


# Textový zobrazova

Textový zobrazova umožňuje v grafickej schéme zobraziť hodnotu textového objektu systému D2000 - užívateľská premenná, meraný bod.

Ukážka textového zobrazova v procese [D2000 HI](#):

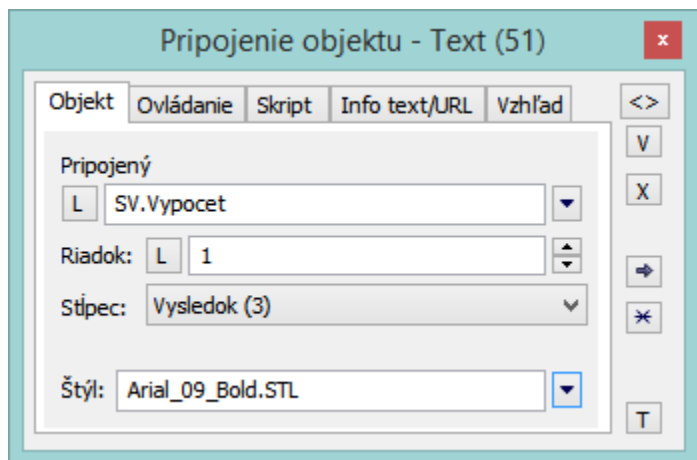
**Toto je hodnota užívateľskej  
premennej typu Text  
zobrazená v zobrazovači TEXT**

## Vytvorenie textového zobrazova

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

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

## Objekt



Pripojený objekt

Definovanie objektu typu text (užívateľská premenná, poítaný bod alebo štruktúrovaná premenná), ktorého hodnotu bude zobrazova zobrazovať.

V prípade objektu typu [Štruktúrovaná premenná](#), je potrebné určiť hodnotu ktorej bunky sa má v zobrazovači zobrazovať. Jednoznaková pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stipec**) a ísлом riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu [Pole hodnôt](#) je potrebné určiť, ktorý prvok poľa má zobrazova zobrazovať.

Štýl

Definovanie textového štýlu pre zobrazovaný text.

## Ovládanie

Parametre na záložke sú uvedené pri popise paletky **Pripojenie objektu** - záložka [Ovládanie](#).

## Skript

Referenčná premenná

Služí na pomenovanie zobrazova pre použitie v skripte formou referennej premennej.

Metadáta

Priradenie aplikovaných dát ([metadáta](#)) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlačidle 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 udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

## Info text/URL

Info text

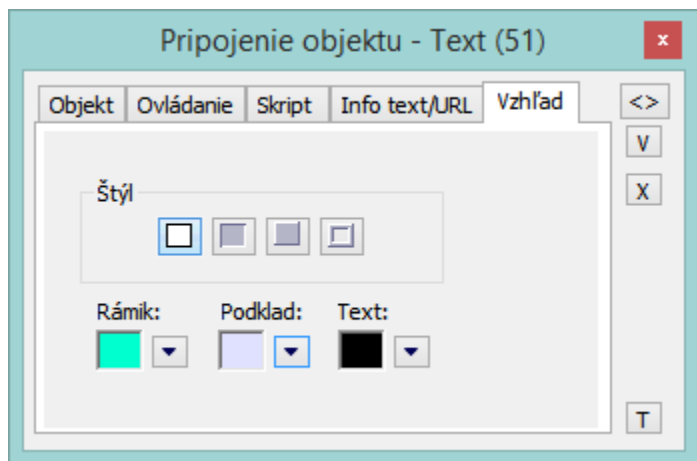
Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad zobrazovaom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

URL





Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastaviť aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie [%HI\\_SetOBJURL](#).

## Vzhľad



Štýl

Definovanie štýlu textového zobrazova. Prehľad dostupných štýlov textových zobrazovaov je uvedený v nasledujúcej tabuľke.

	Zobrazova kreslený s rámikom aj s podkladom.
	3D efekt - zatlačený zobrazova.
	3D efekt - vypuklý zobrazova.
	Zobrazova kreslený s 3D rámikom.

Rámik, Podklad a Text

Parametre **Rámik**, **Podklad** a **Text** umožňujú definovať farby jednotlivých častí textového zobrazova. Farba sa definuje výberom z ponuky farieb, ktorá sa otvorí kliknutím na šípku veda príslušného farebného poľa.



#### Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)