

Slovník (Zobrazovanie údajov v systéme D2000)


V aplikácii systému D2000 je možné zobrazi niektoré údaje vo viacerých jazykoch. Táto vlastnosť je možná prostredníctvom definície Slovníka. V rámci Slovníka sa definujú jazyky, ktoré budú k dispozícii, kúové slová a texty, ktoré sú priradené k jednotlivým kúovým slovám.

Postup pri vytváraní Slovníka je jednoduchý. Najskôr sa nadefinujú jazyky, ktoré tvoria stĺpce tabuľky (pozri dialógové okno dole). Potom sa definujú kúové slová (stĺpec **Kú**), ku ktorým sa definujú texty (preklady).

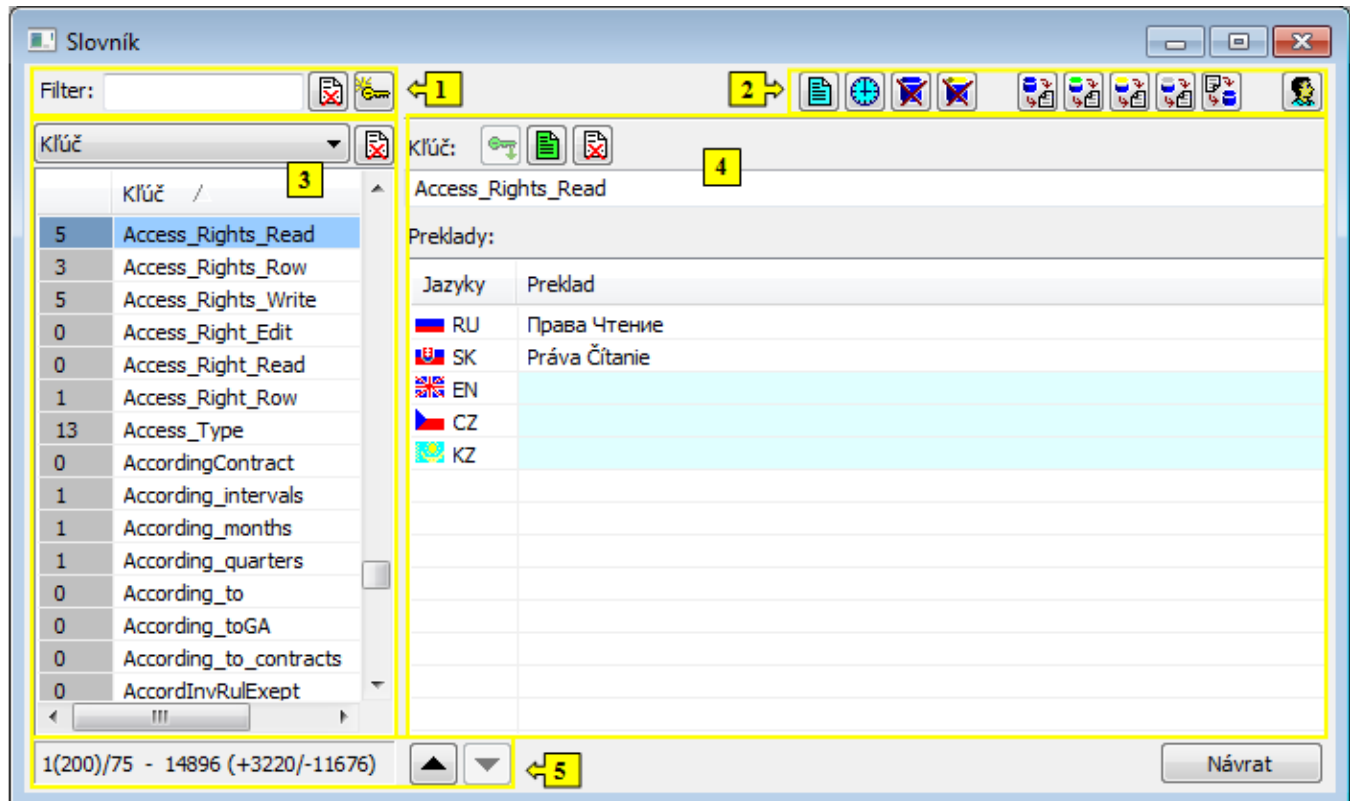
Kúové slová sa alej používajú pri rôznych definíciách (napr. popis objektu, popis užívateľských nástrojov... - pozri zoznam na konci kapitoly). Po výbere jazyka, sa tieto definície zobrazia tak, ako sú pre tento jazyk definované v Slovníku.

