



Progress bar


Zobrazova Progress bar

Zobrazova **Progress bar** slúži na indikáciu uritej innosti, ktorá sa vykonáva v systéme (spracovanie úlohy, akanie na údaje, at.).

Príklad zobrazovaa **Progress bar**:

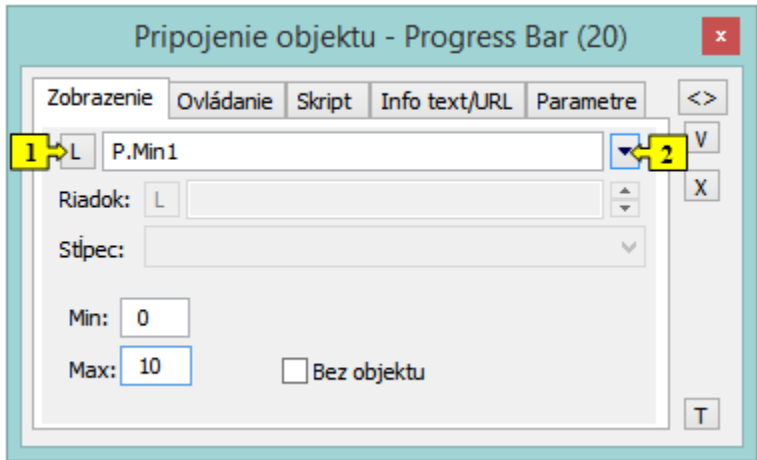
	- štandardný
	- tieovaný

Vytvorenie progress baru

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

Konfigurácia parametrov pripojenia zobrazovaa Progress bar prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledovných záložiek:

Zobrazenie



1	Tlačidlo na výber objektu, ktorého hodnotu bude progress bar zobrazova.
2	Tlačidlo na výber lokálnej premennej, ktorej hodnotu bude progress bar zobrazova.

Min., Max.

Hodnoty urujú rozsah, v ktorom sa bude progress bar vykresova. Ak je premenná, ktorá sa pripája, menšia ako je nastavená minimálna hodnota, tak progress bar ostane prázdny. Ak je hodnota väčšia, progress bar ostane plný.

Bez objektu

Ak je voba oznaená, progress bar sa zmení na nekonečný a pripájanie hodnôt sa zakáže.

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](#).

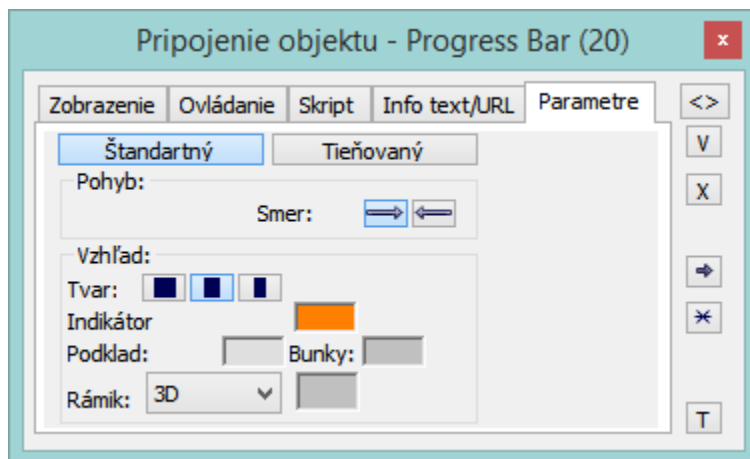
Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlače **CTRL+L**).

URL

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

Parametre

Záložka umožňuje nastaviť vzťah progress baru. Podľa výberu typu progress baru (štandardný/tieňovaný, s objektom/bez objekt) nie sú niektoré funkcie podporované.



Štandardný / Tieňovaný

Výber medzi typom progress baru.

Pohyb

Rýchlos

Rýchlos indikátora inosti. Môže sa nastaviť od 1 (najnižšia rýchlosť) do 10 (najvyššia rýchlosť).

Smer

Uruje, akým smerom sa bude pohybovať indikátor inosti:

- smer zava doprava, odrazí sa a vráti sa naspä
- smer zava doprava a na konci skoí na zaiatok
- smer sprava doava a na konci skoí na zaiatok

Vzhad

Tvar

Tvar indikátora innosti.

Plni

Pri oznaenom parametri sa rámk postupne vypa zvolenou farbou a poda toho, ako je nastavený smer pohybu, tak:

- postupne sa vypa a po jeho vyplnení sa zane postupne maza
- postupne sa vypa a po jeho vyplnení sa celý zmaže a opä sa vypa
- rámk je celý vyplnený a postupne sa maže, ke sa vymaže všetko, tak sa opä celý vyplní

Indikátor innosti

Nastavenie farby aktívneho okna.

Podklad

Nastavenie farby podkladu.

Bunky

Nastavenie farby neaktívnych buniek.

Rámik

Nastavenie vzhadu rámika okolo celého progress baru.

- 3D - nakreslí 3D rámk, farbu nie je možné zvoli
- Kresli - nakreslí rámk okolo celého indikátora farbou poda výberu
- Nekresli - rámk sa nenakreslí

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Zobrazova **Progress bar** má v Tenkom klientovi mierne obmedzenú funkcnos. Tieový progress bar nie je podporený. Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).



Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)