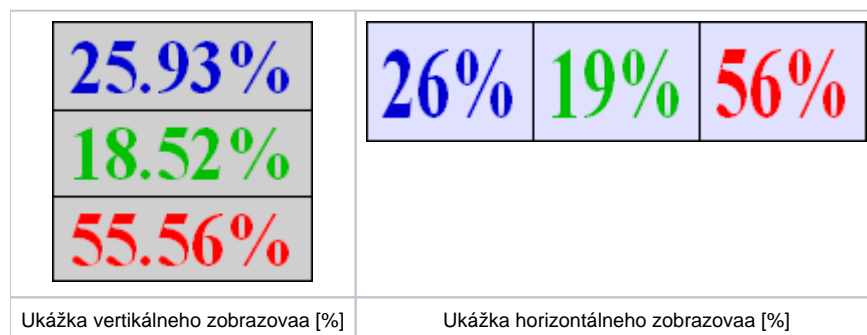


# Vertikálny a horizontálny zobrazova - percentá



## Vertikálny a horizontálny percentuálny zobrazova - [%]

Vertikálny a horizontálny percentuálny zobrazova vyjadruje, podobne ako koláový diagram, podiel hodnôt objektov na celku. Každá hodnota je reprezentovaná údajom v percentách, ktorý je umiestnený v príslušnom políku zobrazovaa.

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

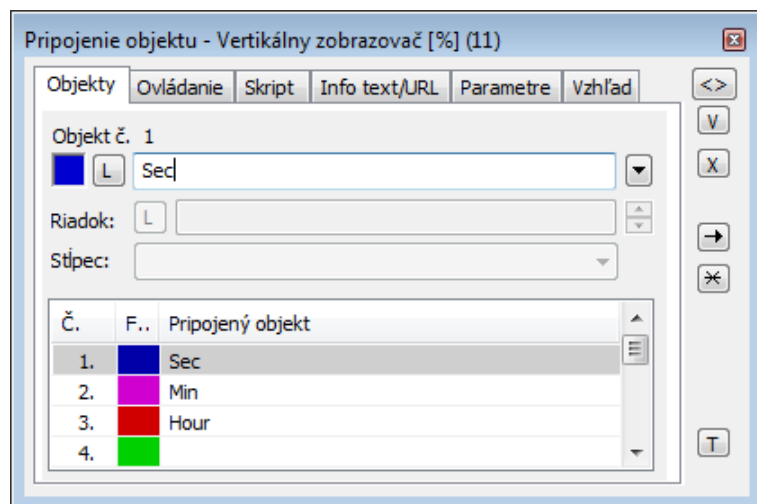


## Vytvorenie vertikálneho / horizontálneho percentuálneho zobrazovaa

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 percentuálneho zobrazovaa prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledovných záložiek:

## Objekty



Objekt . 1 až Objekt . 12

Vertikálny / horizontálny percentuálny zobraza [%] môže zobraza súasne 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 zobrazenia 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 zobrazení zobraza. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a ísлом riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť, ktorý prvok poľa má zobraza zobraza.

## Ovládanie

---

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

## Skript

---

Referenčná premenná

Služí na pomenovanie zobraza 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

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

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

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalosť**.

## Info text/URL

---

Info text

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

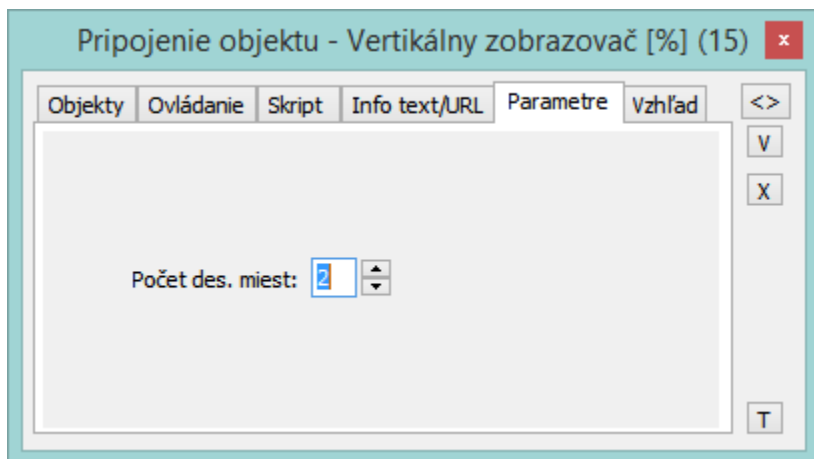
Možno použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

URL

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

## Parametre

---

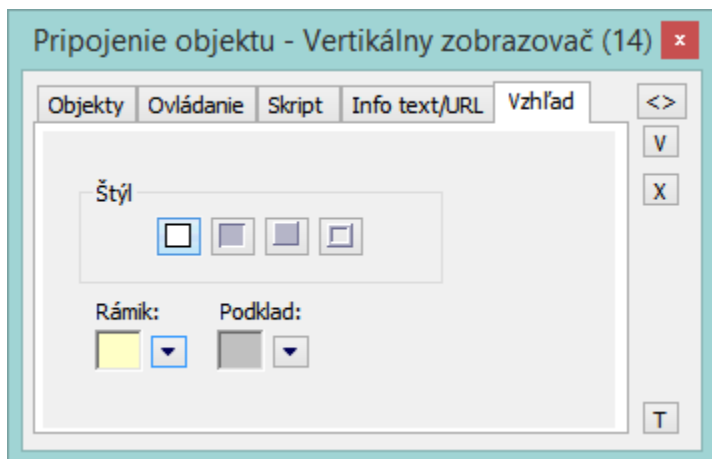


Počet des. miest

Definovanie počtu desiatinných miest pre číselné údaje (%) vo vertikálnom / horizontálnom percentuálnom zobrazovači.





## Vzhľad

---



Štýl

Definovanie štýlu vertikálneho / horizontálneho percentuálneho 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 strán vertikálneho / horizontálneho percentuálneho 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](#)