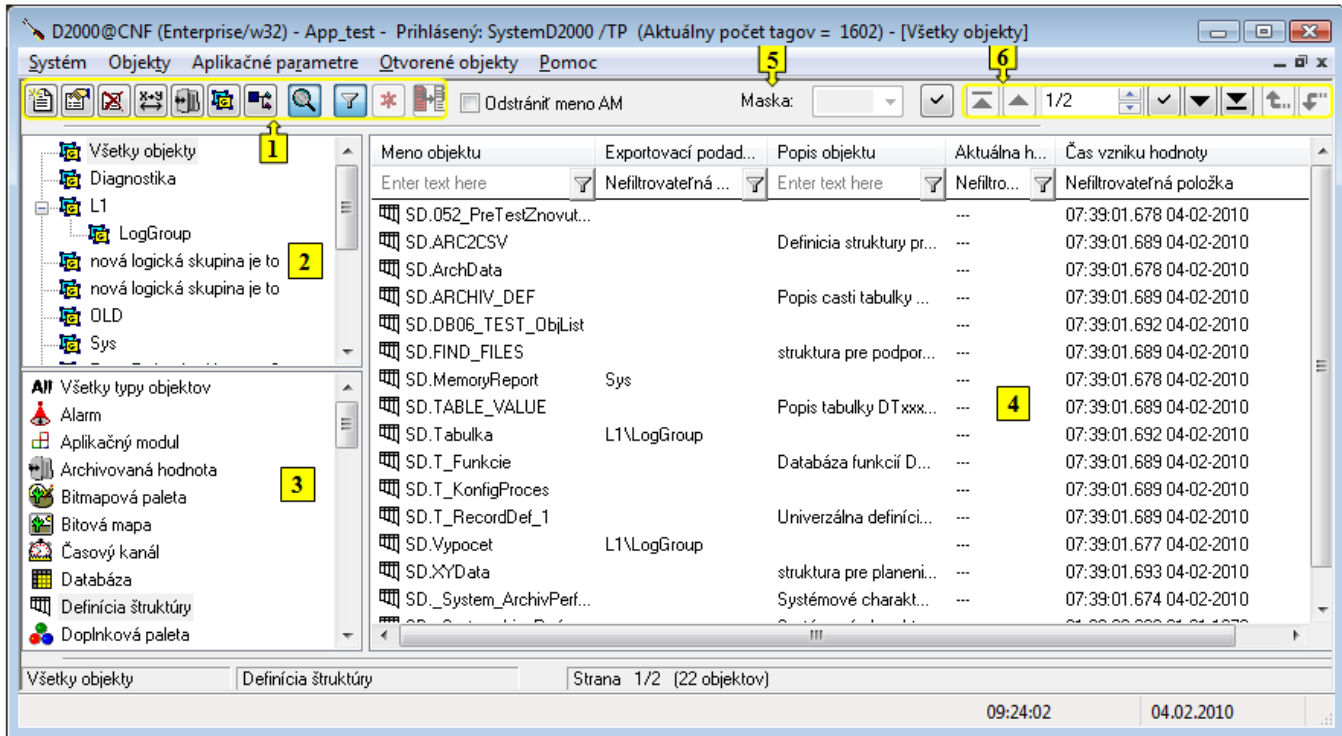


# Okno výberu objektov

## Výberové okno

Výberové okno obsahuje zoznam objektov systému D2000, ktorý môže byť kategorizovaný podľa typu objektu, podľa príslušnosti v logických skupinách, prípadne filtrovaný pomocou masky alebo CNF filtra.