Pri [konfigurácii parametrov užívateľa](#) je možné bu pevne určiť jazyk, alebo umožniť prepínanie medzi jednotlivými jazykmi, prípadne povoliť editáciu Slovníka.

Otvorenie Slovníka:

1. V procese **D2000 CNF** vyberte položku **Slovník** z menu **Aplikované parametre**.
2. V procese **D2000 GrEditor** vyberte položku **Slovník** z menu **Konfigurácia D2000** alebo v nástrojovom paneli stlačte tlačidlo  **Slovník**.
3. Stlačením kláves **CTRL+L** pri definovaní popisu vo vstupnom poli (platí pre **D2000 CNF**, **D2000 GrEditor**, **D2000 HI**), respektíve stlačením na to určeného tlačidla umiestneného pri vstupnom poli. Vybraný text z políka je nakopírovaný do filtra v slovníku a môže slúžiť ako podklad pre vytvorenie nového kúa. Po vytvorení spojenia so slovníkom je políko podfarbené na svetlozeleno a je schopné prijať kú zo slovníka.

Príklad konfigurácie slovníka v systéme D2000:





Okno je rozdelené na nasledovnéasti:

- [Filter](#) (1)
- [Funkčné tlačidlá](#) (2)
- [Zoznam kúových slov alebo prekladov](#) (3)
- [Pole pre definovanie kúa a jeho prekladov](#) (4)
- [Informácia o obsahu zoznamu kúov alebo prekladov](#) (5)






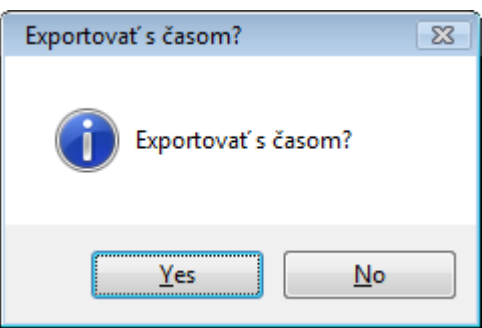



Filter

Filter umožňuje vybra požadovaný zoznam kúových slov alebo prekladov zo slovníka podľa voby obsahu avého stpca.

Tlaidlá pre ovládanie:

	Vymaže text z filtra a zruší filtrovanie.
	Vytvorí kú podľa textu filtra alebo zane editáciu prekladu pre vybraný jazyk s dosadením textu z filtra.

Funkné tlaidlá

	Otvorí dialógové okno Zoznam kúov a prekladov .
	Otvorí dialógové okno s podrobnými informáciami .
	Vymazanie všetkých kúov zo slovníka.
	Vymazanie nepoužitých kúov zo slovníka.
	Exportovanie (uloženie) slovníka do súboru *.csv. Kúe sa môžu exportova aj s asovou znakovou <i>modify time</i> . Po stlaení tlaidla pre export sa zobrazí nasledovné dialógové okno. 
	Exportovanie použitých kúov do súboru *.csv. Kúe sa môžu exportova aj s asovou znakovou <i>modify time</i> . Po stlaení tlaidla pre export sa zobrazí vyššie uvedené dialógové okno.
	Exportovanie nepoužitých kúov do súboru *.csv. Kúe sa môžu exportova aj s asovou znakovou <i>modify time</i> . Po stlaení tlaidla pre export sa zobrazí vyššie uvedené dialógové okno.
	Exportovanie (uloženie) vybratých kúov slovníka do súboru *.csv. Kúe sa môžu exportova aj s asovou znakovou <i>modify time</i> . Po stlaení tlaidla pre export sa zobrazí vyššie uvedené dialógové okno.

