

HI_SetMasterVisible

Funkcia %HI_GetMasterVisible, %HI_SetMasterVisible

Funkcia

Funkcia **%HI_SetMasterVisible** zakáže zobrazenie objektu (preaží funkciu [%HI_SetVisible](#)) / zruší zákaz zobrazenia a povolí možnosť ovládania zobrazenia grafického objektu funkciou **%HI_SetVisible** ([riadiaca funkcia](#)).

Funkcia **%HI_GetMasterVisible** získava aktuálny stav preaženia objektu nastavený funkciou **%HI_SetMasterVisible**.

Deklarácia

```
%HI_SetMasterVisible(  
    INT in refId,  
    BOOL in bVisible  
)  
  
BOOL %HI_GetMasterVisible(  
    INT in refId  
)
```

Parametre

refId	Odkaz na grafický objekt (referenčná premenná).
bEnable	@TRUE - povolenie viditeľnosti grafického objektu, ovládané funkciou %HI_SetVisible @FALSE - skrytie grafického objektu

Popis

Funkcia **%HI_SetMasterVisible** umožňuje skryť grafické objekty alebo záložky objektu [Windows prvku Záložky](#) - parameter *refId* určí názov referenčnej premennej daného grafického objektu alebo názov referenčnej premennej danej záložky. Táto funkcia pri parametri @FALSE preaží funkciu **%HI_SetVisible** (blokuje jej funkciu).

Funkcia **%HI_GetMasterVisible** získava aktuálny stav preaženia objektu nastaveného funkciou **%HI_SetMasterVisible**. Pozor návratová hodnota @TRUE neznamená, že je objekt viditeľný, ale že riadenie objektu má funkcia **%HI_SetVisible**. Návratová hodnota @FALSE znamená, že riadenie objektu funkciou **%HI_SetVisible** bolo zablokované a objekt nie je vidie.

Popis správania sa master funkcií je detailnejšie popísaný v kapitole [Master funkcie](#).

Príklad

```
ENTRY OnLogOn(IN TEXT _userName, IN BOOL _bLogOn)  
    IF _bLogOn THEN  
  
        ;pri prihlásenom užívateľovi objekt môže byť zobrazený  
        %HI_SetMasterVisible(_Text,@TRUE)  
    ELSE  
  
        ;pri odhlásenom užívateľovi nie je objekt viditeľný  
        %HI_SetMasterVisible(_Text,@FALSE)  
    ENDIF  
END OnLogOn
```



Súvisiace stránky:

[Funkcie pre ovládanie grafických objektov](#)
[Argumenty funkcie - typy](#)