

# Výberové tlačidlo


## Windows prvok - Výberové tlačidlo

Windows prvok - Výberové tlačidlo (Radio button) slúži na výber jednej voby z niekoľkých preddefinovaných. Výberové tlačidlo sa nepoužíva samostatne, vždy použijeme jedno tlačidlo pre jednu možnú vobu. Množina výberových tlačidiel, na ktoré je pripojený ten istý objekt je považovaná za jednu **skupinu**. V ukážke sú zobrazené dve skupiny - "výber obúbeného denníka" a "výber obúbenej TV stanice".

### Ukážka



### Vytvorenie výberového tlačidla

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

### Pravidlá pre definovanie skupiny výberových tlačidiel

1. V okne [Nastavenie poradia Windows prvkov](#) umiestnite výberové tlačidlá jedno za druhým.
2. Pre prvé výberové tlačidlo v skupine zaškrtnite parameter [Skupina](#).
3. Pre prvý Windows prvok, ktorý v okne [Nastavenie poradia Windows prvkov](#) nasleduje po danej skupine, takisto zaškrtnite parameter [Skupina](#).

**Upozornenie:** V niektorých prípadoch pri nedodržaní pravidiel v operaných systémoch Windows môže dôjsť k zacykleniu vyhodnotenia stlaenia výberového tlačidla a to môže spôsobiť zablokovanie procesu [D2000 HI](#).

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

## Pripojenie

### Pripojený objekt

Výber objektu na pripojenie. Pripojený objekt uruje, ktoré výberové tlačidlo zo skupiny bude aktívne a naopak, hodnota pripojeného objektu sa zmení vždy po zmene aktívneho výberového tlačidla užívateľom. Hodnota pripojeného objektu sa rovná poradiu aktívneho výberového tlačidla v rámci svojej skupiny. V ukážke sú momentálne aktívne tlačidlá "SME" a "T1", to znamená, že hodnoty pripojených objektov budú **1** a **2**. Pripojený objekt musí mať celočíselný typ hodnoty.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné uríť, hodnota ktorej bunky bude pripojená k tlačidlu. Jednoznčná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a ísлом riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné uríť, ktorý prvok poa má by pripojený k tlačidlu.

## Skript

### Referenná 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 "...".

### Udalosť

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

- [OnClick](#)
- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)

## Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

## Info text/URL

### Info text

Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad tlačidlom po otvorení schémy v procese [D2000 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

Definovanie textu zobrazeného veda výberového tlačidla. 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](#). Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

Ak chceme dosiahnuť podobný efekt ako na ukážke, teda text, kde je niektorý znak podčiarknutý, uvedieme pred takýto znak symbol **&**. Označené tlačidlo na ukážke má parameter **Text** definovaný na - **&STV1**. Znak, ktorý je podčiarknutý, slúži potom v kombinácii s klávesom **Alt** pri zobrazení schémy v procese [D2000 HI](#) ako klávesová skratka - rýchla voba. Napr. pre tlačidlo z ukážky bude rýchla voba **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 určuje, či tlačidlo bude viditeľné pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI\\_SetVisible](#).

### Zakázaný

Parameter určuje, 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 slúži na podporu tvorby skupín výberových tlačidiel. Ak má aktívna schéma s výberovými tlačidlami nastavený typ okna na **Dialógové** (pozri [Parametre grafickej schémy](#)) je možné pohybovať sa v rámci výberových tlačidiel jednej skupiny pomocou šípok. Na to je však potrebné nastaviť parameter **Skupina** na prvý objekt v rámci skupiny a tiež prvý objekt za skupinou.

Viac informácií o poradi jednotlivých Windows prvkov v skupine sa dozviete v kapitole [Poradie Windows prvkov](#).

## Farba podkladu (1)

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastavi farbu podkladu. Táto farba sa používa aj ako farba pri použití okrajov windows prvku (vi. parametre Okraje). Ak je v poli písmeno D použije sa default farba z windowsov, resp podkladová farba schémy. Ak je nastavený príznak priehadný a iné parametre priehadnos nepotlaia (napr. použitie bitových máp), farba sa neuplatní.

## Viacriadkový

Zobrazovaný text môže by zobrazený vo viacero riadkoch

## Zalamovanie

Platí pre Viacriadkový vstup textu. Spôsobuje automatické zalamovanie (od riadkovanie) dlhého textu.

## Priehadný

Priehadný podklad Windows prvku.

**Poznámka:** Priehadnos sa použije iba pri zobrazení Windows prvku na obrazovke monitora, nie pri tlaí.

## Vzhad

Možný vzhad rámika okolo windows prvku

## Horizontálne umiestnenie

Default - základné pre daný windows prvok / Vavo / Vstrede / Vpravo

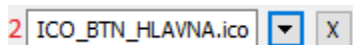
## Hore

Vertikálne umiestnenie. Bez tejto voby je text umiestnený v strede s touto vobou umiestnený v hore.

## Bitové mapy

Tlaidlá umožujú zobrazova (poda stavu v ktorom sa nachádzajú) 1-4 bitové mapy. Pri použití bitových máp sa neberie do úvahy parameter transparentnos, tlaidlo sa kreslí ako pri použití parametra "Ako tlaidlo" s tým rozdielom, že základné (defaultne) umiestnenie je vavo a nie v strede.

Okno priradenia bitových máp obsahuje pole výberu bitovej mapy (2) pre vybraný stav tlaidla.



Toto pole obsahuje meno bitovej mapy, tlaidlo otváraajúce okno výberu a tlaidlo zrušenia výberu (x). Zrušenie pripojenia je možné aj zadáním neexistujúceho mena bitovej mapy.

Pod priestorom výberu sa nachádza pole bitových máp pre možné stavy tlaidla,



kde (3) uruje, s ktorým stavom sa pracuje v poli výberu a (4) naznauje typ stavu (nevybraný, vybraný, zakázaný a zakázaný vybraný). Ukážka jednotlivých stavov:



Výber stavu je pre niektoré stavy (nie pre stav zakázaný) možný ak kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy. A štart výberu dvojitém kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Bitové mapy nie sú podporené.

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

## BMP+Text

Ak je definovaná bitová mapa zobrazí sa s ou aj text umiestnenie je bitová mapa a veda nej text.

## BMP/Text

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

## Ako tlaidlo

Vzhad výberového tlačidla - štandardný vzhad (vi hore uvedená **Ukážka** - tlačidlá v asti "Obúbený denník") alebo stlačené tlačidlo (vi hore uvedená **Ukážka** - tlačidlá v asti "Obúbená TV stanica").

#### Font



Názov použitého fontu je zobrazený v rozbaovacom zozname, ktorý obsahuje pre zrýchlenie výberu posledne použité fonty. Za ním sa nachádza tlačidlo výberu zo všetkých definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre popis tlačidla. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

Posledným parametrom je **farba textu (5)** a jej výber. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

**Poznámka:** Font je možné zmeniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI\\_SetFontStyle](#).

**Poradie objektov** je pri výberových tlačidlách zvlášť dôležité, lebo vlastne uruje hodnotu príslušného výberu v rámci skupiny.



#### Súvisiace stránky:

[Windows prvky](#)

[Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO](#)