

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 stlačení tlačidla myši). V dialógu pre pripojenie je políko, do ktorého je možné vložiť textový parameter.

V prípade stlačenia 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 užívateľa doplnený o meno počítača. |

* Parameter *_FROM_HIP* je možné využiť na komunikáciu s procesom [D2000 HI](#), z ktorého bola inštancia odštartovaná.

Napríklad akcia

[MESSAGE](#) "Start eventu" ON _FROM_HIP

zobrazí užívateľovi textovú správu "Start event".

Poznámka:

Vo verziách systému 4.5 a vyšších je pre interaktívnu komunikáciu s užívateľom výhodnejšie využiť [Aktívnu schému](#).