Pripojenie ku grafickému objektu

Pripojenie eventu na ovládanie ku grafickému objektu v schéme

V procese D2000 GrEditor je možné pripoji objekt typu Event na ovládanie (napríklad pri stlaení tlaidla myši). V dialógu pre pripojenie je políko, do ktorého je možné vloži textový parameter.

V prípade stlaenia myši nad takto konfigurovaným grafickým objektom (nutný predpoklad je, že je spustený proces D2000 Event Handler, ktorý je parentom daného eventu) bude odštartovaná inštancia eventu. V tomto prípade budú preddefinované premenné naplnené nasledovne:

Meno preddefinovanej premennej	Typ premennej	Popis
_FROM_HIP	ALIAS _FROM_HIP	Alias je inicializovaný ako odkaz na objekt typu HIP (Human Interface) v ktorom je otvorená schéma *.
_HIP_PAR_STR	TEXT _HIP_PAR_STR	Textový parameter.
_HIP_USER_DESC	TEXT _HIP_USER_DESC	Popis aktuálne prihláseného užívatea doplnený o meno poítaa.

* Parameter *_FROM_HIP* je možné využi na komunikáciu s procesom D2000 HI, z ktorého bola inštancia odštartovaná.

Napríklad akcia

MESSAGE **"Start eventu" ON _FROM_HIP**

zobrazí užívateovi textovú správu "Start event".

Poznámka:
Vo verziách systému 4.5 a vyšších je pre interaktívnu komunikáciu s užívateom výhodnejšie využi Aktívnu schému.