

Statický text

Windows prvok - Statický text

Windows prvok - Statický text (Static text) slúži na zobrazenie textovej informácie. Používa sa napríklad pred Windows prvkom "Vstup textu" a podobne.

Ukážka

Zadajte meno:

Vytvorenie statického textu



1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) stlačte tlačidlo **Statický text**.
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 statického textu prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

Pripojenie

Statický text nemá žiadnu hodnotu a preto pripojenie objektu na Statický text má význam len z hľadiska popisu statického textu (vi parameter [Text](#)).

Pripojený objekt

Názov pripojeného objektu.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné presne definovať pozíciu bunky. Jednoznaková pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Špec**) a číslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť prvok poľa.

Skript

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie Statického textu 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 prvok Vstup textu. Zoznam obsahuje jedinú udalosť:

- [OnMouseDown](#)

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalosť**.

Info text/URL

Info text

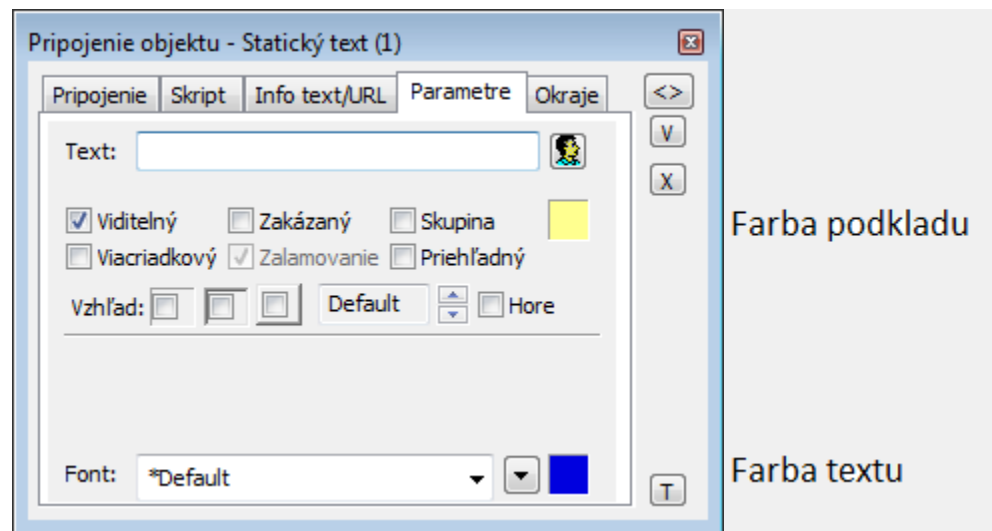
Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad statickým textom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

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](#).

Parametre



Text

Parameter slúži na definovanie reazca, ktorý bude Statický text zobrazovať. Reazec môže zobrazovať aj tzv. živé hodnoty objektu definovaného parametrom [Pripojený objekt](#), ale takéto reazce musia mať špeciálny formát - podrobnejšie informácie v kapitole [Formátovacie masky](#).

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

Viditeľný

Parameter uruje, i Windows prvok bude viditený pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné mení zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetVisible](#).

Zakázaný

Parameter uruje, i Windows prvok bude pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#) aktívny alebo neaktívny. Parameter je možné mení zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetEnable](#).

Skupina

Parameter definuje prvý Windows prvok v [skupine Windows prvkov](#).

Farba podkladu

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastavi farbu podkladu. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov. Ak je nastavený príznak priehadný, farba sa neuplaní.

Viacriadkový

Zobrazovaný text môže by zobrazený vo viacero riadkoch

Zalamovanie

Platí pre Viacriadkový vstup textu. Spôsobuje automatické zalamovanie (od riadkovanie) dlhého textu.

Priehadný

Priehadný podklad Windows prvku.

Poznámka: Priehadnos sa použije iba pri zobrazení Windows prvku na obrazovke monitora, nie pri tlaí.

Vzhad

Možný vzhad rámbka okolo windows prvku

Horizontálne umiestnenie

Default - základné pre daný windows prvok / Vavo / Vstrede / Vpravo

Hore

Vertikálne umiestnenie. Bez tejto voby je text umiestnený v strede s touto vobou umiestnený v hore.

Font

Kliknutím na tlačidlo umiestnené napravo sa otvorí zoznam definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre daný statický text. Pravá as dialógového okna obsahuje zoznam textových štýlov, avá as ukážku z vybraného štýlu. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

Poznámka: Font je možné zmení zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetFontStyle](#).

Farba textu

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastavi farbu textu. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

**Súvisiace stránky:**[Windows prvky](#)[Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO](#)

Farba textu winkontrolu

Pri niektorých winkontroloch je možné nastavi farbu textu. Písmeno D vo vobe znamená že sa použije defaul farba z windowsov.