

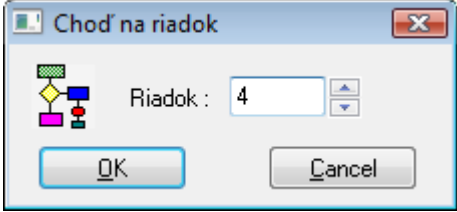
















Panel s ponukami (Event Script Language (ESL))

Editor skriptov - nástrojový panel

Nástrojový panel [editora skriptov](#) obsahuje nasledovné tlačidlá:

	
	Tlačidlo zobrazí dialógové okno, ktoré umožňuje prechod na definovaný riadok v skripte. 
	Kontrola syntaxe akcií definovaných v rámci skriptu (nekontroluje sa existencia objektov - syntaktická kontrola).
	Kompilácia + kontrola syntaxe akcií a kontrola existencie objektov - sémantická kontrola.
	Kurzor sa presunie na miesto, odkiaľ bolo volané "Go to definition". Pamätá si posledných 25 spätných volaní "Go to definition".
	Kurzor sa presunie na miesto, na ktorom bol pred volaním "Go back".
	Zobrazovanie ísel riadkov.
	Text skriptu bude nahradený textom zo súboru, ktorý bol vytvorený vobou Ulož do súboru (bez upozornenia !!!).
	Uloženie skriptu do súboru na disk. Skript sa uloží do súboru s názvom <i>MenoSkriptu.esl</i> v adresári ESL_SAVE , ktorý je podadresárom aplikanéh o adresára (v prípade objektu typu Event je to meno eventu, v prípade aktívnej schémy je to meno schémy). Poznámka: Pri neoakávanom ukončení procesu D2000 CNF sa skript automaticky uloží do súboru <i>MenoSkriptu.esl.crash</i> v adresári ESL_SAVE .
	Tlačidlo umožňuje vloženie odkazu na objekt systému D2000 (meno objektu) do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam objektov. Je možné použiť klávesovú skratku CTRL+1 .
	Umožňuje vloženie preddefinovanej konštanty do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam preddefinovaných konštánt . Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam konštánt. Je možné použiť klávesovú skratku CTRL+2 .
	Umožňuje vloženie preddefinovanej funkcie do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno Zoznam funkcií . Zoznam neobsahuje definované objekty typu Externá funkcia . Je možné použiť klávesovú skratku CTRL+3 .
	Umožňuje vloženie akcie do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam akcií . Je možné použiť klávesovú skratku CTRL+4 .
	Umožňuje vloženie preddefinovanej lokálnej premennej do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam lokálnych premenných . Je možné použiť klávesovú skratku CTRL+5 .
	Umožňuje vloženie preddefinovaného atribútu hodnoty objektu alebo lokálnej premennej - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam atribútov . Je možné použiť klávesovú skratku CTRL+6 .
	Tlačidlo je aktívne iba pre skript schémy. Umožňuje vloženie lokálnej premennej schémy. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam lokálnych premenných schémy .

   	<p>Tlaidlá slúžia na ladenie skriptu - umožňujú sledovať vykonávanie akcií skriptu.</p> <p>V závislosti od spôsobu použitia skriptu (objekt typu Event alebo aktívna schéma) sú niektoré tlaidlá zakázané a bližší popis je uvedený v kapitole ladenie skriptu.</p>
	Otvorenie konfiguraného okna objektu typu Event . V prípade skriptu aktívnej schémy , tlaidlo otvorí dialógové okno Parametre schémy .
	Uloženie skriptu (CTRL+S).
	Vykonanie kontroly skriptu (kompilácia) a jeho uloženie.
	Ukonenie editácie skriptu.
[BEGIN] ▼	Zoznam procedúr (vrátane ich parametrov), vzdialených procedúr, udalostí aktívnej schémy a zaiatok inicializanej asti skriptu (BEGIN). Výber položky v zozname spôsobí skok na jej pozíciu v skripte.



Súvisiace stránky:

[Editor skriptov](#)