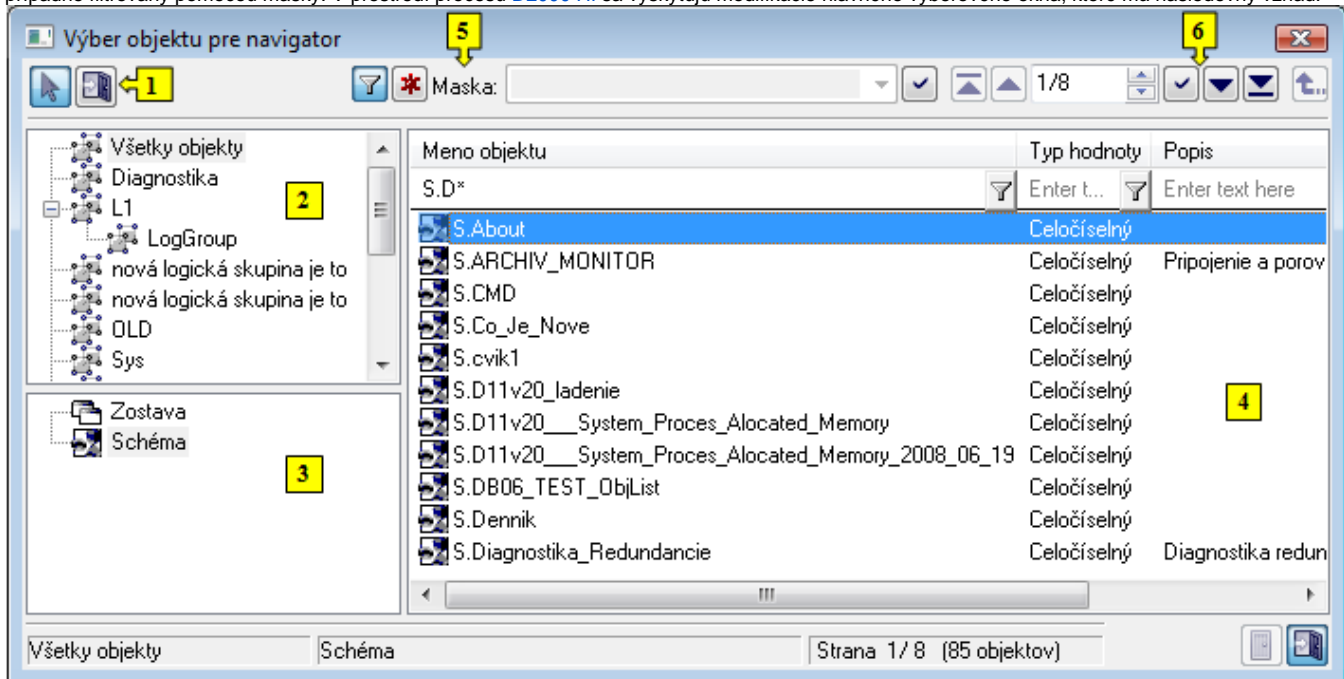


# Okná výberu objektov v prostredí HI (HI)

Výberové okno obsahuje zoznam objektov systému D2000, ktorý môže byť kategorizovaný podľa typu objektu, podľa príslušnosti v logických skupinách, prípadne filtrovaný pomocou masky. V prostredí procesu **D2000 HI** sa vyskytujú modifikácie hlavného výberového okna, ktoré má nasledovný vzhľad:





Okno sa dá rozdeliť na tieto logickéasti:

- Funkčné tlačidlá (1)
- Stromová štruktúra logických skupín (2)
- Zoznam typov objektov (3)
- Zoznam objektov (4)
- Maska (5)
- Stránkovacie tlačidlá (6)



## Funkčné tlačidlá

Pomocou funkčných tlačidiel je možné robiť rôzne operácie nad vybranými objektmi systému D2000. Poet a rozmiestnenie jednotlivých funkčných tlačidiel môže byť v rôznych oknách iný, je závislý od účelu a cieľa použitia výberového okna. Tlačidlo, ktoré bolo naposledy použité, ostane naaalej zatlaené a jeho funkcia sa dá vyvolať okrem jeho opätovného stlačenia aj dvojklikom nad vybraným objektom v zozname. Nasledovný zoznam obsahuje všetky možné prípady funkčných tlačidiel.

	Vytvorenie nového objektu.
	Otvorenie objektu.
	Editácia objektu.
	Zrušenie objektu (objektov).
	Priradenie objektu (objektov) do logických skupín.
	Výber objektu.
	Otvorenie objektu v browseri.
	Ovládanie objektu.
	Zatvorenie okna.