	<p>Importovanie uloženého slovníka.</p> <p>Poznámky: 1. Pri prekroení povoleného potu jazykov bude užívateľ na toto upozornený a jazyk sa nevloží. Povolený počet jazykov závisí od licencie systému D2000. 2. Pri importe slovníka bez asových peiatok sú asové peiatky prekladov nastavené na as importu, v opanom prípade sú asové peiatky získané z csv súboru. 3. Pri každej chybe dŕky kú, platnosti kú (kú nesmie by obalený medzerami) alebo platnosti asovej peiatky je užívateľ povinný odsúhlasi pokračovanie importu slovníka. Ak import preruší, nie je importované žiadne slovíko z csv súboru, v opanom prípade sú pri importe preskosené iba chybné záznamy (záznam predstavuje kú s príslušnými prekladmi). 4. Z hlavného dialógového okna je možné importovať aj formát csv súboru slovníka exportovaného cez dialógové okno s asovými peiatkami.</p>
	<p>Definovanie jazykov. Po stlačení tlačidla sa otvorí dialógové okno pre definovanie jazykov slovníka.</p>

Zoznam kúových slov alebo prekladov

Obsah závisí od filtra - zobrazenie kúov alebo jazykových verzií.

V prípade, že zoznam obsahuje kúe, je možné zmeniť ich názvy. Pri editácii kú sa vyskytujú nasledovné farby:

- ierna – pôvodný názov,
- Modrá – nový, ešte neexistujúci názov,
- Purpurová – nový názov už existuje,
- červená - text nevyhovuje podmienkam pre názov kú, zálna alebo koní znakom medzera.

Novo vytvorené kúe majú modrozelený podklad.

Ke zoznam obsahuje kúe, je po stlačení pravého tlačidla myši nad zoznamom otvorená ponuka:

- **Vytvor kú** – pridanie kú pod kú, nad ktorým je kurzor myši
- **Odstrá kú** – vymazanie kú, nad ktorým je kurzor myši zo slovníka

Klávesami PgUp a PgDn sa prechádza zoznamom a aj medzi stránkami.

Pole pre definovanie kú a jeho prekladov

Pri vytváraní nového kú sa do textového poa píše názov a jeho preklady. Nad textovým poom sa nachádzajú nasledovné tlačidlá:

	Kú do objektu - tlačidlo je aktívne iba, ke existuje väzba medzi slovníkom a vstupom textu. Toto spojenie je vytvorené stlačením kláves CTRL+L alebo špecializovaného tlačidla. Následne sa kú vloží do poa.
	Referencie kú - otvorí nové dialógové okno , ktoré zobrazuje zoznam objektov, ktoré daný kú používajú.
	Vymazanie kú zo slovníka.

Pod textovým poom je zoznam jazykových variácií pre daný kú. Pomenovania v tomto zozname sa môžu editovať.

Informácia o obsahu zoznamu kúov alebo prekladov


V spodnejasti dialógového okna sa zobrazujú tieto informácie:

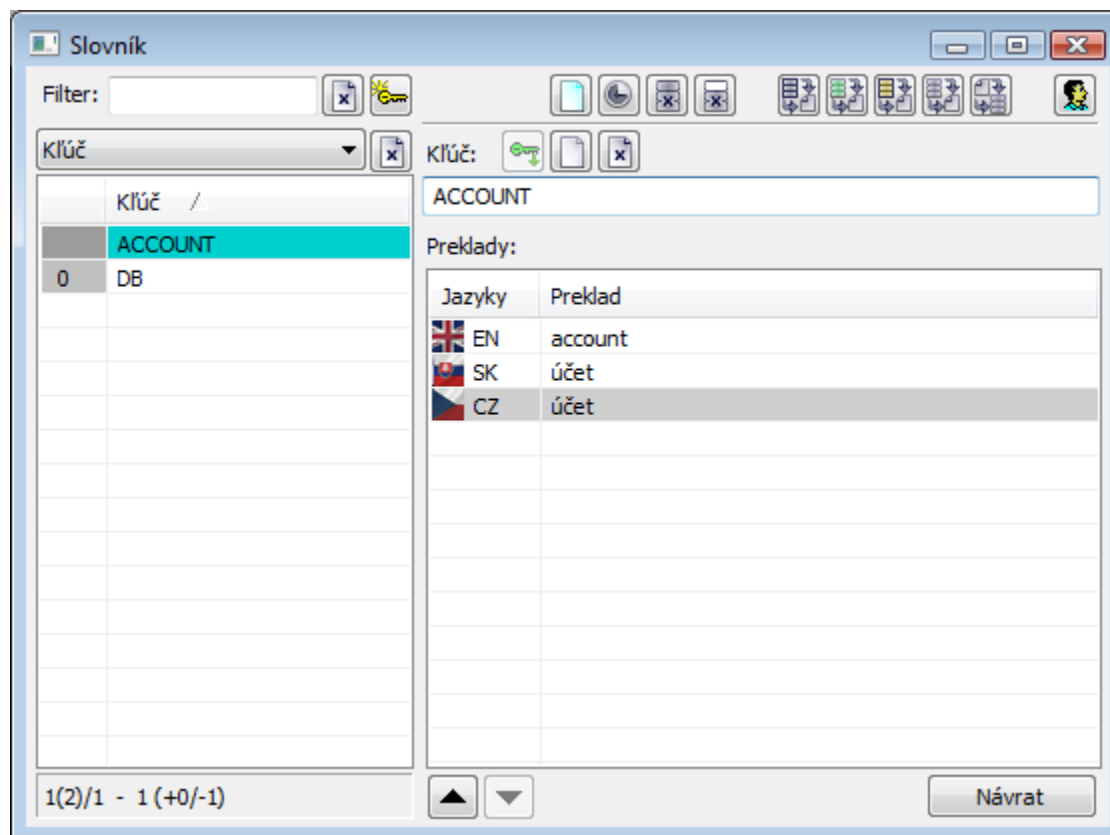
- číslo aktuálnej stránky (počet kúov na stránke) / počet stránok, napr. 1(200)/75.
- Celkový počet kúov (+počet kúov, ktoré sú použité v aplikácii / -počet kúov, ktoré nie sú použité v aplikácii), napr. 14896 (+3220/-11676).

Tlaidlá so šípkami sa používajú na zmenu poradia jazykov v poli prekladov, ktoré je umiestnené nad nimi.

Práca so slovníkom

Pridanie kúa do slovníka

1. Kliknite na tlačidlo  **Vytvor kú.**
2. Zadáte názov nového kúa do textového poľa v asti pre definovanie kúov a prekladov. Ak zadané meno ešte neexistuje, má modrú farbu. Takýto kú je vytvorený pri vytvorení prekladu pre aspo jeden jazyk. V prípade, že kú existuje, text má iernu farbu a po jeho zadaní sa automaticky vyplní pole prekladov. červená farba textu znamená, že text nevyhovuje podmienkam pre názov kúa, začína alebo koní znakom medzera.
3. V asti pre definovanie jazykových variácií, vložte preklad daného kúa.
4. Po vytvorení má nový záznam modrozelené podfarbenie.



Slovník

Filter:

Klíč

Klíč	Preklad
ACCOUNT	
0	DB

1(2)/1 - 1 (+0/-1)

Návrat

Editácia zoznamu

Jednotlivé záznamy sa môžu editovať priamo v zozname. Kliknutím na políčko dochádza k editácii prekladu alebo kúa. Editované záznamy (riadky) sú podfarbené žltou farbou. Zmena kúa / prekladu sa prejaví automaticky, nevyžaduje sa žiadne potvrdenie tlačidlom.

