

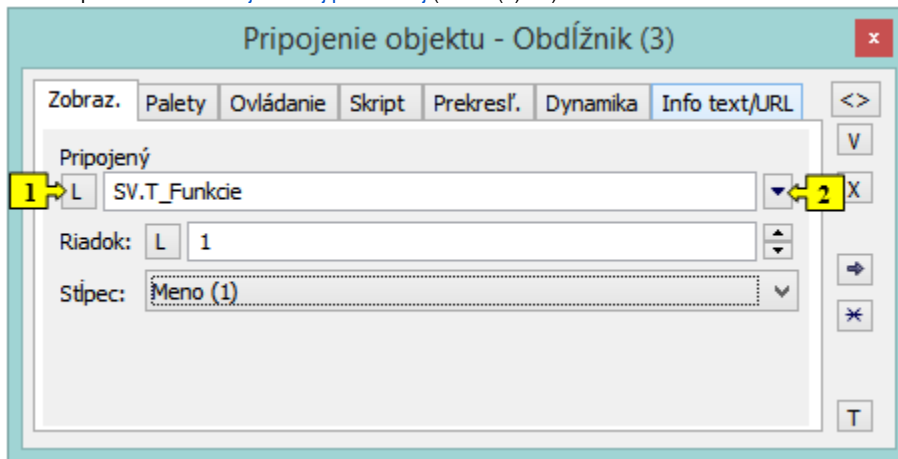
# Pripojovanie grafického objektu na zobrazenie

Pripojovanie na zobrazenie umožňuje vytvoriť väzbu grafického objektu na objekt systému D2000 tak, aby zobrazoval jeho stav. Grafický objekt nemusí zobrazovať iba číselnú hodnotu systémového objektu, ale môže v závislosti na jeho stave meniť svoju farbu alebo tvar.

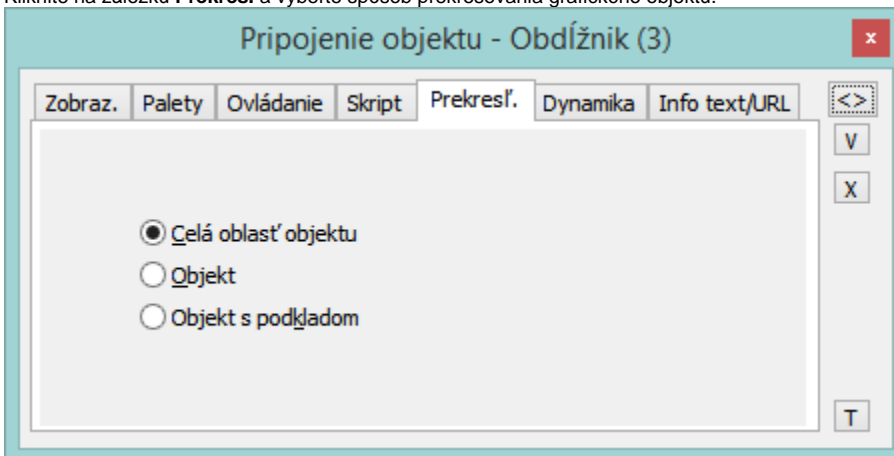
Parametre pripojovania sa konfigurujú v paletke [Pripojenie objektu](#). Ak táto paletka nie je otvorená na ploche grafického editora, je potrebné ju otvoriť.

## Pripojenie objektu na zobrazenie

1. Vyberte grafický objekt, ktorý chcete pripojiť na zobrazenie.
2. V paletke **Pripojenie objektu** definujte nasledujúce parametre:
  - Vyberte objekt (tlačidlo 1) alebo lokálnu premennú (tlačidlo 2), ktorého atribút bude grafický objekt zobrazovať.
  - V prípade objektu typu [Struktúrovaná premenná](#) je potrebné určiť bunku, ktorej hodnotu má grafický objekt zobrazovať. Jednoznačná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca - položka **Stĺpec** a číslom riadku - položka **Riadok**. Pre objekt typu [Pole hodnôt](#) je potrebné určiť, ktorý prvok poľa má objekt zobrazovať - položka **Riadok**. Hodnota riadku môže byť zadaná aj dynamicky - pomocou [indexovej lokálnej premennej](#) (tlačidlo (3) - L).




3. Kliknite na záložku **Prekres.** a vyberte spôsob prekresovania grafického objektu.



Prekresovanie objektu určuje, akým spôsobom bude objekt vykreslený v grafickej schéme, ak dôjde k zmene hodnoty pripojeného objektu systému D2000, a ako má byť objekt vykreslovaný pri blikaní. Na výber sú tieto spôsoby prekresovania objektov:

- **Celá oblasť objektu** - prekresuje sa celý grafický objekt aj s pozadím,
  - **Objekt** - prekresuje sa iba samotný objekt,
  - **Objekt s podkladom** - prekresuje sa objekt, pod ktorým je ako podklad nakreslený obdĺžnik. Tento podkladový obdĺžnik preberá farbu podkladu (P).
4. Ak sa v paletke nachádza záložka **Dynamika**, je možné definovať aj parametre dynamického zobrazovania. Tento spôsob zobrazovania grafických objektov bližšie popisuje kapitola [Pripojovanie na dynamické zobrazovanie](#).

**Poznámka:** Kliknutím na tlačidlo  (V - vzor) sa všetky parametre pripojovania nastavujú podľa naposledy pripájaného objektu. Prejaví sa to vyplnením jednotlivých položiek v paletke **Pripojenie objektu**.

**Súvisiace stránky:**[Pripojovanie objektov](#)[Pripojovanie na dynamické zobrazovanie](#)