






# Proporcionálny zobrazova


Proporcionálny zobrazova zobrazuje viacerými spôsobmi podiel hodnôt objektov na celku. Celok je tvorený sútom hodnôt všetkých objektov zobrazovaných v diagrame. Máme 5 základných typov zobrazenia výsledku:

1.  Koláčový diagram
2.  Horizontálny zobrazova
3.  Vertikálny zobrazova
4.  Horizontálny zobrazova - percentá
5.  Vertikálny zobrazova - percentá

Ukážka proporcionálnych zobrazovav zobrazovaných v procese [D2000 HI](#):

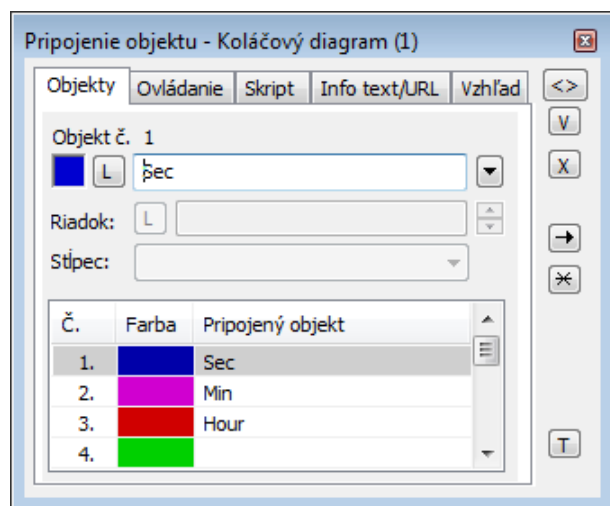
				
Ukážka koláčového diagramu	Ukážka horizontálneho zobrazovaa	Ukážka vertikálneho zobrazovaa	Ukážka horizontálneho zobrazovaa [%]	U z

## Vytvorenie proporcionálneho zobrazovaa

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

Konfigurácia parametrov pripojenia proporcionálneho zobrazovaa prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledovných záložiek:

## Objekty



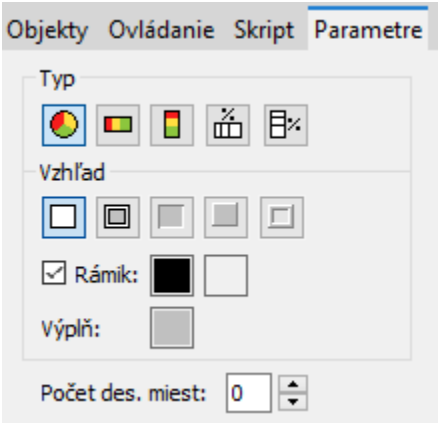
Objekt . 1 až Objekt . 12

Proporcionálny zobrazova môže zobrazova súasne maximálne dvanás (12) objektov. Z tohto dôvodu obsahuje záložka **Objekty** dvanás riadkov. Objekty sa definujú zápisom do vstupného políka alebo výberom zo zoznamu objektov, ktorý sa otvorí po stlačení tlačidla napravo od políka.

Farba zobrazovania daného objektu sa definuje kliknutím na políko v avej asti každého riadku.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné uri, hodnota ktorej bunky sa má v diagrame zobrazova. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stpca (parameter **Stpec**) a íslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné uri, ktorý prvok poa má diagram zobrazova.

## Parametre



	Koláový diagram	Každá hodnota je reprezentovaná kruhovou výseou, ktorej vekos odpovedá hodnote celku.
	Horizontálny zobrazova	Každá hodnota je reprezentovaná stpekom, ktorého šírka odpovedá tejto hodnote.
	Vertikálny zobrazova	Každá hodnota je reprezentovaná stpekom, ktorého výška odpovedá tejto hodnote.
	Horizontálny zobrazova - percentá	Každá hodnota je reprezentovaná údajom v percentách, ktorý je umiestnený v príslušnom políku zobrazovaa.
	Vertikálny zobrazova - percentá	Každá hodnota je reprezentovaná údajom v percentách, ktorý je umiestnený v príslušnom políku zobrazovaa.

Vzhad.

	Diagram kreslený s rámikom aj s podkladom.
	Diagram kreslený s dvojítým rámikom aj s podkladom.
	3D efekt - zatlaený diagram.
	3D efekt - vypuklý diagram.
	Diagram kreslený s 3D rámikom.

### Rámik a Výpl

Parametre **Rámik** a **Výpl** umožujú definova farby jednotlivých astí koláového diagramu. Farba sa definuje výberom z ponuky farieb, ktorá sa otvorí kliknutím na príslušné farebné políko. Pre typ Koláový diagram je možné vonkajší rámik v grafe vypnú.

### Poet des. miest

Definovanie potu desatinných miest pre íselné údaje (%) vo vertikálnom / horizontálnom percentuálnom zobrazovai.

## Ovládanie

Parametre na záložke sú uvedené pri popise paletky **Pripojenie objektu** - záložka [Ovládanie](#).

## 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 tlaidi 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 udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

## Info text

---

### Info text

Definovanie informného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad zobrazovaom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlače **CTRL+L**).

### URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastaviť aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie [%HI\\_SetOBJURL](#).

## Požiadavky

Minimálna podporovaná verzia	D2000 V12.1N
------------------------------	--------------



#### Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)