

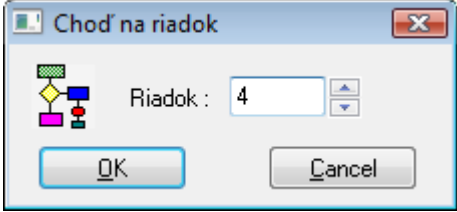
















# Panel s ponukami (Event Script Language (ESL))

## Editor skriptov - nástrojový panel

Nástrojový panel [editora skriptov](#) obsahuje nasledovné tlačidlá:

	
	Tlačidlo zobrazí dialógové okno, ktoré umožňuje prechod na definovaný riadok v skripte. 
	Kontrola syntaxe akcií definovaných v rámci skriptu (nekontroluje sa existencia objektov - syntaktická kontrola).
	Kompilácia + kontrola syntaxe akcií a kontrola existencie objektov - sémantická kontrola.
	Kurzor sa presunie na miesto, odkiaľ bolo volané "Go to definition". Pamätá si posledných 25 spätných volaní "Go to definition".
	Kurzor sa presunie na miesto, na ktorom bol pred volaním "Go back".
	Zobrazovanie ísiel riadkov.
	Text skriptu bude nahradený textom zo súboru, ktorý bol vytvorený vobou <b>Ulož do súboru</b> (bez upozornenia !!!).
	Uloženie skriptu do súboru na disk. Skript sa uloží do súboru s názvom <i>MenoSkriptu.esl</i> v adresári <b>ESL_SAVE</b> , ktorý je podadresárom <a href="#">aplikanéh o adresára</a> (v prípade objektu typu <b>Event</b> je to meno eventu, v prípade <b>aktívnej schémy</b> je to meno schémy). <b>Poznámka:</b> Pri neoakávanom ukonení procesu <b>D2000 CNF</b> sa skript automaticky uloží do súboru <i>MenoSkriptu.esl.crash</i> v adresári <b>ESL_SAVE</b> .
	Tlačidlo umožňuje vloženie odkazu na <b>objekt systému D2000</b> (meno objektu) do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam objektov. Je možné použiť klávesovú skratku <b>CTRL+1</b> .
	Umožňuje vloženie preddefinovanej konštanty do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí <b>dialógové okno obsahujúce zoznam preddefinovaných konštánt</b> . Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce zoznam konštánt. Je možné použiť klávesovú skratku <b>CTRL+2</b> .
	Umožňuje vloženie preddefinovanej funkcie do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno <b>Zoznam funkcií</b> . Zoznam neobsahuje definované objekty typu <b>Externá funkcia</b> . Je možné použiť klávesovú skratku <b>CTRL+3</b> .
	Umožňuje vloženie <b>akcie</b> do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí <b>dialógové okno obsahujúce zoznam akcií</b> . Je možné použiť klávesovú skratku <b>CTRL+4</b> .
	Umožňuje vloženie <b>preddefinovanej lokálnej premennej</b> do textu skriptu - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí <b>dialógové okno obsahujúce zoznam lokálnych premenných</b> . Je možné použiť klávesovú skratku <b>CTRL+5</b> .
	Umožňuje vloženie <b>preddefinovaného atribútu</b> hodnoty objektu alebo lokálnej premennej - na aktuálnu pozíciu kurzora. Po výbere tejto položky sa otvorí <b>dialógové okno obsahujúce zoznam atribútov</b> . Je možné použiť klávesovú skratku <b>CTRL+6</b> .
	Tlačidlo je aktívne iba pre skript schémy. Umožňuje vloženie lokálnej premennej schémy. Po výbere tejto položky sa otvorí dialógové okno obsahujúce <b>zoznam lokálnych premenných schémy</b> .

   	<p>Tlaidlá slúžia na <a href="#">ladenie skriptu</a> - umožňujú sledovať vykonávanie akcií skriptu.</p> <p>V závislosti od spôsobu použitia skriptu (objekt typu <a href="#">Event</a> alebo <a href="#">aktívna schéma</a>) sú niektoré tlaidlá zakázané a bližší popis je uvedený v kapitole <a href="#">ladenie skriptu</a>.</p>
	Otvorenie <a href="#">konfiguraného okna</a> objektu typu <a href="#">Event</a> . V prípade skriptu <a href="#">aktívnej schémy</a> , tlaidlo otvorí dialógové okno <a href="#">Parametre schémy</a> .
	Uloženie skriptu (CTRL+S).
	Vykonanie kontroly skriptu (kompilácia) a jeho uloženie.
	Ukonenie editácie skriptu.
<b>[ BEGIN ]</b> ▼	Zoznam procedúr (vrátane ich parametrov), vzdialených procedúr, udalostí aktívnej schémy a zaiatok inicializanej asti skriptu (BEGIN). Výber položky v zozname spôsobí skok na jej pozíciu v skripte.



#### Súvisiace stránky:

[Editor skriptov](#)