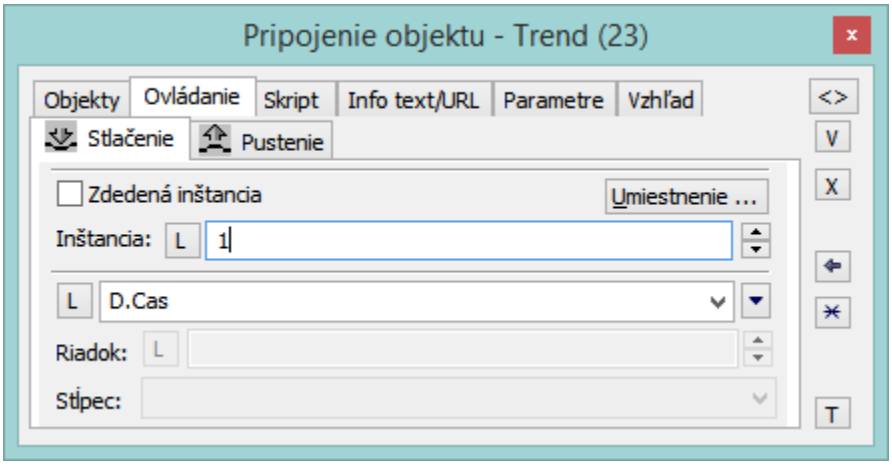
Pripojovanie grafického objektu na ovládanie

Pripojovanie objektov na ovládanie umožuje vytvori väzbu grafického objektu na objekt systému D2000 tak, aby bolo možné z prostredia grafickej schémy otvorenej v procese D2000 HI ovláda, t.j. nastavova hodnotu, resp. iné atribúty komplexnej hodnoty objektu.

Pripojenie objektu na ovládanie

1. Vyberte grafický objekt, ktorý chcete pripoji na ovládanie.
2. V paletke Pripojenie objektu - záložka **Ovládanie** - definujte nasledujúce parametre:

    - Vyberte objekt alebo lokálnu premennú (tlaidlo **L**), ktorého atribúty sa budú pomocou grafického objektu ovláda.
    - Zvote spôsob ovládania objektu: **Nastavi priamo**, **Otvor okno**, **Nastav hodnotu**. Pre vobu **Nastav hodnotu** je potrebné do vstupného políka, ktoré sa zobrazí v paletke, zada danú hodnotu. Viac informácii o oboch spôsoboch ovládania nájdete v kapitole Spôsob ovládania objektu.
    - Vyberte typ reakcie - **Stlaenie** (ovládanie objektu stlaením tlaidla myši nad grafickým objektom) alebo **Pustenie** (ovládanie objektu uvonením tlaidla myši nad grafickým objektom).
    - Ak je potrebné, aby zmena niektorého z atribútov objektu v procesu D2000 HI vyžadovala aj dodatoné potvrdenie, zaiarknite políko veda voby **Aj s potvrdením**. Ak je voba **Autom. zatvori** zaškrtnutá, ovládacie okno v procese D2000 HI sa po zmene niektorého z atribútov objektu automaticky zatvorí.

3. Na potvrdenie definovaných parametrov zobrazovania kliknite na tlaidlo T.

Poznámka 1: Kliknutím na tlaidlo V (**V** - vzor) sa všetky parametre pripojovania nastavia poda naposledy pripájaného objektu. Prejaví sa to vyplnením jednotlivých položiek v paletke **Pripojenie objektu**.

Poznámka 2: Ovládanie pre Windows prvok - tlaidlo sa aktivuje iba na stlaenie. Ovládanie je generované na kliknutie (stlaenie a pustenie) tlaidla.

Súvisiace stránky:

Pripojovanie objektov
Spôsob ovládania objektu