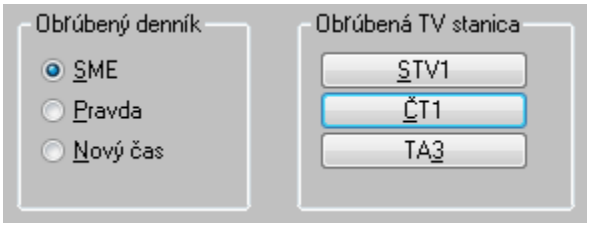
Výberové tlaidlo

Windows prvok - Výberové tlaidlo

Windows prvok - Výberové tlaidlo (Radio button) slúži na výber jednej voby z niekokých preddefinovaných. Výberové tlaidlo sa nepoužíva samostatne, vždy použijeme jedno tlaidlo pre jednu možnú vobu. Množina výberových tlaidiel, na ktoré je pripojený ten istý objekt je považovaná za jednu **skupinu**. V ukážke sú zobrazené dve skupiny - "výber obúbeného denníka" a "výber obúbenej TV stanice".

Ukážka



Vytvorenie výberového tlaidla

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

Pravidlá pre definovanie skupiny výberových tlaidiel

1. V okne Nastavenie poradia Windows prvkov umiestnite výberové tlaidlá jedno za druhým.
2. Pre prvé výberové tlaidlo v skupine zaškrtnite parameter Skupina.
3. Pre prvý Windows prvok, ktorý v okne Nastavenie poradia Windows prvkov nasleduje po danej skupine, takisto zaškrtnite parameter Skupina.

Upozornenie: V niektorých prípadoch pri nedodržaní pravidiel v operaných systémoch Windows môže dôjs k zacykleniu vyhodnotenia stlaenia výberového tlaidla a to môže spôsobi zablokovanie procesu D2000 HI.

Konfigurácia parametrov výberového tlaidla prebieha v paletke Pripojenie objektu prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

Pripojenie

Pripojený objekt

Výber objektu na pripojenie. Pripojený objekt uruje, ktoré výberové tlaidlo zo skupiny bude aktívne a naopak, hodnota pripojeného objektu sa zmení vždy po zmene aktívneho výberového tlaidla užívateom. Hodnota pripojeného objektu sa rovná poradiu aktívneho výberového tlaidla v rámci svojej skupiny. V ukážke sú momentálne aktívne tlaidlá "SME" a "T1", to znamená, že hodnoty pripojených objektov budú **1** a **2**. Pripojený objekt musí ma celoíselný typ hodnoty.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné uri, hodnota ktorej bunky bude pripojená k tlaidlu. 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 by pripojený k tlaidlu.

Skript

Referenná premenná

Slúži na pomenovanie tlaidla 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 tlaidlo. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- OnClick
- OnGotFocus
- OnLostFocus

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

Info text/URL

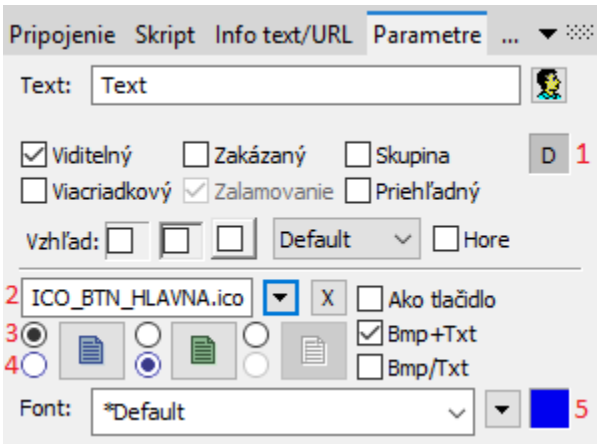
Info text

Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovatea myši nad tlaidlom po otvorení schémy v procese D 2000 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



Text

Definovanie textu zobrazeného veda výberového tlaidla. Reazec môže zobrazova aj tzv. živé hodnoty objektu definovaného parametrom Pripojený objekt, ale takéto reazce musia ma špeciálny formát - podrobnejšie informácie v kapitole Formátovacie masky. Možnos použi Slovník (pre otvorenie stlate **CTRL+L**).

Ak chceme dosiahnu podobný efekt ako na ukážke, teda text, kde je niektorý znak podiarknutý, uvedieme pred takýto znak symbol **&**. Oznaené tlaidlo na ukážke má parameter **Text** definovaný na - **&STV1**. Znak, ktorý je podiarknutý, slúži potom v kombinácii s klávesom **Alt** pri zobrazení schémy v procese D 2000 HI ako klávesová skratka - rýchla voba. Napr. pre tlaidlo z ukážky bude rýchla voba **Alt+O**. Rýchla voba z klávesnice má presne taký efekt ako stlaenie tlaidla pomocou myši.