Triedenie stpcov

Kliknutím na hlavičku stĺpca vľavo, sa údaje v tabuľke usporiadajú vzostupne. Iné kliknutie na hlavičku, usporiada tabuľku zostupne. Usporiadanie slov v tabuľke (podo ktorého stĺpca) je možné zistiť na základe ikony v hlavičke stĺpca.

Použitie kúových slov

Pri konfigurácii textov, ktoré sú prezentované užívateľom, je možné zadať kúové slovo. Toto slovo je pred zobrazením nahradené textom zo Slovníka podo príslušného jazyka nastaveného pre prihláseného užívateľa. Ak užívateľ nemá definovaný jazyk, potom nahradzanie kúových slov zo Slovníka neprebieha.

Kúové slová sa do textov vkladajú pomocou reazca {!}.

Príklad:

Reazec {!DB} zobrazí nasledovný text:

- slovenina: **Databáza**,
- eština: **Databaze**,
- angličtina: **Database**.

Pri konfigurácii takýchto kúových slov je možné použiť klávesovú skratku CTRL+L, ktorá otvorí Slovník. Ak je kurzor v momente stlačenia:

1. mimo zátvoriek {!}, vyber kúu v slovníku vloží tento na aktuálnu pozíciu kurzora a zatvorí slovník.
2. v rámci zátvoriek {!} s existujúcim kúom, Slovník automaticky dohadá kú.
3. v rámci zátvoriek {!} s neexistujúcim kúom, Slovník automaticky ponúkne možnosť kú vytvoriť.

Kúové slová definované v Slovníku je možné použiť pri konfigurácii nasledovných textov:

- všetky typy objektov - parametre **Popis** a **Technické jednotky**,
- [grafy](#), [reporty](#) a [zostavy](#) - parameter **Popis**,
- [grafy](#) - parameter **Popis osí** v dialógovom okne [Konfigurácia osí](#) a parameter **Popis** v dialógovom okne [Konfigurácia objektu](#),
- pri konfigurácii [Externých nástrojov](#) v procese [D2000 HI](#) - stĺpec **Popis**,
- nastavenia konzoly (užívateľa), skupiny parametrov [Kritické alarmy](#) a [Nekritické alarmy](#) - parameter **Názov záložky**,
- nastavenia konzoly (užívateľa), skupina parametrov [Monitorovanie](#) - popisné texty (tooltipy) pre tlačidlá v [užívateľskom nástrojovom paneli](#),
- [grafické schémy](#), [zobrazovacie](#), [bitmapové](#) a [doplňkové palety](#) - parameter **Popis**,
- grafický objekt typu [Text](#) - parameter **Info text**,
- [Windows prvky](#) - parametre **Popis** a **Info text**,
- [zobrazovacie](#) - parameter **Info text**,
- zobrazovacia typu [Stĺpcový prístroj](#) a [Ručkový prístroj](#) - parameter **Popis**,
- pri pripojení štruktúry na zobrazovacia typu [Browser](#), záložka **Parametre**, tlačidlo **Stĺpec** - stĺpec **Nadpis**,
- objekt typu [HI menu](#), záložka **Menu** - názvy položiek (parameter **Položka**),
- objekt typu [Stavový text](#), záložka **Texty** - stĺpec **Text**,
- objekt typu [Definícia štruktúry](#), záložka **Štruktúra** - stĺpec **Popis**,
- objekt typu [Zobrazovacia maska](#), záložka **Maska** - parameter **Popis**,
- proces [D2000 CNF](#), menu [Aplikované parametre](#), [systémové texty](#) - stĺpec **Text**.

Poznámka: Použitie Slovníka zo skriptu umožňujú funkcie [%HI_LNG_GetCurrLngIdx](#), [%HI_LNG_Translate](#), [%LNG_Translate](#) a [%LNG_GetCurrLngIdx](#).



Súvisiace stránky:

[Zobrazovanie údajov v systéme D200000](#)
[Automatické vkladanie do Slovníka](#)