

Klasifikácia objektov

Objekty systému D2000 sa podľa doby vzniku a trvania rozdeľujú na **statické** a **dynamické**.

- **Statické objekty** systému vznikajú ako výsledok konfigurácie systému - ich definície, počiatočné hodnoty a stavy sú procesom [D2000 Server](#) získavané z konfiguranej databázy.
- **Dynamické objekty** systému vznikajú a zanikajú za chodu systému ako výsledok interakcie iných objektov systému D2000.

Objekty systému D2000 je tiež možné rozdeliť na **pasívne** a **aktívne** objekty.

- **Pasívne objekty** sú objekty, ktorým systém neprirauje hodnoty (grafy, textové štýly, at.).
- **Aktívne objekty** sú všetky objekty, ktorým systém prirauje hodnoty ([typy hodnôt objektov systému D2000](#)). Aktívnym objektom prirauje hodnoty proces, ktorý je správcom daného typu objektov.

Nasledujúca tabuľka uvádza klasifikáciu objektov systému D2000. Význam použitých skratiek: **S**-statický, **D**-dynamický, **A**-aktívny, **P**-pasívny objekt.

| Object type | S | D | A | P | Configuration tool |
|------------------------|---|---|---|---|--------------------|
| Alarm | x | | x | | CNF |
| Aplikované moduly | x | | | x | CNF |
| Archivované hodnoty | x | | x | | CNF |
| Bitmapová paleta | x | | | x | GrEditor |
| Bitová mapa | x | | | x | GrEditor * |
| asový kanál | x | | x | | CNF |
| Databáza | x | | x | | CNF |
| Definícia štruktúry | x | | | x | CNF |
| Doplnková paleta | x | | | x | GrEditor |
| ESL Interface | x | | | x | CNF |
| Event | x | | x | | CNF |
| Externá funkcia | x | | | x | CNF |
| Graf | x | | | x | HI |
| HI Menu | x | | | x | CNF |
| Kalendár | x | | x | | CNF |
| Linka | x | | x | | CNF |
| Logická skupina | x | | | x | CNF (GrEditor, HI) |
| Meraný bod | x | | x | | CNF |
| Poitaný bod | x | | x | | CNF |
| Pole hodnôt | x | | x | | CNF |
| Proces | x | | x | | CNF |
| Report | x | | | x | HI |
| Resource | x | | | x | CNF |
| Schéma | x | | x | | GrEditor |
| Skupina objektov | x | | | x | CNF |
| Stanica | x | | x | | CNF |
| Stavový text | x | | | x | CNF |
| Systém | x | | x | x | - |
| Systémová premenná | x | | x | | CNF |
| Štruktúrovaná premenná | x | | x | | CNF |
| Tabuľka | x | | | x | CNF |
| Textový report | | | | | CNF |
| Textový štýl | x | | | x | GrEditor |
| Topológia | x | | | x | CNF |
| Topologická linka | x | | x | | CNF ** |
| Topologický uzol | x | | | x | CNF ** |
| Typ da | x | | x | | CNF |
| Užívateľ | x | | x | | CNF |
| Užívateľské premenné | x | | x | | CNF |
| Vypína | x | | x | | CNF |
| Vzdialený objekt | x | | x | | CNF |
| Zobrazovacia maska | x | | | x | CNF |
| Zobrazovacia paleta | x | | | x | GrEditor |
| Zostava | x | | | x | HI |

* Bitové mapy (*.BMP) je možné vytvoriť v ubovonej aplikácii pre tvorbu rastrovej grafiky. V systéme D2000 pracujú s objektmi typu *Bitová mapa* a *Podklado vá bitová mapa* procesy [D2000 GrEditor](#) a [D2000 HI](#).

** Objekty typu [Topologická linka](#) a [Topologický uzol](#) sú súčasťou konfigurácie objektu typu [Topológia](#). Preto je možné ich konfigurovať len pri konfigurácii príslušného objektu typu [Topológia](#).



Súvisiace stránky:

[Dynamický objektový dátový model - DODM](#)