


Schéma/Komponent


Zobrazova Schéma/Komponent

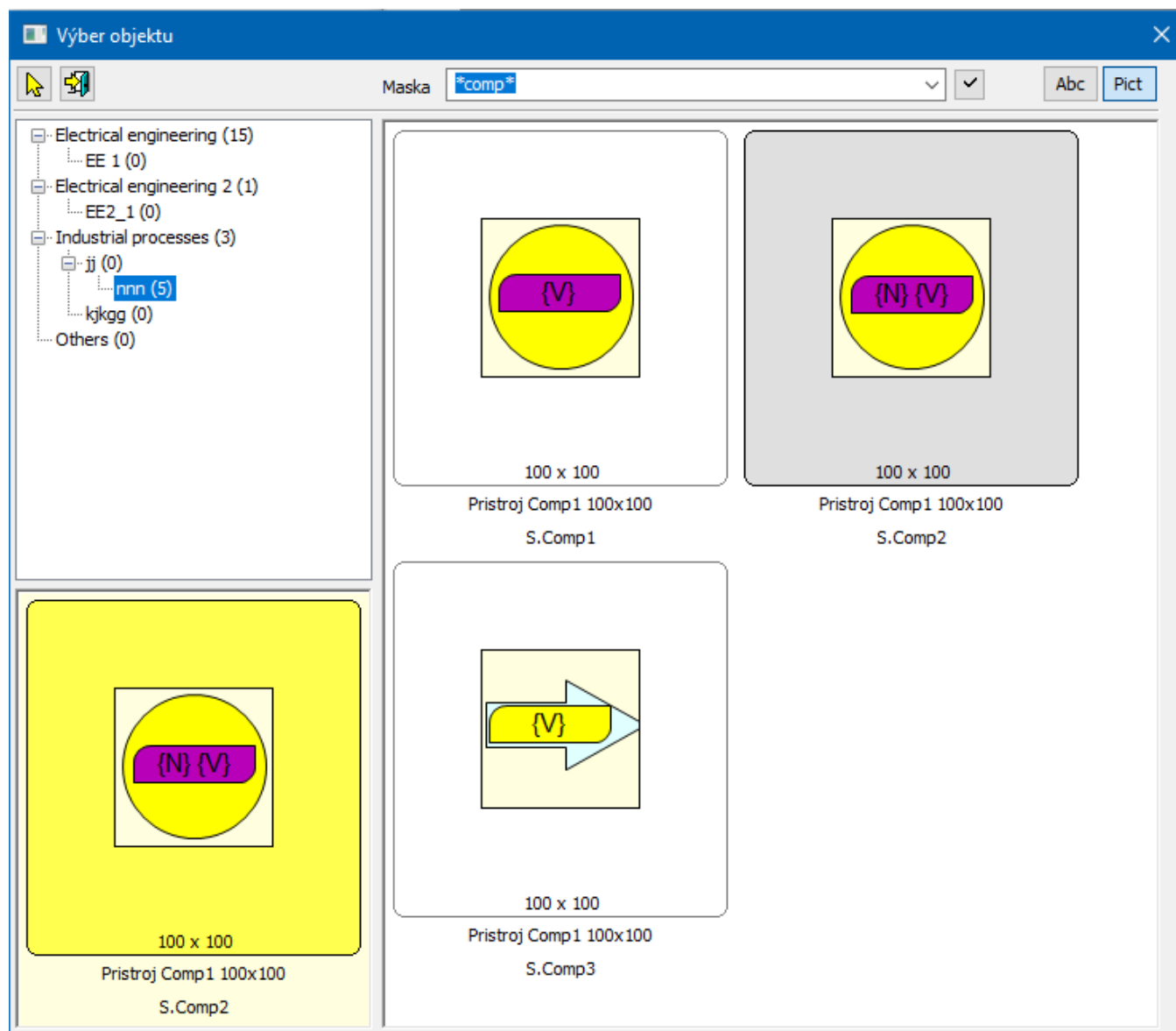
Zobrazova schéma umožňuje umiestniť do schémy vnorenú schému/komponent. Komponent je schéma, ktorá je zaradená do komponentových skupín. Vyznačuje sa používaním externých lokálnych premenných a pohľadom ako na komponent vytváraný výberom zo zoznamu komponentov.

Vytvorenie zobrazovaa Schéma

1. V nástrojovej lište **Kreslenie** stlačte tlačidlo **Schéma** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh zobrazovaa a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly roh zobrazovaa a kliknite myšou.
4. Vyberte schému zo zoznamu schém v záložke objekt

Vytvorenie zobrazovaa Komponent D2000 V12.1N

1. V nástrojovej lište **Kreslenie** stlačte tlačidlo **Komponent** .
2. Vyberte komponent z okna výberu komponentov.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme a kliknite myšou.



