



# Automatické vkladanie do Slovníka

Prostredie procesu [D2000 GrEditor](#) umožňuje užívateľom zjednodušiť proces vytvárania viacjazykového prostredia pre už existujúce grafické schémy. Na

tento účel slúži tlačidlo  - **Automatické zaradenie do Slovníka**, umiestnené v **Hlavnom nástrojovom paneli**. Stlačenie tlačidla vytvorí z textov definovaných v schéme kúové slová v [Slovníku](#) a im príslušné preklady v jazyku definovanom ako prednastavený jazyk pre daného užívateľa (parameter [Jazyk](#) v [konfiguracii okna užívateľa](#) - záložka **Nastavenia**).

## Postup pri vkladaní do Slovníka

1. Na ploche procesu **D2000 GrEditor** otvorte danú grafickú schému.
2. Označte všetky objekty v schéme, ktorých texty chcete vložiť do Slovníka. Skratka CTRL+A označí všetky objekty v grafickej schéme.
3. Stlačte tlačidlo  - **Automatické zaradenie do Slovníka\***. Texty z týchto objektov sa automaticky prenású do Slovníka, kde sa im automaticky priradia kúové slová.
4. Pôvodné texty sa nahradia kúovými slovami a sú definované v Slovníku v stpci s príslušným jazykom, ktorý je definovaný ako default jazyk pre užívateľa.

\* Tlačidlo je aktívne len ak má užívateľ definovaný jazyk (pozri [Konfigurácia parametrov užívateľa](#) - parameter [Jazyk](#)).

Do Slovníka sa vkladajú texty z nasledovných parametrov grafických objektov:

- Text,
- názov grafického objektu typu [Tlačidlo](#),
- parameter **Text** pre Windows prvky,
- názvy záložiek v zobrazovaci typu [Záložky](#),
- názvy stpcov v zobrazovaci typu [Browser](#),
- parameter **Popis** v zobrazovaciach typu [Ruikový prístroj](#) a [Stpcový prístroj](#),
- pre všetky grafické objekty parameter **Info text** - popisné texty vo forme bublinovej nápovedy (tooltip).

Texty z vybraných grafických objektov sa nevložia do slovníka v nasledovných prípadoch:

- ak je už definované kúové slovo zo Slovníka (reazec {!...}),
- ak text už v Slovníku existuje,
- prázdny text,
- ak text zobrazuje hodnotu iného objektu (napr. maska {V}).

## Poznámka

Názvy kúových slov, ktoré sú generované pri automatickom vkladaní do Slovníka, sú odvodené z názvu grafickej schémy a identifikátora daného grafického objektu. Názov kúového slova pozostáva z 3 astí:

**<prefix>\_<ID graf. objektu><príznak>**

kde:

- *prefix* - názov schémy bez predpony a prípony. Ak je názov väčší ako 24 znakov, automaticky je orezaný na 16 znakov a pripojí sa k nemu ID schémy.
- *ID graf. objektu* - číslo (ID) grafického objektu - 4 znaky.
- *príznak* - príznak z grafického objektu:
  - I - info text (bublinová nápoveda - tooltip),
  - T - text z graf. objektu [Text](#) alebo [Trojrozmerné tlačidlo](#),
  - W - text z Windows prvku,
  - B<i> - názov stpca v zobrazovaci typu [Browser](#), kde <i> je poradové číslo stpca,
  - T<i> - názov záložky vo Windows prvku typu [Záložky](#), pričom <i> je poradové číslo záložky,
  - (bez príznaku) - text z [ruikového](#) alebo [stpcového](#) prístroja.



Súvisiace stránky:

[Slovník](#)