


Tabuka

Tabuka je grafický objekt pozostávajúci z definovaného potu riadkov a stpcov. Tabuka na nasledujúcom obrázku má prvý riadok a prvý stpec oddelený od ostatnej asti tabuky dvojitou iarou a jej okraj je tvorený 3D rámmkom.

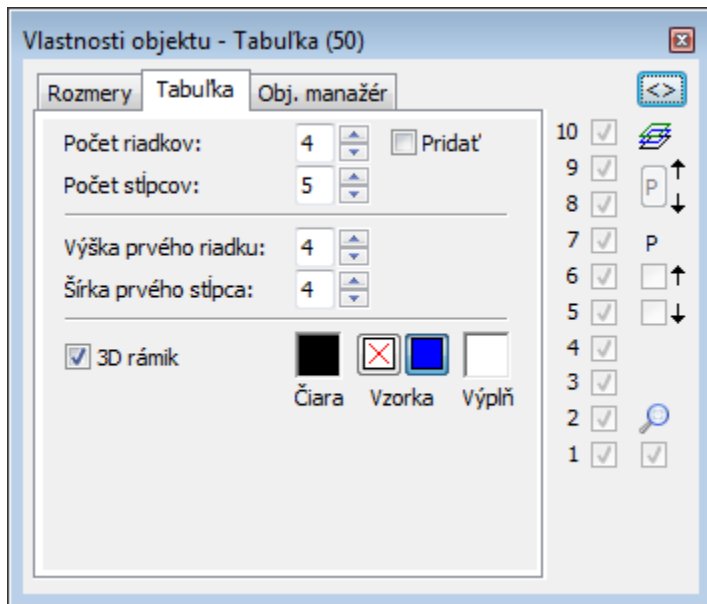
Vytvorenie tabuky

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) kliknite na tlačidlo **Tabuka** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh tabuky a kliknite myšou.
3. Presuňte kurzor na pozíciu, kde bude protiahly roh tabuky a kliknite myšou.

Textové reakce vpísané do buniek tabuky sú samostatné objekty.

Parametre tabuky

Parametre tabuky sa definujú v [paletke Vlastnosti objektu](#). Táto paletka je tvorená niekoľkými asami (stránkami). V nasledujúcom texte sú popísané iba parametre týkajúce sa tabuky - stránka **Tabuka**.



Počet riadkov, Počet stpcov

Nastavenie potu riadkov a stpcov tabuky (1-99).

Prida

Zaiarknutá voba spôsobí, že pri zvyšovaní potu riadkov alebo stpcov sa nové riadky alebo stpce pridávajú k tabuke - nedochádza k zmene veľkosti stávajúcich riadkov alebo stpcov tabuky. Pri nezaiarknutej vobe sa nemení pôvodná veľkosť tabuky. Pridávanie nových riadkov a stpcov tak spôsobí zmenšovanie veľkosti všetkých riadkov a stpcov v tabuke.

Výška prvého riadku, Šírka prvého stpca

Nastavenie výšky prvého riadku a šírky prvého stpca tabuky. Výška prvého riadku je voliteľná (1-99). Ak má hodnotu rôznu od nuly, je prvý riadok oddelený od ostatných dvojťou iarou. Ak má riadok nulovú výšku, nekreslí sa.

Šírka prvého stpca je voliteľná (1-99). Ak má hodnotu rôznu od nuly, je prvý stpec oddelený od ostatných stpcov dvojťou iarou. Ak má stpec nulovú šírku, nekreslí sa.

3D rámik

Zapnutie / vypnutie kreslenia trojrozmerného rámiku okolo tabuky.

iara

Výber farby iary sa nachádza pod textom iara. Po kliknutí na ukážku farby sa zobrazí [paleta farieb](#). Kliknutím myši na niektoré z farebných políok sa nastaví daná farba ako farba iary.

Vzorka

Vypnutie / zapnutie výplne.

Výpl

Nastavenie farby výplne grafického objektu. Tlačidlo nad políkom **Výpl** slúži na definovanie výplňovej vzorky.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje kreslenie objektu **Tabuka**.
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).



Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)