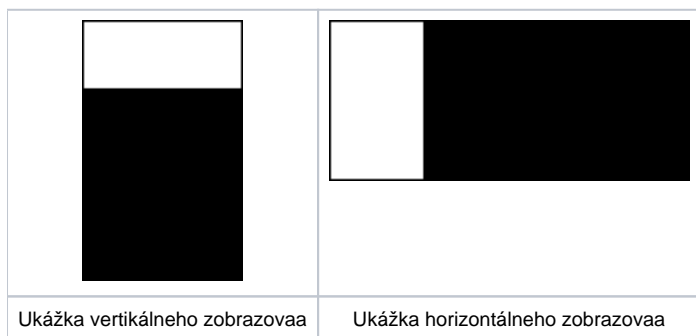




# Vertikálny a horizontálny zobrazova

Vertikálny a horizontálny zobrazova vyjadruje, podobne ako koláový diagram, podiel hodnôt objektov na celku. Každá hodnota je reprezentovaná stpekom, ktorého výška (šírka) odpovedá tejto hodnote.

Ukážka vertikálneho a horizontálneho zobrazovaa zobrazeného v procese [D2000 HI](#):

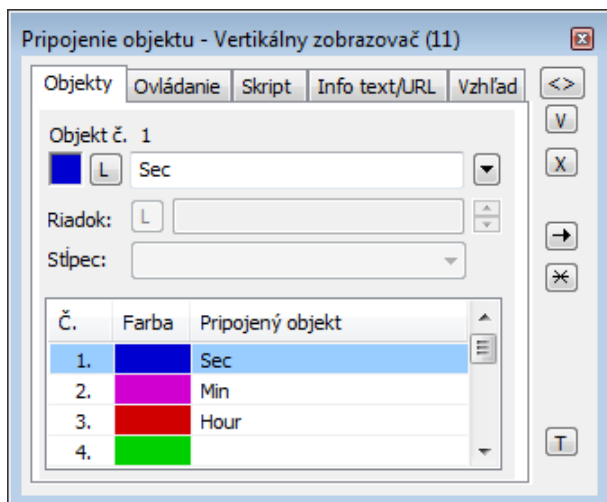


## Vytvorenie vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa

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

Konfigurácia parametrov pripojenia vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledovných záložiek:

## Objekty



Objekt . 1 až Objekt . 12

Vertikálny / horizontálny zobrazova môže zobrazovať súčasne maximálne dvanás (12) objektov. Z tohto dôvodu obsahuje záložka **Objekty** dvanás riadkov. Objekty sa definujú zápisom do vstupného políka alebo výberom zo zoznamu objektov, ktorý sa otvorí po stlačení tlačidla napravo od políka.

Farba zobrazovania daného objektu sa definuje kliknutím na políko v akejkoľvek bunke každého riadku.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné určiť hodnotu ktorej bunky sa má v zobrazovacom zobrazovať. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a číslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť, ktorý prvok má v zobrazovacom zobrazovať.

## Ovládanie

---

Parametre na záložke sú uvedené pri popise paletky **Pripojenie objektu** - záložka [Ovládanie](#).

## Skript

---

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie zobrazovacej pre použitie v skripte formou referenčnej 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

Výber [udalosti](#) pre zobrazovacie. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnMouseEnter](#)
- [OnMouseLeave](#)
- [OnUserInput](#)

Obsluha udalostí

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalosť**.

## Info text/URL

---

Info text

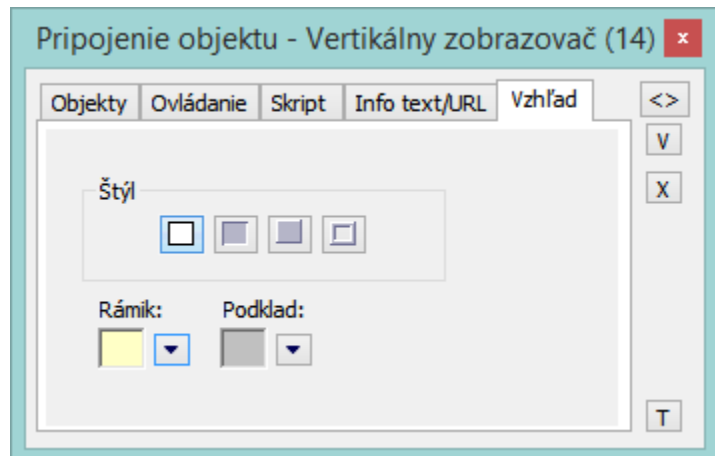
Definovanie informácie o textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad zobrazovacím po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastaviť aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie [%HI\\_SetOBJURL](#).

## Vzhľad



Štýl

Definovanie štýlu vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa.

	Zobrazova kreslený s rámikom aj s podkladom.
	3D efekt - zatlaený zobrazova.
	3D efekt - vypuklý zobrazova.
	Zobrazova kreslený s 3D rámikom.

Rámik a Podklad

Parametre **Rámik** a **Podklad** umožňujú definovať farby jednotlivých častí vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa. Farba sa definuje výberom z ponuky farieb, ktorá sa otvorí kliknutím na šípku veda príslušného farebného políka.



Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)