- Abc - textový zoznam
- Pict - náhľadový zoznam

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

Objekt

Objekt Skript Parametre

Zobrazovaný objekt


S.com.ipesoft.lib.Valve_AI_V02

☒ Zdedená inštancia

Zadaná inštancia:

☒ Viacnásobné otvorenie

☒ Kresliť ako priesvitná

Orginálna veľkosť 

Objekt Skript Parametre

Zobrazovaný objekt

S.Comp1

☒ Zdedená inštancia

Zadaná inštancia:

☒ Viacnásobné otvorenie

☒ Kresliť ako priesvitná

Orginálna veľkosť

Objekt Parametre Skript

Zobrazovaný objekt

S.Comp1

☒ Zdedená inštancia

Zadaná inštancia:

☒ Viacnásobné otvorenie

☒ Kresliť ako priesvitná



Orginálna veľkosť

☒ Farebná paleta

CP1

Zobrazovaný objekt

Výber objektu typu [Schéma](#), ktorý sa má v zobrazovai zobrazova.

	Tlaidlo na výber schémy
	Editácia objektu

Zdedená inštancia

Ak je parameter zaškrtnutý, bude ma schéma, otvorená v zobrazovai (subschéma), íslo inštancie zhodné s materskou schémou (schéma obsahujúca tento zobrazova). V prípade, že je táto voba neaktívna, íslo inštancie je možné zada priamo v políku **Zadaná inštancia**.

Zadaná inštancia

Priame definovanie ísla inštancie schémy otvorenej v zobrazovai.

Viacnásobné otvorenie

Parameter umožní súasné otvorenie podschémy s rovnakým íslom inštancie v rôznych materských schémach.

Kresli ako priesvitná

Ak je parameter zaškrtnutý, bude podklad zobrazovanej schémy priesvitný

Farebná paleta

Umožuje pre nastavenie farebnej palety

Skript

Referenná premenná

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

Metadáta

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

Udalos

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

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

Obsluha udalostí

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.



Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Zobrazova **Schéma** neumožuje obsluhu udalostí (OnClick, at.) ako v HI.

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

Skript materskej schémy môže vola RPC procedúry subschémy za predpokladu, že na zobrazova typu *Schéma* bola pripojená referenná lokálna premenná v záložke **Skript**. Syntax takéhoto volania je potom napr.:

CALL [_RefVarID] ProcName

Zo skriptu materskej schémy je možné vymeni schému, ktorá je pripojená v zobrazovai pomocou akcie [%HI_SetConnectedObj](#). Podobne je možné vymeni aj objekty pripojené v zobrazovai [Graf](#).

Parametre

V záložke sa v hornej asti konfiguruje naviazanie vybranej externej premennej z tabuky pripojenej schémy. Ak je vybratých parametrov viac, dá sa zmeni iba ich íslo riadku.

Objekt Skript Parametre






L U.Re3

Riadok: L

Stpec:

Text:

Externá pr...	Typ hodnoty	Pripojená hodnota	Odkaz na objekt
_a_value	INT	U.Re3	
_A_Value2	INT	SV.AA[2]^obj(1)	Min
_b_value	INT	U.Sec	
_B_Value2	INT	"5"	
_rec	STRUCT	SV.AA[1]	
_Value	BOOL	U.Bool	

	Tlaidlo na výber lokálnej premennej, ktorej hodnotu bude progress bar zobrazova.
	Meno naviazanej premennej
	Tlaidlo na výber objektu
	Editácia objektu
<i>Riadowka</i>	Riadok naviazanej premennej
<i>Stpec</i>	Stpec naviazanej premennej
<i>Text</i>	Ak nie je pripojený objekt, externá premenná bude inicializovaná zadanou konštantou
	Kopírovanie parametrov objektu
	Vloženie parametrov objektu - použijú sa tie, ktoré majú zhodné meno externej premennej

Tabuka:

Externá premenná	Meno externej premennej
Typ hodnoty	Typ hodnoty externej premennej
Pripojená hodnota	Pripojený objekt alebo hodnota
Odkaz na objekt	V prípade ke je pripojený objekt štrukturovaná premenná, ktorej bunka sa odkazuje na iný objekt. Zobrazí sa tu meno príslušného objektu.

Poznámka:

Subschéma má všetky vlastnosti klasickej samostatnej schémy okrem dvoch výnimiek:

1. Subschéma nesmie obsahova zobrazova typu Report.
2. Pri zatváraní subschémy nie je volaná jej udalos **OnClose**. Volaná je len udalos *OnClose* materskej schémy.



Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)
[Funkcie pre ovládanie aktívnej schémy](#)
[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)