Okno sa dá rozdeliť na tieto logickéasti:

- [Funkčné tlačidlá](#) (1)
- [Stromová štruktúra logických skupín](#) (2)
- [Zoznam typov objektov](#) (3)
- [Zoznam objektov](#) (4)
- [Maska](#) (5)
- [Stránkovacie tlačidlá](#) (6)

## Funkčné tlačidlá

Pomocou funkčných tlačidiel je možné robiť rôzne operácie nad vybranými objektmi systému D2000. Poet a rozmiestnenie jednotlivých funkčných tlačidiel môže byť v rôznych procesoch systému iný a tiež je závislý od účelu a cieľu použitia výberového okna. Tlačidlo, ktoré bolo naposledy použité, ostane naaalej stlačené a jeho funkcia sa dá vyvolať okrem jeho znovuzatlačenia aj dvojklikom nad vybraným objektom v zozname. Rozsah zobrazovaných informácií o jednotlivých objektoch je daný [typom zobrazenia](#):

### • Jednoduchý

Množina zobrazovaných informácií v zozname je obmedzená a rovnaká pre všetky typy objektov. Výhoda tohto režimu zoznamu je menšie množstvo dát prenášaných z procesu **Server** do procesu **D2000 CNF**, v dôsledku čoho má zoznam rýchlejšiu odozvu na akcie užívateľa. V tomto režime nie je možné vykonávať určité akcie. Tlačidlá priradené zakázaným akciám sú zobrazované (iným spôsobom), ale nie sú funkčné.

### • Úplný

V tomto režime je v zozname možné zobraziť všetky (zobraziteľné) konfiguračné vlastnosti objektov a nie je obmedzená ponuka akcií.

Nasledovný zoznam obsahuje všetky možné prípady funkčných tlačidiel.

|  |   |
|--|---|
|  | <a href="#">Vytvorenie nového objektu.</a>  |
|  | <a href="#">Modifikácia objektu.</a>  |
|  | Zrušenie objektu. Akcia sa pokúsi zrušiť označené objekty. Nie je možné zrušiť objekt, ktorý používa iný objekt. Ak tento stav nastane, systém na túto situáciu upozorní a ponúkne možnosť zobraziť zoznam <a href="#">objektov, ktoré používajú zrušený objekt</a> . |

|  |  |
|--|--|
|  | Priradenie objektu (objektov) do logických skupín.                                       |
|  | Zmena mena objektu.  |
|  | Prezeranie závislosti medzi objektmi systému.  |
|  | Priradenie objektu do archívu (len pre úplný typ zobrazenia).                            |
|  | Výber (vloženie) objektu.  |
|  | Zmena typu zobrazenia v zozname: <b>Jednoduchý/Úplný zoznam</b> .                        |
| <b>Editácia prístupových práv k skupine objektov</b> |  |
|  | Pridanie skupiny objektov k užívateľovi s prístupom na ítanie.                           |
|  | Pridanie skupiny objektov k užívateľovi s prístupom na ovládanie.                        |
|  | Pridanie skupiny objektov k užívateľovi s prístupom na modifikáciu.                      |
|  | Pridanie skupiny objektov k užívateľovi so žiadnym prístupom.                            |
| <b>Editácia skupiny objektov</b>                     |  |
|  | Priradenie jednotlivých objektov do skupiny objektov.                                    |
|  | Priradenie objektov aj s potomkami do skupiny objektov.                                  |
|  | Zapnutie / vypnutie filtra.  |
|  | Vyistí všetky filtrovacie parametre.   |
|  | Hromadná zmena parametrov vybraných objektov.  |
|  | Spustenie filtra. Tlaidlo je aktívne len po zadaní kritéria pre filter v ubovonóm stpci. |

## Stromová štruktúra logických skupín

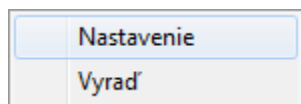
Rovnako ako všetky objekty systému D2000, tak aj objekty typu *Užívateľ* a *Skupina objektov* môžu byť zaradené do logických skupín. Ak si v zozname logických skupín vyznaíme nejakú skupinu, v [zozname objektov](#) budú zobrazené len tie objekty, ktoré sú lenom vybratej skupiny.

Skupina s názvom **Všetky objekty** nie je logickou skupinou. Pokiaľ sa v strome vyznaí, zobrazia sa objekty bez ohľadu na príslušnosť v skupinách.

