

Užívatelia a prístupové práva v systéme

Definovanie užívateľov a prístupových práv

Pod pojmom definovanie prístupových práv rozumieme definovanie prístupov jednotlivých užívateľov (operátorov) k objektom a aktivitám systému.

Použitá terminológia

užívateľ	Užívateľ alebo operátor je osoba pracujúca so systémom D2000.
skupina objektov	Skupina objektov je tvorená výberovou množinou objektov systému D2000. Je priradená užívateľovi, ktorý je v závislosti od pridelenej úrovne prístupových práv, oprávnený pracovať s jej objektmi.
prístupové práva	Prístupové práva definujú stupeň prístupu užívateľa k objektom (ítanie, ovládanie, modifikácia, žiadne).
administrátor	Užívateľ s maximálnou úrovňou prístupových práv ku všetkým objektom systému D2000.

Prístup užívateľa k jednotlivým objektom systému D2000 sa definuje prostredníctvom priradenia definovaných skupín objektov danému užívateľovi.

Keže jeden objekt sa môže nachádzať vo viacerých skupinách objektov, môže nastať situácia, že užívateľ bude mať priradené dve alebo viac skupín objektov, ktoré budú obsahovať ten istý objekt. V tomto prípade sa k danému objektu uplatní prístup s najvyššou prioritou. Priorita rastie v poradí: *ítanie, Ovládanie, Modifikácia, Žiadne*.

Príklad

Nech sú definované skupiny objektov *Skupina1* a *Skupina2*. Nech *Skupina1* zahŕňa všetky bitové mapy - [BITMAPS] a užívateľ ju má priradenú s prístupovými právami *Modifikácia*. Nech *Skupina2* okrem iných zahŕňa aj objekty - bitové mapy *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP* a užívateľ ju má priradenú s prístupovými právami *Zakázaná*. Z uvedenej situácie vyplýva, že užívateľ má povolené pracovať s objektmi *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP* na úrovni prístupových práv *Modifikácia*, ale aj *Zakázaná*. Uplatní sa úroveň prístupových práv *Zakázaná*, lebo má vyššiu prioritu ako úroveň *Modifikácia*. To znamená, že užívateľ môže pracovať so všetkými bitovými mapami v systéme s výnimkou bitových máp *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP*.

Implicitný prístup k referenčným objektom

Ak má užívateľ prístup k nejakému objektu, získava po jeho otvorení automaticky prístup (na íť) aj k jeho referenčným objektom.

Príklad

Užívateľ má prístup ku grafickej schéme, ale nemá povolený prístup k objektom pripojeným ku grafickej schéme. Po otvorení grafickej schémy získava prístup na íť ku pripojeným objektom. To znamená, že v grafickej schéme uvidí hodnoty objektov, na ktoré nemá definovaný prístup.

Prístupové práva a užívateľov je možno definovať v procese [D2000 CNF](#).



Súvisiace stránky:

[Skupiny objektov](#)

[Užívatelia](#)

[Prvé prihlásenie do systému D2000](#)