Prístup užívatea k objektom systému D2000

Prístup užívatea k jednotlivým objektom systému D2000 sa definuje prostredníctvom priradenia definovaných skupín objektov danému užívateovi - kapitola Konfigurácia užívatea - Skupiny objektov.

Keže jeden objekt sa môže nachádza vo viacerých skupinách objektov, môže nasta situácia, že užívate bude ma priradené dve alebo viac skupín objektov, ktoré budú obsahova 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* zaha všetky bitové mapy - [BITMAPS] a užívate ju má priradenú s prístupovými právami *Modifikácia*. Nech *Skupina2* okrem iných zaha aj objekty - bitové mapy *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP* a užívate ju má priradenú s prístupovými právami *Zakázaná*. Z uvedenej situácie vyplýva, že užívate má povolené pracova s objektmi *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP* na úrovni prístupových práv *Modifikácia,* ale aj *Zakázaná*. Uplatní sa úrove prístupových práv *Zakázaná*, lebo má vyššiu prioritu ako úrove *Modifikácia*. To znamená, že užívate môže pracova so všetkými bitovými mapami v systéme s výnimkou bitových máp *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP*.

Implicitný prístup k referenným objektom

Ak má užívate prístup k nejakému objektu, získa po jeho otvorení automaticky prístup (na ítanie) aj k jeho referenným objektom.

Príklad
Užívate má prístup ku grafickej schéme, ale nemá povolený prístup k objektom pripojeným ku grafickej schéme. Po otvorení grafickej schémy získa prístup na ítanie ku pripojeným objektom. To znamená, že v grafickej schéme uvidí hodnoty objektov, na ktoré nemá definovaný prístup.

Súvisiace stránky:

Užívatelia