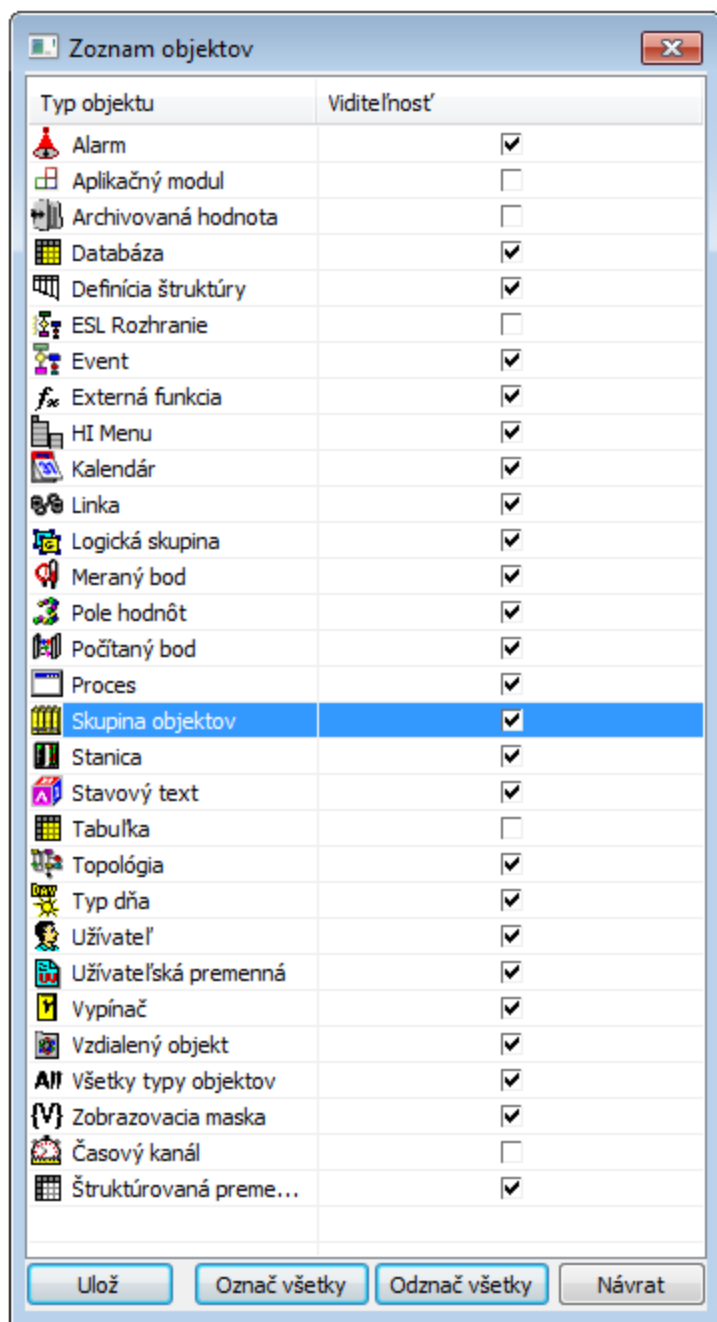
## Zoznam typov objektov

Zoznam typov objektov je závislý od procesu a účelu použitia výberového okna. Každý typ objektu má svoj charakteristický obrázok naavo od názvu typu. Ten istý obrázok sa použije aj v [zozname objektov](#) pri každom objekte v závislosti od jeho typu.

Zoznam zobrazených typov objektov je možné v prípade potreby zmeniť (zmenšiť) v kontextovom menu. Menu sa zobrazí po kliknutí pravým tlačidlom myši na zoznam objektov.




Menu umožňuje skryť aktuálne vybraný typ objektu (Vybrať), alebo zobrazí zoznam všetkých typov objektov a nastaví viditeľnosť podľa potreby (Nastavenie).



## Zoznam objektov

V pravejasti okna sa nachádza zoznam objektov. Zobrazia sa len tie objekty, ktoré sú rovnakého typu, aký je vyznačený v [zozname typov objektov](#), a ktoré sú zaradené do vyznačenej [logickej skupiny](#). Zoznam možno tiež korigovať pomocou [masky](#).

