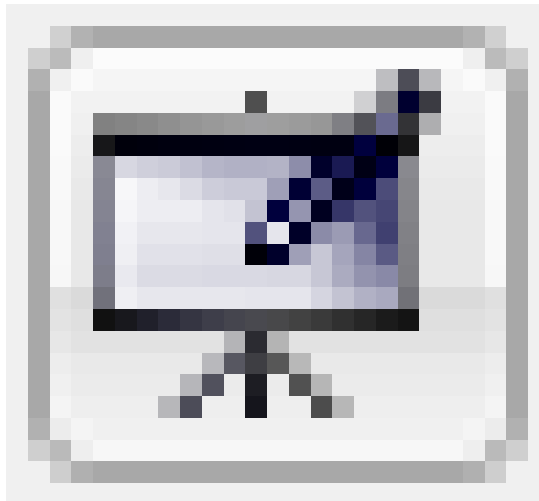


Schéma

Zobrazova Schéma

Zobrazova schéma umožňuje umiestniť do schémy vnorenú schému.

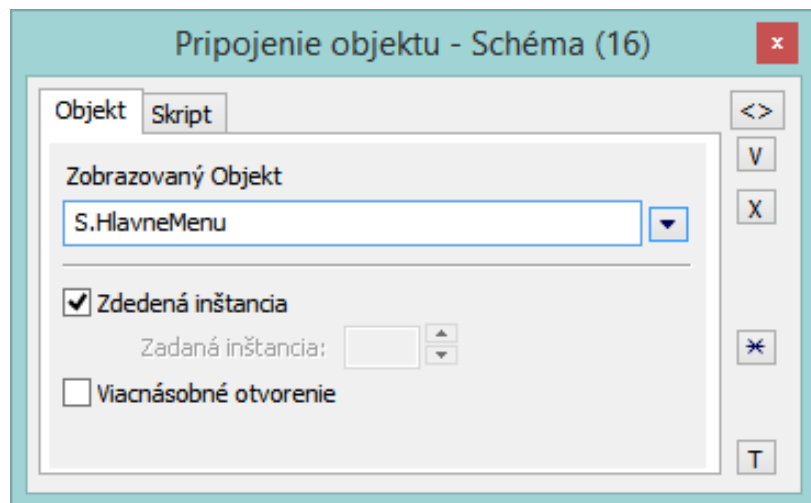
Vytvorenie zobrazovaa Schéma



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

Konfigurácia parametrov zobrazovaa Schéma prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

Objekt

The screenshot shows a dialog box titled 'Pripojenie objektu - Schéma (16)'. It has two tabs: 'Objekt' (selected) and 'Skript'. Under the 'Objekt' tab, there is a section 'Zobrazovaný Objekt' with a dropdown menu showing 'S.HlavneMenu'. Below this, there is a checked checkbox 'Zdedená inštancia' and a text field 'Zadaná inštancia' with a small spinner. There is also an unchecked checkbox 'Viacnásobné otvorenie'. On the right side of the dialog, there are several icons: a code icon (<>), a view icon (V), a delete icon (X), a refresh icon (*), and a text icon (T).

Zobrazovaný objekt

Výber objektu typu [Schéma](#), ktorý sa má v zobrazovai zobrazovať.

Zdedená inštancia

Ak je parameter zaškrtnutý, bude mať schéma, otvorená v zobrazovai (subschéma), číslo inštancie zhodné s materskou schémou (schéma obsahujúca tento zobrazova). V prípade, že je táto voba neaktívna, číslo inštancie je možné zadať priamo v poli **Zadaná inštancia**.

Zadaná inštancia

Priame definovanie čísla inštancie schémy otvorenej v zobrazovai.

Viacnásobné otvorenie

Parameter umožní súčasné otvorenie podschémy s rovnakým číslom inštancie v rôznych materských schémach.

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**.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Zobrazova **Schéma** neumožňuje obsluhu udalostí (OnClick, at.) ako v HI.

Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

Skript materskej schémy môže vola RPC procedúry subschémy za predpokladu, že na zobrazova typu *Schéma* bola pripojená referenná lokálna premenná v záložke **Skript**. Syntax takéhoto volania je potom napr.:

CALL [_RefVarID] ProcName

Zo skriptu materskej schémy je možné vymeni schému, ktorá je pripojená v zobrazovai pomocou akcie [%HI_SetConnectedObj](#). Podobne je možné vymeni aj objekty pripojené v zobrazovai [Graf](#).

Poznámka:

Subschéma má všetky vlastnosti klasickej samostatnej schémy okrem dvoch výnimiek:

1. Subschéma nesmie obsahova zobrazova typu Report.
2. Pri zatváraní subschémy nie je volaná jej udalos [OnClose](#). Volaná je len udalos *OnClose* materskej schémy.



Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)

[Funkcie pre ovládanie aktívnej schémy](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)