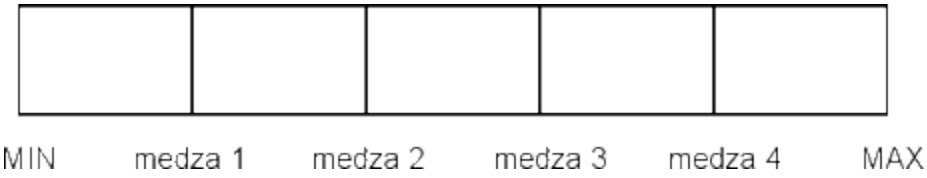
Pruh

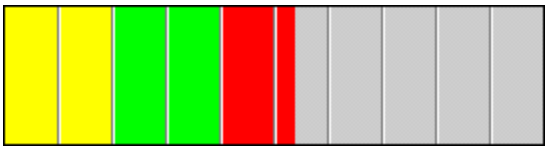
Pruh zobrazuje hodnotu objektu prostredníctvom farebného stpca, ktorý sa vypa v závislosti na vekosti (hodnote) zobrazovaného objektu zava vpravo, resp. zdola nahor. Pre stpec je možné definova minimálny, maximálny limit a niekoko medzí (spolu maximálne 6), priom musí plati:

Min < medza 1 < medza 2 < medza 3 < medza 4 < Max

Každý dielik (úsek medzi dvoma susednými medzami) môže by kreslený inou farbou. Pruh navyše môže by lenený na dieliky s konštantnou vzájomnou vzdialenosou. Toto lenenie je nezávisle na definovaných medziach a slúži na zlepšenie itatenosti zobrazovaa.



Nasledujúci obrázok demonštruje pruh so šiestimi kreslenými rovnomerne rozloženými medzami (0, 20, 40, 60, 80 a 100) a kresleným rámikom a lenením.

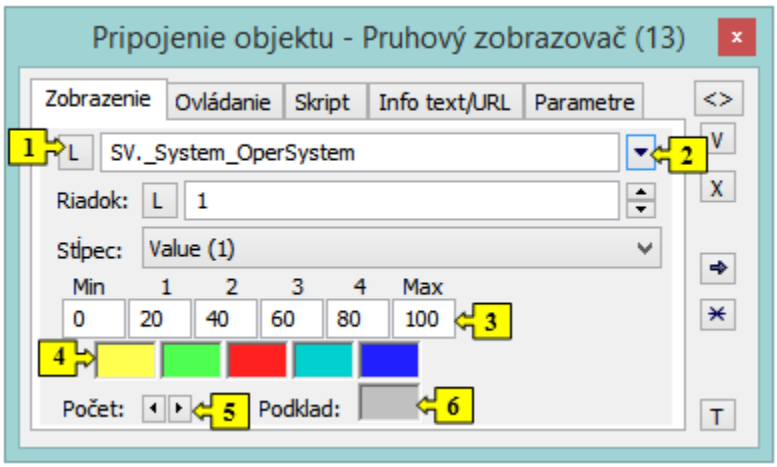


Vytvorenie pruhu

1. V nástrojovej lište Kreslenie kliknite na tlaidlo **Pruh** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh pruhu a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahlý roh pruhu a kliknite myšou.

Konfigurácia parametrov pruhu prebieha v paletke Pripojenie objektu prostredníctvom nasledovných záložiek:

Zobrazenie



1 a 2	Tlaidlo na výber objektu (**1**) alebo lokálnej premennej (**2**), ktorého hodnotu bude pruh zobrazova.
3	Definovanie hodnôt pre jednotlivé medze.
4	Výber farieb pre kreslenie jednotlivých dielikov.
5	Nastavenie potu medzí zobrazovaa - pruhu.
6	Definovanie podkladovej farby pruhu.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné uri, hodnota ktorej bunky sa má v zobrazovai zobrazova. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stpca (parameter **Stpec**) a íslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné uri, ktorý prvok poa má zobrazova zobrazova.

Ovládanie

Parametre na záložke sú uvedené pri popise paletky **Pripojenie objektu** - záložka Ovládanie.

Skript

Referenná premenná

Slúži na pomenovanie zobrazovaa pre použitie v skripte formou referennej premennej.

Metadáta

Priradenie aplikaných dát (metadáta) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlaidle meno prvého záznamu metadát. Ak má viac záznamov bude za menom ",..." .

Udalos

Výber udalosti pre zobrazova. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- OnClick
- OnMouseDown
- OnMouseEnter
- OnMouseLeave
- OnUserInput

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

Info text/URL

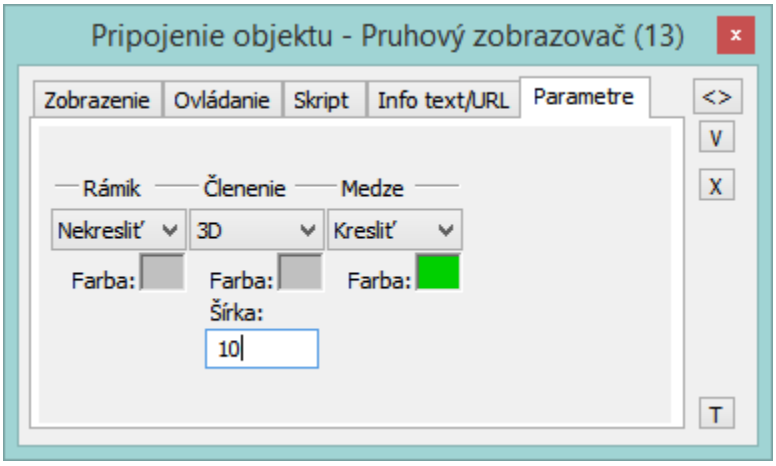
Info text

Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovatea myši nad zobrazovaom po otvorení schémy v procese D2000 HI.
Možnos použi Slovník (pre otvorenie stlate **CTRL+L**).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastavi aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie % HI_SetOBJURL.

Parametre



Rámik

Rámik predstavuje obdžnik kreslený po celom obvode pruhu.

Medze

Medze sú zvislé (pri vodorovnom pruhu), resp. vodorovné iary (pri zvislom pruhu) kreslené poda definovaných hodnôt medzí - záložka **Zobrazenie**.

lenenie

lenenie pruhu v smere zava doprava (vodorovný pruh), resp. zdola nahor (zvislý pruh). Medzi jednotlivými dielikmi lenenia je zachovaná konštantná vzdialenos definovanou parametrom **Šírka**.

Pre parameter **Rámik**, **Medze** a **lenenie** sú k dispozícii tri možnosti zobrazenia (nezobrazenia):

- **Kresli** - prvok je kreslený ako jednoduchá iara.
- **3D** - prvok je kreslený ako trojrozmerná iara.
- **Nekresli** - prvok nie je kreslený.

Pre zobrazenie **Kresli** je možné vybra farbu zobrazenia - položky **Farba**.

Súvisiace stránky:

Zobrazovae
Funkcie pre ovládanie Grafických objektov