Ak nejaký objekt zobrazený v zozname objektov obsahuje potomkov, jeho meno je uzavreté v hranatých zátvorkách. Stlačením klávesy ALT + dvojklik

alebo stlačenie tlačidla  nad takýmto objektom sa otvorí zoznam jeho potomkov.

Kliknutím na názov stĺpca usporiada zoznam objektov podľa tohto stĺpca. Triedenie je vždy vzostupné. Táto vlastnosť je použitá pre stĺpce **Meno objektu**, **a s zmeny konfigurácie**, **HOBJ** a **Exportovací podadresár**. Stĺpec, podľa ktorého je zoznam usporiadaný, obsahuje spolu s názvom znak "^".

Vo výberovom okne je možné označiť na spracovanie viac objektov. Stlačením klávesy SHIFT + označením objektu sa vyznačia viac objektov naraz. Stlačením klávesy CTRL sa vyznačí prípadne označí objekt na ktorý klikneme pomocou avého tlačidla myši.

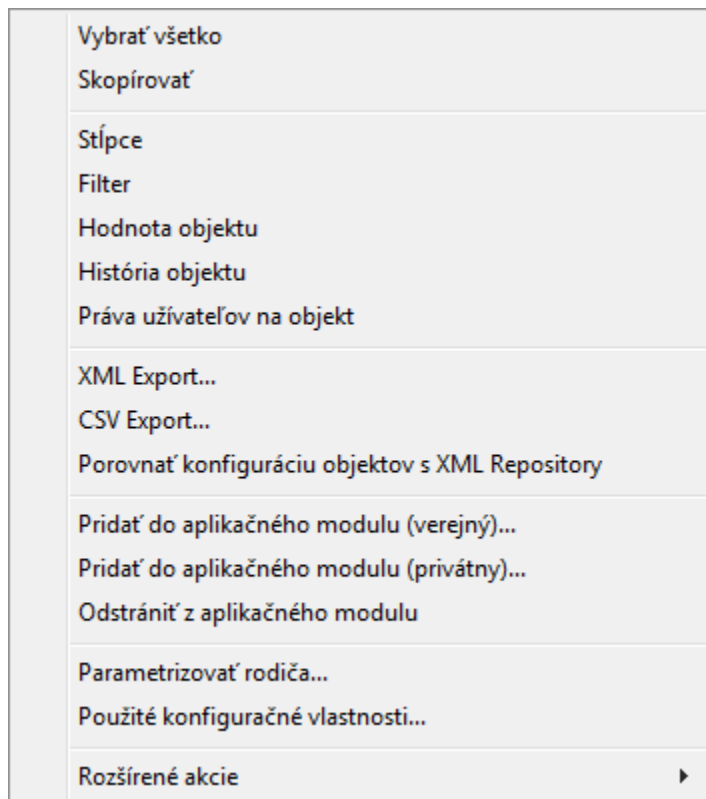
**CTRL+A** - vyznačí všetky objekty na zobrazenej stránke.

**CTRL+B** - skopíruje meno aktuálne vyznačeného objektu do schránky (clipboard).

**CTRL+N** - skopíruje meno aktuálne vyznačeného objektu do políka masky.

**CTRL+C** - skopíruje viditeľné konfiguračné parametre do schránky (clipboard).

Stlačením pravého tlačidla myši sa zobrazí nasledovné menu s položkami:



|   |   |
|---|---|
| Vybrať všetko                                   | Oznaí všetky objekty v danej stránke zoznamu.   |
| Skopírovať                                      | Skopíruje oznaené objekty v textovej forme rozlozenej po stĺpcoch do schránky.  |
| Stĺpce  | Zobrazí okno, v ktorom je možné <a href="#">konfigurovať stĺpce tabuľky</a> , t.j., ktoré stĺpce sa budú pre vybraný typ objektu zobrazovať. V prípade režimu <a href="#">Jednoduchý zoznam</a> je zoznam stĺpcov pre všetky typy objektov rovnaký.   |
| Filter  | Zobrazí okno, v ktorom je možné definovať zložitejšie výberové podmienky do masky ( <a href="#">D2000 CNF</a> , <a href="#">D2000 GrEditor</a> ).   |
| Hodnota objektu                                 | Pre všetky vybrané (oznaené) objekty sa otvorí <a href="#">dialógové okno</a> umožňujúce prezerať / nastavovať ich hodnoty.   |
| Práva užívateľov na objekt                      | Prostredníctvom dialógu <a href="#">Security Browser</a> zobrazí pre daný objekt zoznam skupín objektov, do ktorých je objekt zaradený, spolu s koncovými užívateľmi, ktorí tieto skupiny majú priradené.   |
| História objektu                                | Otvorí <a href="#">dialógové okno</a> umožňujúce prezerať históriu objektu (vytvorenie, modifikácie, zrušenie).   |
| XML Export                                      | Otvorí dialógové okno pre výber <b>XML Export adresára</b> a po potvrdení do neho exportuje vybrané objekty podľa zvolených <a href="#">exportovacích nastavení</a> .   |
| CSV Export                                      | <p>Položka je prístupná, ak sú všetky vybrané objekty rovnakého typu. Otvorí sa dialógové okno pre zadanie umiestnenia CSV súboru. Po potvrdení sa tieto objekty exportujú podľa <a href="#">zvolených nastavení</a> do zadaného CSV súboru.</p> <p>Exportovacie nastavenia CHECK_EXP, ZERO_HOBJ, SYS_VARS a GROUP_SOFT ovplyvňujú výsledok CSV exportu.</p> <p>Exportovacie nastavenia WITH_CHILD, WITH_REFERER, FILE_TIME, UTF8_ENC, SUBDIR_EXP a EXP_LOGS sú ignorované (majú vždy hodnotu False). V prípade, ak exportované objekty so sebou nesú binárne dáta a vo zvolenom umiestnení sa niektoré z nich už vyskytujú, je zobrazené dialógové okno, v ktorom užívateľ určí, či súhlasí s ich prepísaním. Ak prepísanie binárnych dát odmietne, CSV export sa zruší.</p> <p>Poznámka: CSV Export nie je možné použiť pre objekt typu <a href="#">Kalendár</a>.</p> |
| Porovnať konfiguráciu objektov s XML Repository | Všetky vybrané objekty porovná s <a href="#">XML Repository</a> a zobrazí <a href="#">Modul pre zobrazenie informácií z porovnania</a> .  |
| Pridať do aplikačného modulu (verejný)          | Otvorí okno určené na výber aplikačného modulu a pridá vybrané objekty medzi verejných členov aplikačného modulu. Ak už je vybraný objekt členom aplikačného modulu, tak zmení jeho meno.   |
| Pridať do aplikačného modulu (privátny)         | Otvorí okno určené na výber aplikačného modulu a pridá vybrané objekty medzi privátnych členov aplikačného modulu. Ak už je vybraný objekt členom aplikačného modulu, tak zmení jeho meno.  |
| Odstrániť z aplikačného modulu                  | Odstráni vybrané objekty z aplikačného modulu.  |

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Parametrizovacia rodia             | Zobrazí dialógové okno pre výber <a href="#">parametra aplikovaného modulu</a> a oznaeným objektom priradí zvolený parameter. Objekty musia patri do rovnakého aplikovaného modulu a musia mať rovnakého rodu. |
| Používané konfigurované vlastnosti | Zobrazí použité <a href="#">konfigurované vlastnosti</a> vybraných objektov, ktoré sú zahrnuté do aplikovaných modulov.  |
| Rozšírené akcie                    | Položka obsahuje ďalšie možnosti práce s objektmi. Táto položka sa zobrazí iba v prípade, ak existuje aspoň jedna rozšírená akcia nad daným <a href="#">výberom objektov</a> .                                 |

**Poznámka:** Počet objektov na stránke sa nastavuje v okne **Nastavenia**, ak je počet riadkov nastavený na 0, zobrazí sa presne viditeľný počet riadkov.

