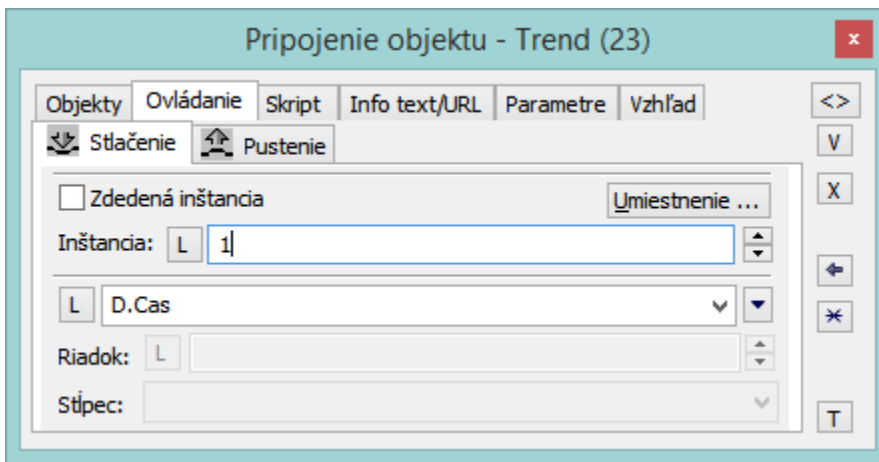


# Pripojovanie grafického objektu na ovládanie

Pripojovanie objektov na ovládanie umožňuje vytvoriť väzbu grafického objektu na objekt systému D2000 tak, aby bolo možné z prostredia grafickej schémy otvorenej v procese **D2000 HI** ovládať, t.j. nastavovať hodnotu, resp. iné atribúty komplexnej hodnoty objektu.

## Pripojenie objektu na ovládanie

1. Vyberte grafický objekt, ktorý chcete pripojiť na ovládanie.
2. V **paletke Pripojenie objektu** - záložka **Ovládanie** - definujte nasledujúce parametre:
  - Vyberte objekt alebo lokálnu premennú (tlačidlo **L**), ktorého atribúty sa budú pomocou grafického objektu ovládať.
  - Zvoľte spôsob ovládania objektu: **Nastavi priamo**, **Otvor okno**, **Nastav hodnotu**. Pre voľbu **Nastav hodnotu** je potrebné do vstupného políka, ktoré sa zobrazí v paletke, zadať danú hodnotu. Viac informácií o oboch spôsoboch ovládania nájdete v kapitole [Spôsob ovládania objektu](#).
  - Vyberte typ reakcie - **Stlaenie** (ovládanie objektu stlačením tlačidla myši nad grafickým objektom) alebo **Pustenie** (ovládanie objektu uvoľnením tlačidla myši nad grafickým objektom).
  - Ak je potrebné, aby zmena niektorého z atribútov objektu v procese **D2000 HI** vyžadovala aj dodatočné potvrdenie, zaškrtnite políko **veda voby Aj s potvrdením**. Ak je voľba **Autom. zatvori** zaškrtnutá, ovládacie okno v procese **D2000 HI** sa po zmene niektorého z atribútov objektu automaticky zatvori.



3. Na potvrdenie definovaných parametrov zobrazenia kliknite na tlačidlo **T**.

**Poznámka 1:** Kliknutím na tlačidlo **V** (V - vzor) sa všetky parametre pripojovania nastavujú podľa naposledy pripájaného objektu. Prejaví sa to vyplnením jednotlivých položiek v paletke **Pripojenie objektu**.

**Poznámka 2:** Ovládanie pre **Windows prvok - tlačidlo** sa aktivuje iba na stlačenie. Ovládanie je generované na kliknutie (stlačenie a pustenie) tlačidla.

**i** Súvisiace stránky:  
[Pripojovanie objektov](#)  
[Spôsob ovládania objektu](#)