

SWTShell

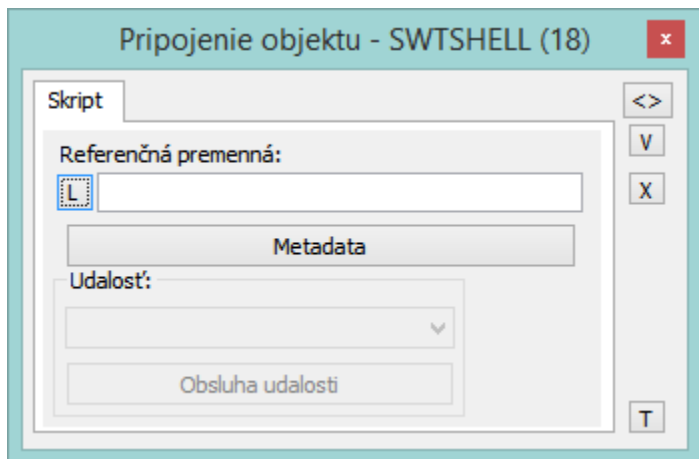
SWTShell je objekt v JVM (Java Virtual Machine), ktorý slúži ako rodičovské okno pre grafické objekty vytvárané v jazyku Java. Umožňuje aplikánu programátorovi vytvoriť prvky grafického užívateľského rozhrania v rámci behu skriptu schémy pomocou [grafickej knižnice SWT](#).

Vloženie SWTShell objektu



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

Skript



Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie SWTShell objektu pre použitie v skripte formou referennej premennej.

Metadáta

Priradenie aplikovaných dát ([metadáta](#)) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlačidle meno prvého záznamu metadát. Ak má viac záznamov bude za menom "...".

Udalosť

Parameter nemá v prípade SWTShell význam.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Objekt **SWT Shell** nie je možné implementovať na Tenkého klienta. Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).



Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)
[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)