## Maska

Maska umožňuje rýchle vyhľadanie skupiny objektov, ktorých názvy majú určité spoločné znaky. V maskách je možné použiť špeciálne znaky uvedené v nasledujúcej tabuľke.


| Znak              | Význam znaku   |
|-------------------|--|
| *                 | Nahrádza ľubovoľný počet znakov.   |
| ?                 | Nahrádza jeden znak.   |
| [ <i>znaky</i> ]  | Umožňuje uviesť niekoľko znakov (bez oddeľovača), ktoré sa môžu vyskytnúť na konkrétnej pozícii.   |
| [^ <i>znaky</i> ] | Umožňuje uviesť niekoľko znakov (bez oddeľovača), ktoré sa nemôžu vyskytnúť na konkrétnej pozícii. |

Do zoznamu objektov sa zaradia len tie objekty, ktorých mená sú zhodné so zadanou maskou.

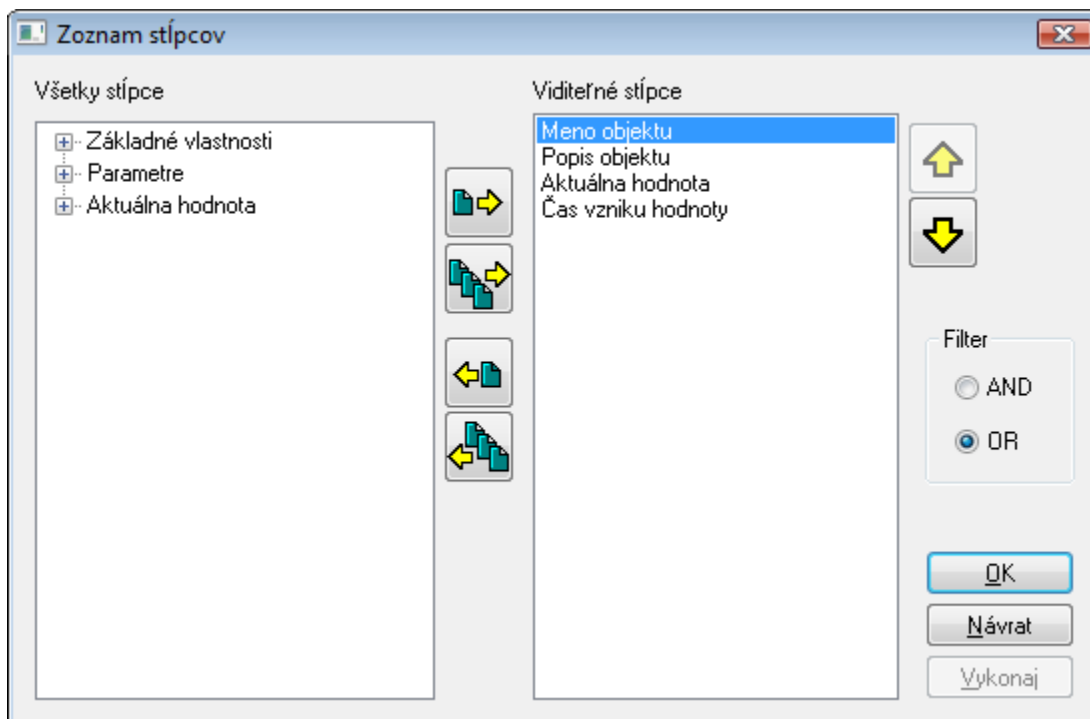
## CNF Filter

Alternatívnym spôsobom pre zobrazenie objektov k výberu pomocou masky je výber objektov pomocou CNF filtra. CNF filter umožňuje selekciu pomocou jednotlivých stĺpcov, ktoré reprezentujú vlastnosti objektov. CNF Filter nie je možné používať súčasne so zadávaním masky. Prednastavený spôsob selekcie je pomocou masky, preto je nutné zapnúť výber pomocou filtra.

## Aktivácia filtra

Filter sa aktivuje pomocou tlačidla .

