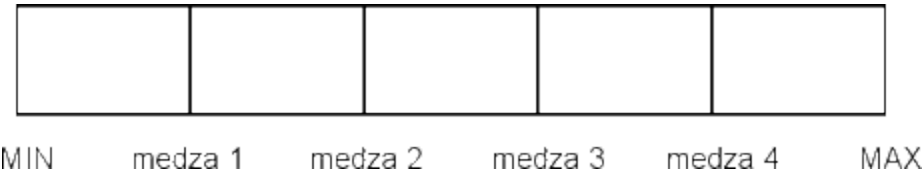


Pruh

Pruh zobrazuje hodnotu objektu prostredníctvom farebného stpca, ktorý sa vypa v závislosti na vekosti (hodnote) zobrazovaného objektu zava vpravo, resp. zdola nahor. Pre stpec je možné definova minimálny, maximálny limit a niekoľko medzí (spolu maximálne 6), priom musí plati:

Min < medza 1 < medza 2 < medza 3 < medza 4 < Max

Každý dielik (úsek medzi dvoma susednými medzami) môže by kreslený inou farbou. Pruh navyše môže by lenený na dieliky s konštantnou vzájomnou vzdialenosou. Toto lenenie je nezávislé na definovaných medziach a slúži na zlepšenie itatenosti zobrazovaa.



Nasledujúci obrázok demonštruje pruh so šiestimi kreslenými rovnomerne rozloženými medzami (0, 20, 40, 60, 80 a 100) a kresleným rámkom a lenením.

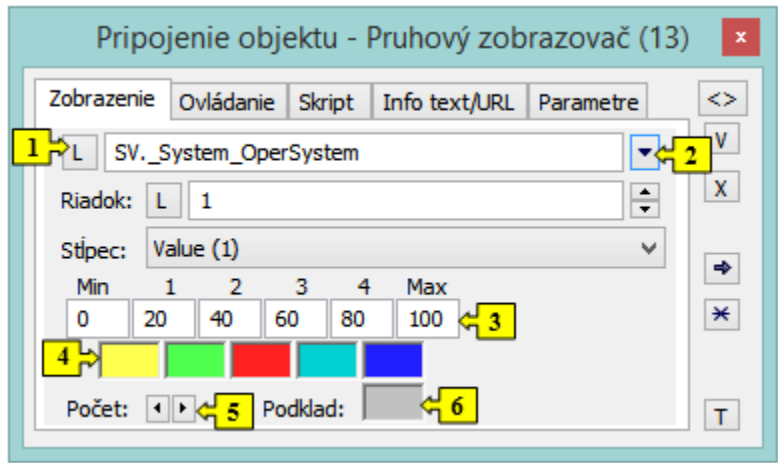


Vytvorenie pruhu

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

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

Zobrazenie



1 a 2	Tlačidlo na výber objektu (1) alebo lokálnej premennej (2), ktorého hodnotu bude pruh zobrazova.
3	Definovanie hodnôt pre jednotlivé medze.
4	Výber farieb pre kreslenie jednotlivých dielikov.
5	Nastavenie potu medzi zobrazovaa - pruhu.
6	Definovanie podkladovej farby pruhu.

V prípade objektu typu [Štruktúrovaná premenná](#), je potrebné uri, hodnota ktorej bunky sa má v zobrazovai zobrazova. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stpca (parameter **Stpec**) a íslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu [Pole hodnôt](#) je potrebné uri, ktorý prvok poa má zobrazova 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 aplikovaných dát ([metadáta](#)) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlaidlí 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

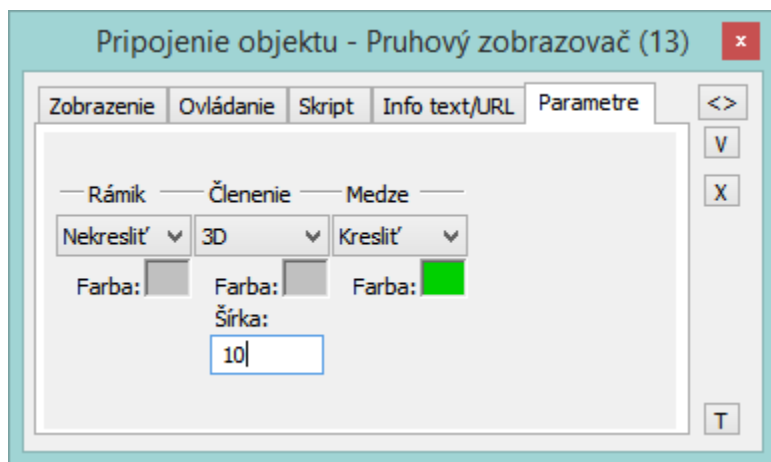
Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad zobrazovaom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

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](#).

Parametre



Rámik

Rámik predstavuje obdĺžnik kreslený po celom obvode pruhu.

Medze

Medze sú zvislé (pri vodorovnom pruhu), resp. vodorovné iary (pri zvislom pruhu) kreslené podľa definovaných hodnôt medzí - záložka **Zobrazenie**.

lenenie

lenenie pruhu v smere zava doprava (vodorovný pruh), resp. zdola nahor (zvislý pruh). Medzi jednotlivými dielikmi lenenia je zachovaná konštantná vzdialenosť definovaná parametrom **Šírka**.

Pre parameter **Rámik**, **Medze** a **lenenie** sú k dispozícii tri možnosti zobrazenia (nezobrazenia):

- **Kresli** - prvok je kreslený ako jednoduchá iara.
- **3D** - prvok je kreslený ako trojrozmerná iara.
- **Nekresli** - prvok nie je kreslený.

Pre zobrazenie **Kresli** je možné vybra farbu zobrazenia - položky **Farba**.



Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)