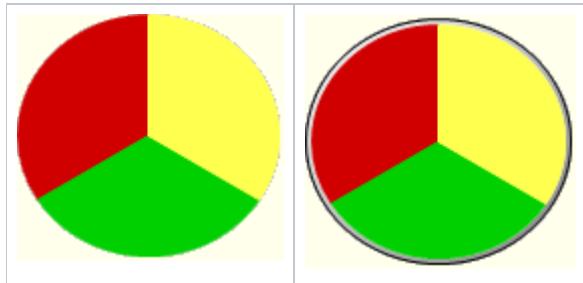


Kolálový diagram

Kolálový diagram vyjadruje podiel hodnôt objektov na celku. Celok je tvorený sútom hodnôt všetkých objektov zobrazovaných v diagrame. Každá hodnota je reprezentovaná kruhovou výseou, ktorej vekos odpovedá hodnote celku.

Ukážka kolávohého diagramu zobrazeného v procese D2000 HI:

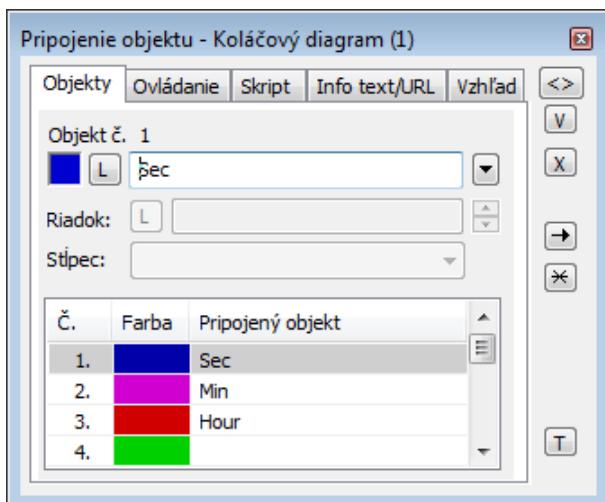


Vytvorenie kolávohého diagramu

1. V nástrojovej lište **Kreslenie** stlačte tlaidlo **Kolálový diagram**
2. Umiestnite cursor na pozíciu v schéme, kde bude roh diagramu a kliknite myšou.
3. Umiestnite cursor na pozíciu v schéme, kde bude protiahľy roh diagramu a kliknite myšou.

Konfigurácia parametrov pripojenia kolávohého diagramu prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledovných záložiek:

Objekty



Objekt . 1 až Objekt . 12

Kolákový diagram môže zobrazova súasne maximálne dvanás (12) objektov. Z tohto dôvodu obsahuje záložka **Objekty** dvanás riadkov. Objekty sa definujú zápisom do vstupného políka alebo výberom zo zoznamu objektov, ktorý sa otvorí po stlačení tlaidla napravo od políka.

Farba zobrazovania daného objektu sa definuje kliknutím na políko v avey asti každého riadku.

V prípade objektu typu **Štruktúrovaná premenná**, je potrebné uri, hodnota ktorej bunky sa má v diagrame zobrazova. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a īslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu **Pole hodnôt** je potrebné uri, ktorý prvok poa má diagram zobrazova.

Ovládanie

Parametre na záložke sú uvedené pri popise paletky **Pripojenie objektu** - záložka **Ovládanie**.

Skript

Referenná premenná

Slúži na pomenovanie zobrazovaa pre použitie v skripte formou referennej premennej.

Metadáta

Priradenie aplikaných dát (**metadáta**) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlaidle meno prvého záznamu metadát. Ak má viac záznamov bude za menom "...".

Udalos

Výber **udalosti** pre zobrazova. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnMouseEnter](#)
- [OnMouseLeave](#)
- [OnUserInput](#)

Obsluha udalostí

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

Info text

Info text

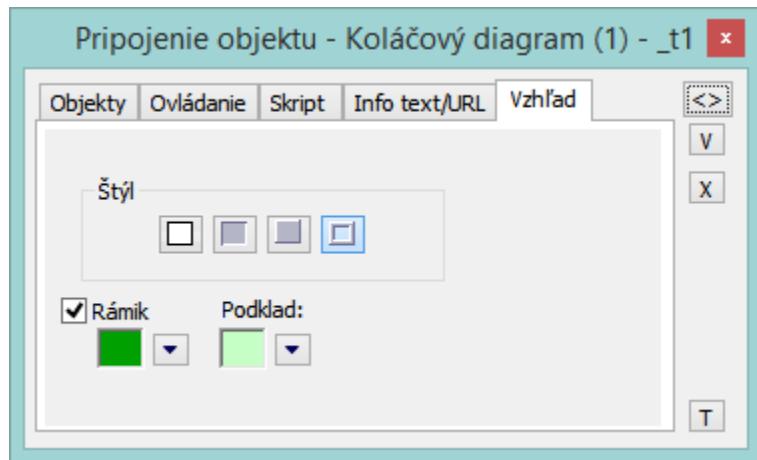
Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovatea myši nad zobrazovaom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnos použi [Slovnik](#) (pre otvorenie stlate [CTRL+L](#)).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastavi aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie %
[HI_SetOBJURL](#).

Vzhad



Štýl

Definovanie štýlu koláčového diagramu.

	Diagram kreslený s rámkom aj s podkladom.
	3D efekt - zatlaený diagram.
	3D efekt - vypuklý diagram.
	Diagram kreslený s 3D rámkom.

Rámik a Podklad

Parametre **Rámik** a **Podklad** umožňujú definova farby jednotlivých astí koláčového diagramu. Farba sa definuje výberom z ponuky farieb, ktorá sa otvorí kliknutím na šípku veda príslušného farebného políka.

Rámik v grafe je možné poda potreby vypnú alebo zapnú.



Súvisiace stránky:

- [Zobrazovae](#)
- [Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)