Užívateľ môže nastaviť spôsob chovania sa filtra vzhľadom na zadané podmienky filtrovania v jednotlivých položkách stĺpcov (kliknite pravým tlačidlom myši na stĺpec a zvolíte položku **Stĺpec**). Otvorí sa dialógové okno **Zoznam stĺpcov**.



Na výber je z dvoch módov:

- "AND" – objekt vyhovuje vtedy, ak súasne vyhovujú všetky zadané hodnoty stpcov
- "OR" - objekt vyhovuje vtedy, ak vyhovuje práve jedna zadaná hodnota stpcov

Nastavenia sa aktivujú po potvrdení stlaením tlačidla **OK** alebo **Vykonaj**.

## Práca s filtrom

Hodnotu stpca pre filter je možné zada 2 spôsobmi.

- napísaním textu do políka filtra
- výber z ponúkaných možností (platí len pre vymenované typy a odkazy na objekt)

Po zmene parametrov filtra treba spusti filtrovanie tlačidlom pre aktiváciu filtra  alebo klávesom ENTER. Stlaením tlačidla  sa vyistia parametre pre filtrovanie.

## Obmedzenia filtra

- Filtrova sa môžu len stpce, ktoré nie sú oznaené ako "Nefiltrovaná položka".
- Filtrovanie pomocou masky je možné len na stpce typu String a odkaz na objekt.
- Výber z ponúkaných možností je možný len na stpce typu:
  - vymenovaný typ: zobrazí sa pop-up menu s ponúkanými možnosťami
  - odkaz na objekt: zobrazí sa dialógové okno pre výber objektu
  - bitset: umožňuje vysklada pole bitov výberom položiek v pop-up okne
- Language ID je nutné zadáva ako íselnú hodnotu, nie ako názov jazyka.
- Farba, ktorá sa zobrazí ako nedefinovaná má hexadecimálnu hodnotu 1FFFFFFH.
- Pre hadanie prázdneho reazca (odkazu na objekt) je nutné zada " " (horné úvodzovky).

## Filtrovanie BITSETU

Všetky nastavené bity musia vyhovova. Príklad:

AND

|        |               |
|--------|---------------|
| Objekt | 1 0 1 0 0 1 1 |
| Filter | 1 0 1 0 0 1 1 |



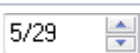



**Vyhovuje**




|        |               |
|--------|---------------|
| Objekt | 1 0 1 0 0 1 1 |
| Filter | 1 0 0 0 0 1 1 |

**Nevyhovuje**

## Stránkovacie tlačidlá

Ak je [zoznam objektov](#) väčší ako je možné zobrazi do okna, zoznam je rozdelený do stránok, medzi ktorými je možné prechádza pomocou tlačidiel v pravej hornej asti okna.

|   |  |
|---|--|
|  | Skok na prvú stránku zoznamu.  |
|  | Skok na predchádzajúcu stránku zoznamu.  |
|  | íslo aktuálnej stránky / počet všetkých stránok.   |
|  | Skok na stránku navolenú v políku aktuálnej stránky pomocou šípok v pravej asti políka, príp. priamo napísaním ísla stránky. |
|  | Skok na nasledujúcu stránku zoznamu.   |
|  | Skok na poslednú stránku zoznamu.  |


|   |  |
|---|--|
|  | Skok na zoznam potomkov objektu označeného v zozname (klávesová skratka je ALT + dvojklik).  |
|  | Skok na predchádzajúci nadradený zoznam otvorený pred stlačením tlačidla  . |

