

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 íslo 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
Line	0	Vytvorí objekt typu iara .
PLine	1	Vytvorí objekt typu Viacnásobná iara alebo Mnohouholník .
DLine	2	Vytvorí objekt typu Viacnásobná prerusovaná iara .
Arc	3	Vytvorí objekt typu Oblúk .
3Arc	4	Vytvorí objekt typu Trobodový oblúk .
Box	5	Vytvorí objekt typu Obdžnik .
PAngle	6	Vytvorí objekt typu Mnohouholník .
Circle	7	Vytvorí objekt typu Kruh .
PiArc	8	Vytvorí objekt typu Kruhová výse .
Elipse	11	Vytvorí objekt typu Elipsa .
Text	12	Vytvorí objekt typu Text .
Group	32	Vytvorí objekt skupina objektov, ktorý bude zluova nasledovne vytvorené objekty do jednej skupiny (až do uzavorenia skupiny).
LineCombined	-1	Vytvorí objekt typu iara, ktorý (ak má rovnaké atribúty ako predošlé iary vytvorené týmto parametrom) skombinuje s predošlými iarami do jedného objektu typu Viacnásobná iara alebo Viacnásobná prerusovaná iara .
PLineAdd	-2	Pridaj sériu parametrov do vytváraného objektu typu Viacnásobná iara (ak nie je vytváraný, tak založ nový).

2. Nastavenie parametrov vytváraného objektu

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

Parametre	Popis
poziné	Poziné body objektu dané pozíciami alebo vzdialenosou od predošlého bodu.
iar	Parametre iar.
výplní	Parametre výplní.
kruhových objektov	Parametre kruhových objektov.
textov	Parametre textov.

3. Ukončenie vytvárania grafického objektu

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

Popis typov akcií:

Akcia	objType	Popis
closeFigure	0	Uzavorí pozinú skupinu bodov objektu typu Polyline - objekt sa zmení na mnohouholník.

closeObject	1	Ukoní vytváranie objektu (objekt je automaticky zatvorený začiatom 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 ukončení importu.

Grafický objekt typu [lára](#) až [Text](#) je automaticky uzavretý začiatom vytvárania alšieho objektu.



Súvisiace stránky:

[Import vektorových formátov do schém systému D2000](#)
[Vytváranie grafických objektov - príklady](#)