka

Nakoko táto funkcionálita závisí od pozície medzi najbližšími zátvorkami, tak funguje len v rámci jedného riadku.

Výber návrhov

V predvolenom nastavení ESL Editor vopred vyberie naposledy použitú položku v zozname návrhov. Pre iné správanie, napríklad vždy vybra prvý návrh v zozname návrhov upravte [nastavenie Suggest Selection](#). Dostupné hodnoty:

- Prvý - vždy vybra prvý návrh.
- Naposledy použitý - vybra nedávne návrhy, pokia ich nevyberiete alším zadávaním, napr. ``console.| -> console.log``, pretože ``log`` bol nedávno dokonený.
- Naposledy použitý poda prefixu - vybra návrhy na základe predchádzajúcich predpôn, ktoré dokonili tieto návrhy, napr. ``co -> console`` a ``con -> const``.

Fragmenty kódu v návrhoch

V predvolenom nastavení ESL Editor zobrazuje úryvky kódu a návrhy na dokonenie v jednom widgete. Správanie je možné ovláda pomocou [nastavenia Snippet Suggestions](#). Ak chcete odstráni úryvky kódu z widgetu návrhov, nastavte hodnotu na „Žiadne“. Ak chcete zobrazí úryvky kódu, môžete urí poradie vzhľadom na návrhy. v hornej asti ("Hore"), v spodnej asti ("Dole") alebo v riadku zoradené poda abecedy ("V riadku"). Predvolená hodnota je „V riadku“.