	Zablokovanie masky a zobrazenie filtra pre triedenie. Text zadany v maske sa nevymaze.
	Vymaze zadany text vo filtri. Tlaidlo je aktivne, len ak je vo filtri napisany text.

Tlaidlá vpravo dole uruju správanie sa okna po uskutenení výberu objektu:

	Výberové okno ostane otvorené.
	Zatvorenie okna.

## Stromová štruktúra logických skupín

Rovnako ako všetky objekty systému D2000, tak aj objekty typu *Užívateľ* a *Skupina objektov* môžu byť zaradené do logických skupín. Ak si v zozname logických skupín vyznaíte nejakú skupinu, v zozname objektov budú len tie objekty, ktoré sú lenom vybratej skupiny.

Skupina s názvom **Všetky objekty** nie je logickou skupinou. Pokiaľ sa v strome vyznaí, zobrazia sa objekty bez ohľadu na príslušnosť v skupinách.

## Zoznam typov objektov

Zoznam typov objektov je závislý od procesu a účelu použitia výberového okna. Každý typ objektu má svoj charakteristický obrázok naavod názvu typu. Ten istý obrázok sa použije aj v [zoznam objektov](#) pri každom objekte v závislosti od jeho typu.

## Zoznam objektov

V pravejasti okna je zoznam objektov. Zobrazia sa len tie objekty, ktoré sú rovnakého typu, aký je vyznačený v [zozname typov objektov](#), a ktoré sú zaradené do vyznačenej [logickej skupiny](#). Zoznam možno tiež korigovať pomocou [masky](#).

## Prístup k zoznamu potomkov vybraného objektu

Ak nejaký objekt zobrazený v zozname objektov obsahuje potomkov, jeho meno je uzavreté v hranatých zátvorkách. Stlačením klávesy ALT + dvojklik nad takýmto objektom sa vnoríme do zoznamu jeho potomkov. Rovnakým spôsobom je možné sa dostať k zoznamu objektov zaradených do objektu *Skupina objektov*.

## Viacnásobný výber objektov

Vo výberovom okne je v niektorých prípadoch možno označiť na spracovanie viac objektov. Pri takomto výbere postupujeme nasledovne:

- Stlačením klávesy SHIFT + označením objektu sa vyznaí viac objektov naraz.
- Stlačením klávesy CTRL sa vyznaí prípad. zruší označenie objektu, na ktorý klikneme pomocou avého tlačidla myši.
- CTRL+A vyznaí všetky objekty na zobrazenej stránke.

## Prechod na nasledovnú/predošlú stranu zoznamu

Vo výberovom okne je možné pohybovať sa pomocou kláves PgUp a PgDn. Pri dosiahnutí začiatku/konca zobrazovaného zoznamu sa po ich stlačení vykoná skok na predošlú/nasledovnú stranu zoznamu (ak existuje).

## Maska



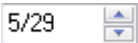




Maska umožňuje rýchle vyhľadávanie skupiny objektov, ktorých názvy majú určité spoločné znaky. V maskách je možné použiť špeciálne znaky uvedené v nasledujúcej tabuľke.

Znak	Význam znaku
*	Nahrádza ubovoný počet znakov.
?	Nahrádza jeden znak.
[znaky]	Umožňuje uviesť niekoľko znakov (bez oddeľovača), ktoré sa môžu vyskytovať na konkrétnej pozícii.
[^znaky]	Umožňuje uviesť niekoľko znakov (bez oddeľovača), ktoré sa nemôžu vyskytovať na konkrétnej pozícii.

Do zoznamu objektov sa zaradia len tie objekty, ktorých mená sú zhodné so zadanou maskou.

## Stránkovacie tlačidlá

Ak je zoznam objektov väčší ako je možné zobraziť do okna, [zoznam objektov](#) je rozdelený do stránok, medzi ktorými je možné prechádzať pomocou tlačidiel v pravej hornej časti okna.

	Skok na prvú stránku zoznamu.
	Skok na predchádzajúcu stránku zoznamu.
	íslo aktuálnej stránky / počet všetkých stránok.
	Skok na stránku navolenú v poli aktuálnej stránky pomocou šípok v pravej časti políka, príp. priamo napísaním čísla stránky.
	Skok na nasledujúcu stránku zoznamu.
	Skok na poslednú stránku zoznamu.
	Skok na predchádzajúci nadradený zoznam.