

# Vytváranie grafických objektov

Táto kapitola obsahuje popisy a ukážky vytvárania možných typov grafických objektov v jazyku ADA. Postup pri vytváraní je nasledovný:

1. [Vytvorenie grafického objektu](#)
2. [Nastavenie parametrov vytváraného objektu](#)
3. [Ukonenie vytvárania grafického objektu](#)

## 1. Vytváranie grafického objektu

Grafický objekt vytvoríme volaním call-back procedúry [CreateObj](#), v ktorej zadáme číslo vytváraného objektu. Zoznam objektov a pseudo objektov, ktoré možno pomocou tejto funkcie vytvoriť obsahuje nasledovná tabuľka. V tabuľke sú odkazy na príklady vytvárania objektov.

Objekt	objType	Popis
<a href="#">Line</a>	0	Vytvorí objekt typu <a href="#">iara</a> .
<a href="#">PLine</a>	1	Vytvorí objekt typu <a href="#">Viacnásobná iara</a> alebo <a href="#">Mnohouholník</a> .
<a href="#">DLine</a>	2	Vytvorí objekt typu <a href="#">Viacnásobná prerušovaná iara</a> .
<a href="#">Arc</a>	3	Vytvorí objekt typu <a href="#">Oblúk</a> .
<a href="#">3Arc</a>	4	Vytvorí objekt typu <a href="#">Trojbodový oblúk</a> .
<a href="#">Box</a>	5	Vytvorí objekt typu <a href="#">Obdžník</a> .
<a href="#">PAngle</a>	6	Vytvorí objekt typu <a href="#">Mnohouholník</a> .
<a href="#">Circle</a>	7	Vytvorí objekt typu <a href="#">Kruh</a> .
<a href="#">PiArc</a>	8	Vytvorí objekt typu <a href="#">Kruhovú výse</a> .
<a href="#">Ellipse</a>	11	Vytvorí objekt typu <a href="#">Elipsa</a> .
<a href="#">Text</a>	12	Vytvorí objekt typu <a href="#">Text</a> .
<a href="#">Group</a>	32	Vytvorí objekt skupina objektov, ktorý bude zluova nasledovne vytvorené objekty do jednej skupiny (až do uzatvorenia skupiny).
<a href="#">LineCom bined</a>	-1	Vytvorí objekt typu iara, ktorý (ak má rovnaké atribúty ako predošlé iary vytvorené týmto parametrom) skombinuje s predošlými iarami do jedného objektu typu <a href="#">Viacnásobná iara</a> alebo <a href="#">Viacnásobná prerušovaná iara</a> .
<a href="#">PLineAdd</a>	-2	Pridá sériu parametrov do vytváraného objektu typu <a href="#">Viacnásobná iara</a> (ak nie je vytváraný, tak založí nový).

## 2. Nastavenie parametrov vytváraného objektu

Po vytvorení objektu nastavujeme postupne jeho parametre volaním [call-back procedúr](#) typu [Set\\_xxx](#). Prvý v zadávaných parametroch uruje typ parametra grafického objektu, ktorý ideme nastaviť, druhý a prípadne tretí reprezentuje novú hodnotu tohto parametra. Skupiny typov parametrov zobrazuje nasledovná tabuľka:

Parametre	Popis
<a href="#">pozíné</a>	Pozíné body objektu dané pozíciou alebo vzdialenosou od predošlého bodu.
<a href="#">iar</a>	Parametre iar.
<a href="#">výplní</a>	Parametre výplní.
<a href="#">kruhových objektov</a>	Parametre kruhových objektov.
<a href="#">textov</a>	Parametre textov.

## 3. Ukonenie vytvárania grafického objektu

Objekt uzatvoríme volaním [call-back procedúry](#) [ObjAction](#). Procedúra podľa zadaného parametra vykoná akciu s vytváraným objektom.

### Popis typov akcií:

Akcia	objType	Popis
<a href="#">closeFigure</a>	0	Uzatvorí pozínú skupinu bodov objektu typu Polyline - objekt sa zmení na mnohouholník.

closeObject	1	Ukoní vytváranie objektu (objekt je automaticky zatvorený zaatím vytvárania nového objektu).
closeGroup	2	Uzavretie skupiny objektov - ukoní vytváranie aktuálneho objektu a posledne vytváraného objektu typu skupina.
closeAll	3	Uzavretie všetkých rozpracovaných objektov - ukoní vytváranie aktuálneho objektu a všetkých objektov typu skupina. Funkcia s týmto parametrom je automaticky volaná pri ukonení importu.

Grafický objekt typu [Iara](#) až [Text](#) je automaticky uzavretý zaatím vytvárania ďalšieho objektu.



#### Súvisiace stránky:

[Import vektorových formátov do schém systému D2000](#)

[Vytváranie grafických objektov - príklady](#)