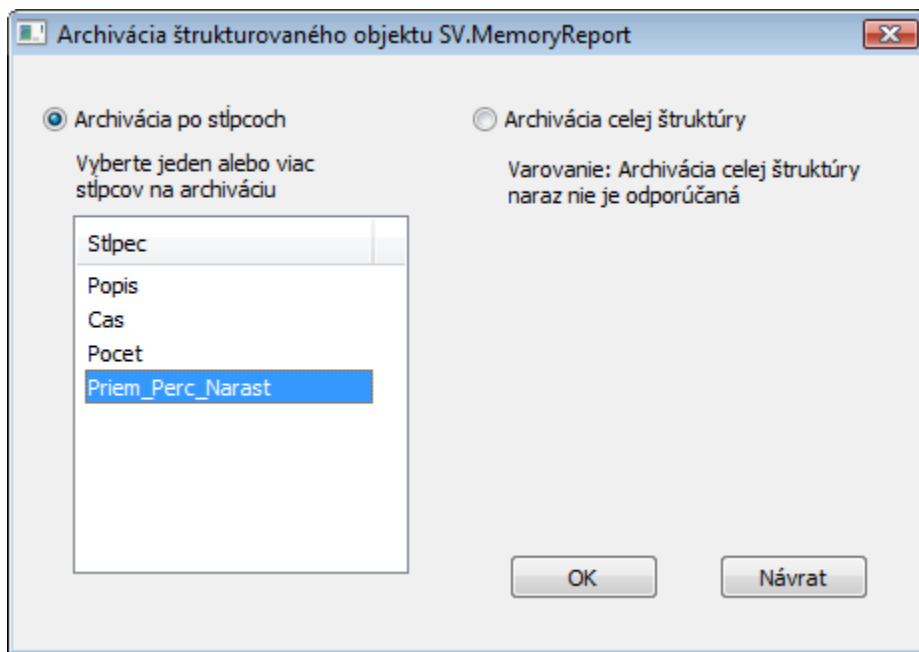
#### Poznámka:

Pri pokuse otvoriť ďalšie výberové okno a pri otvorení výberového okna je operátor upozornený, aby ukončil predošlý výber. Ak operátor vo výberovom okne použije typ objektu, ktorý je použitý v inom otvorenom výberovom okne, tak sa príslušné výberové okno automaticky zatvorí.

Napr. výberové okno obsahujúce zoznam schém je otvorené a operátor konfiguruje užívateľské makrá, kde otvorí výberové okno na výber schémy.

## Nový archívny objekt

Prostredníctvom tlačidla **Do archívu**  je možné vybrať objekt priradiť do archívu. V prípade, že sa jedná o objekt typu *Štruktúrovaná premenná*, najprv sa otvorí dialógové okno, v ktorom sa vyberie možnosť, či sa bude archivovať celý objekt alebo len jeho vybrané stĺpce.



Po stlačení tlačidla OK sa otvorí dialógové okno, v ktorom sa definuje nový archívny objekt. V prípade, že bolo vybraných viacero stĺpcov na archiváciu, pre každý vybraný stĺpec sa otvorí nové dialógové okno s archívnym objektom.

H.System\_Proces\_CPU - ??? - SELF.ARC

Základné vlastnosti   Logické skupiny   Archivovanie   Časové parametre   Podmienka   Filter

Popis  
 Stav CPU Load jednotlivých procesov

Stavový text :

Trans. paleta : ( 0 ) - None


Typ hodnoty      Technické jednotky  
 Re - Real     

Medze  
 VHL : MAX  
 HL : MAX  
 LL : MIN  
 VLL : MIN  
 Hysterézia :  [%] \* (VHL - VLL)

Rodič  
 SELF.ARC

Aplikačný modul  
 Nie je člen     

☐ po uložení zavrieť dialógové okno

 Ulož      Zruš zmeny      Podľa vzoru     

Pre ukladanie s komentárom je potrebné držať klávesu SHIFT.

Parametre **Popis** (záložka **Základné vlastnosti**) a **Archivovaný objekt** (záložka **Archivovanie**) sa automaticky prevezmú. Archivný objekt získava nový prefix (zvyčajne H.). Ak je vybratý jeden alebo viac stpcov, názov je doplnený o znak "\_" a meno stpca.

Pri vytváraní archivneho objektu si CNF pre danú aplikáciu zapamätá nastavenie nasledujúcich parametrov v záložkách:

## Archivovanie

Archivova  
 Zápis aj do trezoru  
 Zapisuj Štart/Stop  
 Trezorový segment

## asové parametre

as archivácie

## Filter

Horná medza  
 Dolná medza  
 Nad hornou medzou  
 V rámci medzí  
 Pod dolnou medzou