Poznámka: Použitie klávesových skratiek nie je funkné pre schému typu MDI (parameter **Typ okna** - voba Na ploche HI), pokia táto nie je podschémou inej schémy.

Viditený

Parameter uruje, i tlaidlo bude viditené pri prvom otvorení schémy v procese D2000 HI. Parameter je možné meni zo skriptu pomocou funkcie % HI_SetVisible.

Zakázaný

Parameter uruje, i tlaidlo bude pri prvom otvorení schémy v procese D2000 HI aktívne alebo neaktívne. Parameter je možné meni zo skriptu pomocou funkcie %HI_SetEnable.

Skupina

Parameter slúži na podporu tvorby skupín výberových tlaidiel. Ak má aktívna schéma s výberovými tlaidlami nastavený typ okna na **Dialógové** (pozri Parametre grafickej schémy) je možné pohybova sa v rámci výberových tlaidiel jednej skupiny pomocou šípok. Na to je však potrebné nastavi parameter **Skupina** pre prvý objekt v rámci skupiny a tiež pre prvý objekt za skupinou.
Viac informácií o poradí jednotlivých Windows prvkov v skupine sa dozviete v kapitole Poradie Windows prvkov.

Farba podkladu (1)

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastavi farbu podkladu. Táto farba sa používa aj ako farba pri použití okrajov windows prvku (vi. parametre Okraje). Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov, resp podkladová farba schémy. Ak je nastavený príznak priehadný a iné parametre priehadnos nepotlaia (napr. použitie bitových máp), farba sa neuplatní.

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 tlai.

Vzhad

Možný vzhad rámika 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.

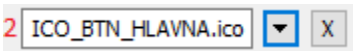
Ako tlaidlo

Vzhad výberového tlaidla - štandardný vzhad (vi hore uvedená **Ukážka** - tlaidlá v asti "Obúbený denník") alebo stlaitené tlaidlo (vi hore uvedená **Ukážka** - tlaidlá v asti "Obúbená TV stanica").

Bitové mapy

Tlaidlá umožujú zobrazova (poda stavu v ktorom sa nachádzajú) 1-3 bitové mapy. Pri použití bitových máp sa neberie do úvahy parameter transparentnos, tlaidlo sa kreslí ako pri použití parametra "Ako tlaidlo" s tým rozdielom, že základné (defaultne) umiestnenie je vavo a nie v strede.

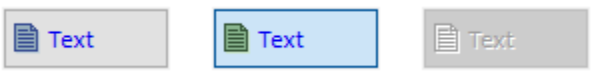
Okno priradenia bitových máp obsahuje pole výberu bitovej mapy (2) pre vybraný stav tlaidla.



Toto pole obsahuje meno bitovej mapy, tlaidlo otvárajúce okno výberu a tlaidlo zrušenia výberu (x). Zrušenie pripojenia je možné aj zadaním neexistujúceho mena bitovej mapy.

Pod priestorom výberu sa nachádza pole bitových máp pre možné stavy tlaidla,

kde (3) uruje, s ktorým stavom sa pracuje v poli výberu a (4) naznauje typ stavu (nevybraný, vybraný a zakázaný). Ukážka jednotlivých stavov:



Výber stavu je pre niektoré stavy (nie pre stav zakázaný) možný ak kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy. A štart výberu dvojitým kliknutim do zobrazenia použitej bitovej mapy.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Bitové mapy nie sú podporené.
Viac pravidiel na stránke Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient.

BMP+Text

Ak je definovaná bitová mapa zobrazí sa s ou aj text umiestnenie je bitová mapa a veda nej text.

BMP/Text

Ak je definovaná bitová mapa zobrazí sa s ou aj text umiestnenie je bitová mapa a pod ou text.

Font

Názov použitého fontu je zobrazený v rozbaovacom zozname, ktorý obsahuje pre zrýchlenie výberu posledne použité fonty. Za ním sa nachádza tlaidlo výberu zo všetkých definovaných textových štýlov. Štýl vybratý z tohto zoznamu sa použije pre popis tlaidla. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole Konfigurácia textových štýlov.

Posledným parametrom je **farba textu (5)** a jej výber. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

Poznámka: Font je možné zmeni zo skriptu pomocou funkcie %HI_SetFontStyle.

Poradie objektov je pri výberových tlaidlách zvláš dôležité, lebo vlastne uruje hodnotu príslušného výberu v rámci skupiny.

Súvisiace stránky:

Windows prvky
Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO