

# Popis okna "Konfigurácia objektu" (H1)

Dialógové okno slúži na konfiguráciu jednotlivých priebehov v grafe. Íslo, zobrazené v záhlaví okna, znamená poradové číslo objektu.

**Konfigurácia objektu (1)**

Konfigurácia objektu      Aktívny objekt ☐

**Základné parametre:**

Meno objektu:       Náhradný objekt ☐

Riadok:       Stĺpec:

Popis:

Jednotky:       U.s.:

☒ Kreslenie zapnuté      ☐ Interaktívny

☒ Viditeľný v tabulke

**1** Poradie kreslenia

Kresliť: ☒ Čiaru      Prepojenie: ☐ Lomené      Typ priebehu:

☒ Výplň      ☒ Priame

☒ Značku      ☐ Skryť s predchodcom

☒ Hodnotu      ☐ Kresliť od predchodcu

☐ Stĺpik

☐ Pruh

☐ Sviečkový graf

☐ OHLC graf

☐ Boxplot graf

Priradená os: \_\_\_\_\_ Úroveň a popis na digitálnej osi: \_\_\_\_\_

Číslo osi:       A     

Pásmo:       Kreslenie:

Citlivosť:

☐ Kresliť len po aktuálny čas

☐ Vynechávať medzery

**Ďalšie parametre kreslenia**

Čiara:       Krytie:       Hrúbka:

Výplň:      

Značka:            

Paleta:

Hodnota:             Krytie:       Umiestnenie:

Font:       D

Paleta:

☐ Iba pre poslednú hodnotu


Stĺpik: \_\_\_\_\_

Pruh: \_\_\_\_\_

Sviečkový/OHLC/Boxplot graf: \_\_\_\_\_

**OK**      **Návrat**

Aktívny objekt

Aktívny objekt slúži na zobrazenie hodnôt jedného riadku [štruktúrovaného objektu](#). Íslo riadku je možné meniť priamo z otvoreného grafu - tlačidlo  v okne grafu.

V prípade, že graf obsahujúci aktívny objekt je umiestnený v grafickej schéme ako zobrazená, je možné ovládať číslo práve zobrazovaného riadku aj zo skriptu schémy. Íslo práve zobrazovaného riadku môže byť, v závislosti od konfigurácie zobrazovacieho typu *Graf* v schéme, odvodený aj od čísla inštancie schémy.

**Poznámka:** Ak graf obsahuje aktívny objekt, stáva sa tzv. *aktívnym grafom*.

## Náhradný objekt

Náhradný objekt je špeciálny "objekt". Rezervuje miesto pre grafický priebeh, ktorého dáta dodáva skript schémy, v ktorej sa príslušný graf nachádza. Jeho zobrazenie a obsah je daný týmto skriptom. Graf tento "objekt", až do jeho aktivácie zo skriptu, neobsahuje. Jeho označenie je znak **\***.

## Meno objektu

Objekt, ktorého hodnoty budú zakresované do okna grafu, je možné definovať dvoma spôsobmi. Prvý spôsob predstavuje zápis mena objektu do vstupného políka **Meno objektu**. Druhým spôsobom je výber objektu zo zoznamu objektov, ktorý sa otvorí po stlačení tlačidla so šípkou napravo od vstupného políka.

**Poznámka:** V prípade štruktúrovaného objektu je potrebné definovať požadovaný stĺpec a riadok - položky **Stĺpec** a **Riadok**.

## Riadok

Definovanie riadku štruktúrovaného objektu.

**Poznámka:** Ak sa jedná o aktívny objekt, voba **Riadok** nie je dostupná.

## Stĺpec

Definovanie stĺpca štruktúrovanej premennej.

## Popis

Popis objektu, ktorý sa zobrazí v [tabuľke grafu](#) - stĺpec **Názov**. Pri jeho zadávaní je možné použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

Ak nie je parameter uvedený, v tabuľke grafu sa zobrazí popis definovaný v konfigurácii daného objektu\* (parameter **Popis**). Ak nie je uvedený žiaden popis ani v konfigurácii objektu, v tabuľke grafu sa zobrazí názov objektu.

\* Pre štruktúrované objekty - ak je štruktúrovaný objekt archivovaný alebo ak používa odkaz na objekt, ktorý je archivovaný, použije sa popis, resp. meno objektu dodaného archívom. Tento popis sa získava na základe archivovaného objektu. Najčastejšie je to popis získaný z definície objektu, ktorý je archivovaný. Ak štruktúrovaný objekt nie je archivovaný, použije sa popis stĺpca z definície štruktúry. Ak tento neexistuje, použije sa popis štruktúrovaného objektu s číslom riadka a menom stĺpca.

\* Pre štruktúrované archívne objekty - použije sa popis, respektíve meno objektu dodaného archívom. Tento popis sa získava na základe archivovaného objektu. Najčastejšie je to popis získaný z definície objektu, ktorý je archivovaný. Meno stĺpcového štruktúrovaného archívneho objektu neobsahuje názov stĺpca.

**Poznámka:** Popis v tabuľke grafu môže byť zmenený zo skriptu.

## U.s.

Parameter umožňuje definovať [obsah stĺpca Univerzálny](#). Popis možností je uvedený pri parametri [Stĺpce tabuľky](#).

## Jednotky

Technické jednotky objektu, ktorý sa zobrazí v grafe. Technické jednotky sa zobrazujú v tabuľke grafu - stĺpec **Jednotky**.

Ak nie je parameter uvedený, v tabuľke grafu sa zobrazia jednotky definované v konfigurácii daného objektu\* (parameter **Technické jednotky**). Ak nie sú uvedené žiadne jednotky ani v konfigurácii objektu, v tabuľke grafu sa nezobrazia žiadne technické jednotky.

\* Pre štruktúrované objekty - ak je štruktúrovaný objekt archivovaný, použijú sa technické jednotky archívneho objektu. Ak nie je, použijú sa jednotky definované v konfigurácii štruktúrovaného objektu.

## Kreslenie zapnuté

Ak je voba označená, grafický priebeh objektu bude kreslený okamžite po otvorení grafu v procese [D2000 HI](#). Ak nie je označená, tak priebeh sa nebude po otvorení grafu v procese **D2000 HI** zobrazovať (možnosť zapnúť jeho zobrazenie z okna grafu pomocou [tlačidla 2](#)).

## Viditeľný v tabuľke

Zobrazenie / skrytie objektu v [tabuľke grafu](#).

Ak parameter nie je označený, priebeh objektu sa zobrazí v grafe, ale v tabuľke sa nezobrazí.

Interaktívny

Pri oznaení voby **Interaktívny**, sa pri umiestnení kurzora myši na hodnotu v grafe táto hodnota zvýrazní krúžkom.

Tooltip

Po umiestnení kurzora myši na hodnotu v grafe sa zobrazí okienko s názvom priebehu a jeho hodnotou.

**Poznámka:** Políko **Tooltip** je viditeľné iba v prípade, ke je políko **Interaktívny** oznaené

Poradie kreslenia

Parameter definuje poradie kreslenia priebehov. Ak majú viaceré priebehy definovanú rovnakú hodnotu, budú sa kresli podľa nastaveného poradového ísla.

Kresli

Výber parametrov pre kreslenie grafu. Oznaením jednotlivých parametrov sa definujú konkrétne parametre kreslenia. Voby pre definovanie týchto parametrov sa zobrazia v pravej asti konfigurácie dialógu. Súasne je možné definovať iba parametre pre iaru, výpl, znaku a hodnotu.

iara

Definuje sa farba iary, štýl (plná, bodkovaná, at. ...), transparentnosť farby (0-priehadná, 100-nepriehadná) a hrúbka v rozsahu 0,5 - 5,5 násobku šírky bodu na obrazovke.

Výpl

Definuje sa farba výplne, výplová vzorka iary a transparentnosť farby (0-priehadná, 100-nepriehadná).

Znaka

Definuje sa farba znaky, typ znaky (6 typov), transparentnosť farby (0-priehadná, 100-nepriehadná) a zvýraznenie a [paletu](#).

Hodnota

Definujú sa parametre pre zobrazenie íselskej hodnoty priamo v grafe.

Hodnota: 

Text

☐ Rámik

☐ Výplň

Krytie:

Umiestnenie

Font: 

\*Default

D

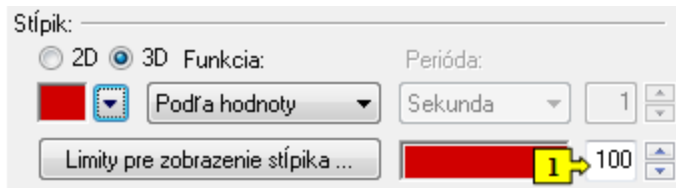
Paleta:

☐ Iba pre poslednú hodnotu

Text	- farba textu
Rámik	- povolí / zakáže kreslenie rámika a definovanie jeho farby
Výpl	- povolí / zakáže výpl a definovanie jej farby a sýtosti
Font	- typ fontu, ktorým sa zobrazí hodnota
Umiestnenie	- umiestnenie textu vzhľadom na umiestnenie zobrazovanej hodnoty v grafe
Paleta	- zobrazovacia paleta. Zobrazovanie kreslenia hodnoty môže byť riadené zobrazovacou paletou. Podľa zobrazovanej hodnoty sa môže zmeniť viditeľnosť, farba podkladu, rámika a textu.
Iba pre poslednú hodnotu	- určuje, či sa má íselské zobrazenie hodnoty zobraziť iba pre poslednú hodnotu alebo pre všetky zobrazené pozície

Štípk

Pre stípkový grafický priebeh sa definujú niektoré parametre, ktoré sú odlišné od parametrov ostatných typov grafických priebehov.



1 - nastavenie transparentnosti farby, 0-priehadná, 100-nepriehadná.

#### Funkcia

Pri stípkovom grafickom priebehu, jeden stípkik nemusí reprezentovať jednu hodnotu objektu, ale celú skupinu hodnôt. Jeho výška je daná výsledkom funkcie aplikovanej na skupinu hodnôt. Na výber sú nasledujúce funkcie:

- Poda hodnoty
- Priemer
- Vážený priemer
- Súčet
- Maximum
- Minimum
- Počet
- Posledná

Stípkiky pre funkciu **Poda hodnoty** sa vykresľujú pre každú hodnotu jedenkrát na pozícii odpovedajúcej osi hodnoty. V prípade, že graf obsahuje viacero stípkových priebehov, ich umiestnenie je posunuté tak, aby sa jednotlivé stípkiky neprekrývali. Šírka stípkika je vypočítaná tak, aby sa pre jeden as vykreslila pred umiestnením nasledovnej sady.

Musí platiť:

1. Funkcia je povolená iba pre grafy, ktoré nemajú označený parameter **Živé dáta**.
2. Ak je táto funkcia použitá, musí byť použitá pre všetky stípkové priebehy.
3. Položka **Periódka** je zakázaná pre tento typ funkcie.

Podmienky správnej funkčnosti:

1. Dáta nemusia byť periodické, ale mali by byť približne rovnomerne rozložené na osi (napr. mierané stípkiky v inom diagrame – nie sú periodické).
2. Ak graf obsahuje viacero takýchto priebehov, tak tieto:
  - musia mať rovnaký počet hodnôt
  - hodnoty musia záležať v rovnakých osiach

*Úprava kreslenia stípkikov* - šírka stípkikov môže klesnúť až na 1 bod. Týmto sa znižuje pravdepodobnosť, že stípkik zobrazuje viacero hodnôt (v prípade, že je viacero hodnôt v priestore potrebnom na kreslenie stípkika).

#### Periódka

Periódka pre stípkiky udáva minimálnu možnú periódiku pre vykresľovanie stípkikov. Skutočná zobrazená periódika však môže byť väčšia v závislosti od aktuálnej šírky osi. Skutočná periódika bude vždy násobkom tejto periódiky.

#### Limity pre zobrazenie stípkika ...

Limity sa určujú len pri stípkovom type grafického priebehu. Definícia priebehu umožňuje farebne rozlíšiť zobrazenie hodnôt podľa toho, či sa daná hodnota nachádza:

- pod najnižším limitom (VLL - Very Low Limit),
- medzi najnižším limitom a dolným limitom (LL - Low Limit),
- medzi dolným a horným limitom - normálny stav,
- medzi horným limitom a najvyšším limitom (HL - High Limit),
- nad najvyšším limitom (VHL - Very High Limit).

Každý z vymenovaných skupín hodnôt je možné priradiť jednu farbu. Hodnoty medzi dolným a horným limitom (normálny stav) sa zakresľujú do grafu farbou, ktorá bola vybraná pre grafický priebeh v okne „Konfigurácia objektu“.

Uvedený spôsob zobrazovania hodnôt podľa limitov je možné zakázať – vďaka **Nepoužiť**.

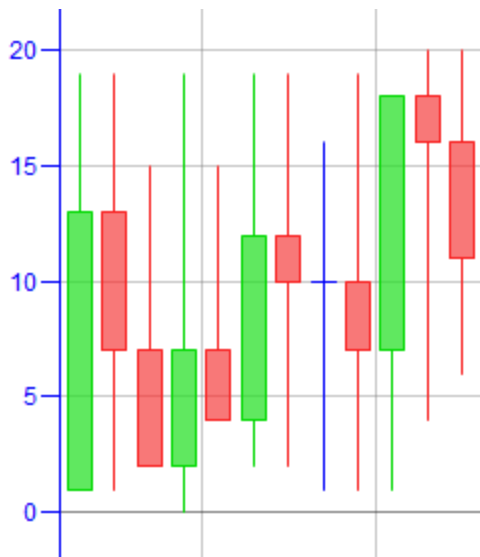
Výber vďaka **Poda zdroja** znamená, že ako limity sa použijú limitné hodnoty definované pri konfigurácii objektu:

- ktorý sa archivoval (napr. pre objekt typu USER\_VAR - užívateľská premenná, sú to hodnoty VLL, LL, HL, VHL),
- ktorý bol vybraný na grafické znázornenie.

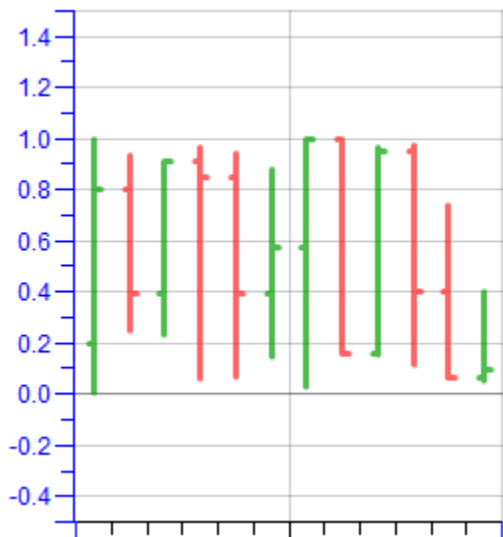
**Použiť definované** umožňuje priamo definovať limity zápisom do vstupných políkov **VLL**, **LL**, **HL** a **VHL**.

Pre pruhový grafický priebeh sa definujú niektoré parametre, ktoré sú odlišné od parametrov ostatných typov grafických priebehov.

Príklad sviekového zobrazenia:



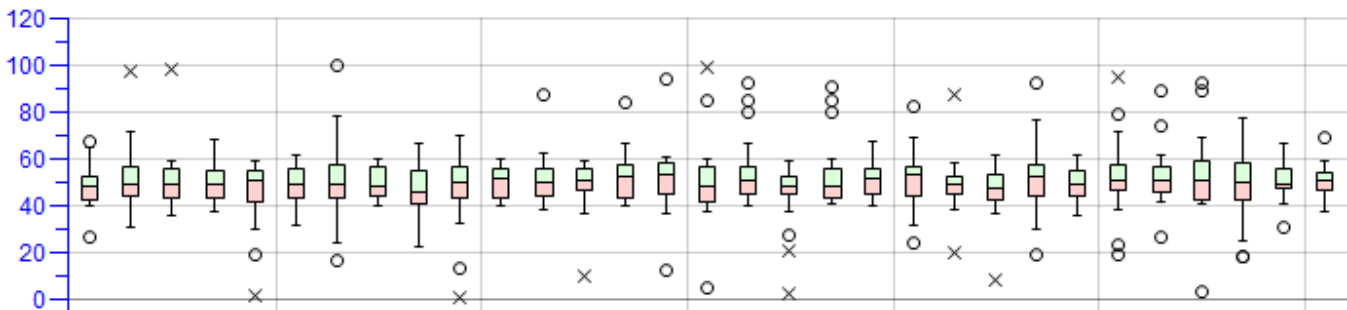
Príklad OHLC zobrazenia:



### BoxPlot graf

Boxplot (tiež krabicový graf) sa používa na štatistické zobrazenie dát pomocou kvartilov. Prostredná obdĺžniková as stpíka je ohraničená prvým a tretím kvartilom, vo vnútri ohraničenia je kreslená línia vyznačujúca medián. Vychádzajúce vertikálne iary (fúzy) vyjadrujú najnižší údaj  $1,5 \cdot \text{IQR}$  spodného kvartilu a najvyšší údaj  $1,5 \cdot \text{IQR}$  horného kvartilu. Jednotlivé odahlé hodnoty, tzv. outlinery, sú kreslené ako malé kružnice, extrémne odahlé body ako krížiky. V konfigurácii je nutné nastaviť periódu (jednotku a počet), ktorá definuje interval pre výpočet štatistiky a zobrazenie jedného stpíka. alej je možné nastaviť farbu a hrúbku iar, aj parametre výplne stredovej asti stpíkov (zvlášť pre oblasť pod a nad mediánom).

Príklad boxplot grafu:



### Prepojenie

Prepojenie medzi bodmi v grafe môže byť:

- Lomené
- Priame

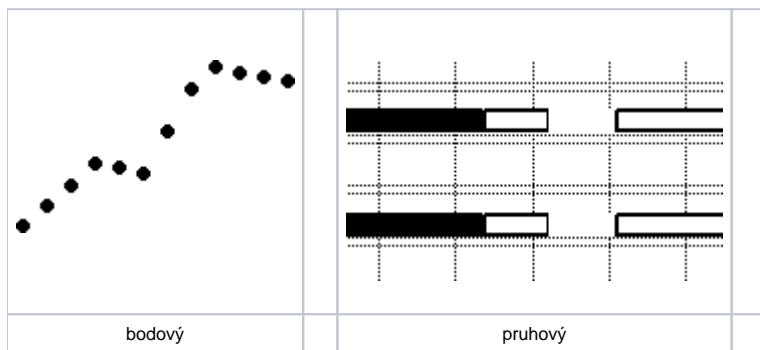
### Typy grafických priebehov

Na výber sú nasledovné typy grafických priebehov:

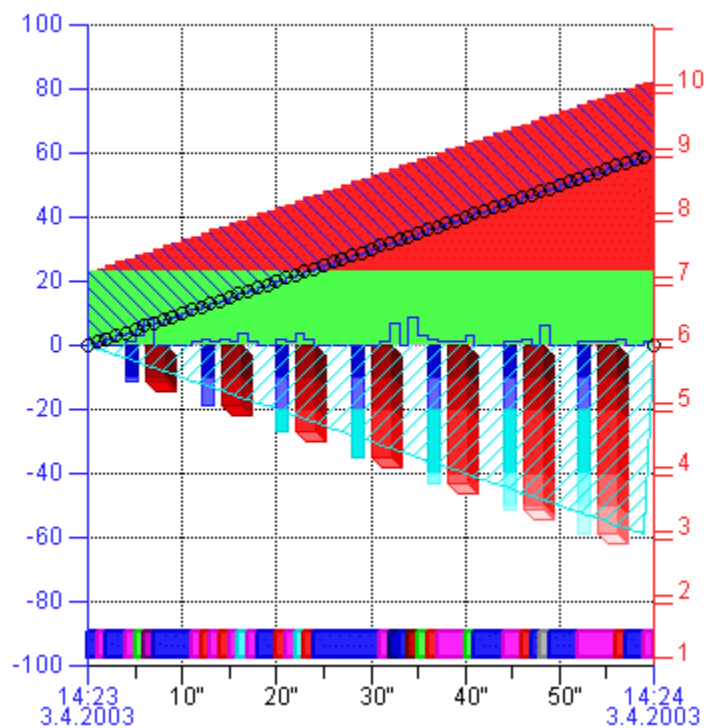
- Jednoduchý
- Sútový
- Rozdielový
- Znamienkový

**Poznámka:** Sútové, rozdielové a znamienkové priebehy vypoítavajú priebeh pridaním (odrátaním) k vypoítanej hodnote predošlého sútového (rozdielového) priebehu. Nedefinovaná hodnota je chápaná ako hodnota 0. V prípade znamienkového priebehu sa zvláš spoítavajú kladné zložky priebehu ku kladným zložkám predošlého priebehu a zvláš záporné zložky k záporným zložkám predošlého priebehu (príklad znamienkového grafu je uvedený nižšie).

Ukážky grafov:



alšie typy sú v nasledovnom obrázku:



#### Príklad znamienkového sútovania:

Nastavenie priebehov:

Č.	P.	Názov objektu	Zobrazenie	Typ grafu	Os/Úroveň	Pásma	Farba(y)
1.	1.	*	± Výplň	Jednoduchý	1	0	■
2.	2.	*	± Výplň	Znamienkový 1	1	0	■
3.	3.	*	± Výplň	Znamienkový 2	1	0	■
4.	4.	*	± Čiara	Súčtový 3	1	0	—

Dáta:

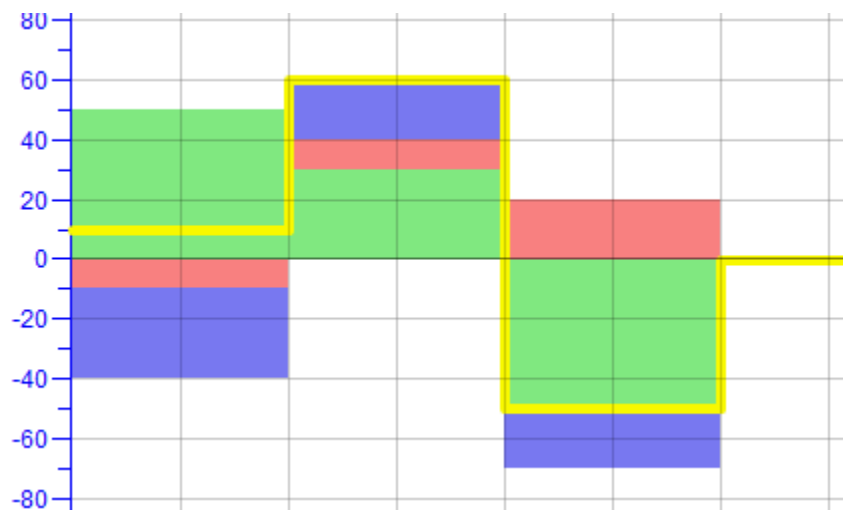
priebeh 1: 50,30,-50

priebeh 2: -10,10,20

priebeh 3: -30,20,-20

priebeh 4: 0

Výsledok:





## Súťový / Rozdielový

### Predchodca

Nastavenie uruje poradové íslo grafu (predchodcu) v tabuĤe, ku ktorému sa graf pripoíta (odpoíta). Ak je hodnota parametra 0, za predchodcu sa vezme najbliŤší predchádzajúci objekt v [zozname objektov](#), ktorého typ priebehu je súťový / rozdielový. Graf bude pripoítaný (odpoítaný) iba v prípade, ak má parametre [Priradená os](#) a [Kreslenie](#) definované rovnako ako jeho predchodca.

**Poznámka 1:** Parameter sa zobrazí len pre súťové alebo rozdielové grafy (pozri parameter [Typy grafických priebehov](#)).

**Poznámka 2:** Nedefinovaná hodnota sa chápe ako nula.

### Skry s predchodcom

Ak je parameter oznaený, daný priebeh v grafe je viditený a uŤivate v grafe vypne zobrazovanie priebehu predchodcu, zároveň sa vypne aj zobrazenie tohto priebehu (a aj zobrazenie priebehu objektu, pre ktorý je daný priebeh predchodcom a tento parameter má oznaený, at.).

Ak bol daný priebeh v grafe vypnutý touto innosou, zapnutie zobrazenia priebehu predchodcu zapne aj zobrazenie tohto priebehu.

**Poznámka:** Uvedené innosti sú rekurzívne pre všetkých nasledovníkov.

#### Príklad:

V grafe sú definované tri objekty: *Obj1*, *Obj2* a *Obj3*. Objekt *Obj1* je predchodcom objektu *Obj2* a *Obj2* je predchodcom objektu *Obj3*. Všetky objekty majú oznaený parameter **Skry s predchodcom** a sú viditené v grafe.

Vypnutie zobrazenia objektu *Obj1* v grafe, vypne aj zobrazenie objektov *Obj2* a *Obj3*. Opätovné zapnutie zobrazenia objektu *Obj1* zároveň zobrazí aj objekty *Obj2* a *Obj3*.

### Kreslí od predchodcu

Oznaený parameter umoŤuje kreslí súťový / rozdielový graf od jeho predchodcu, bez ohadu na to, i je zobrazenie predchodcu v grafe zapnuté alebo nie. Pre správne fungovanie, parameter [Síta / odíta aj skryté](#) musí by takisto oznaený.

#### Príklad:

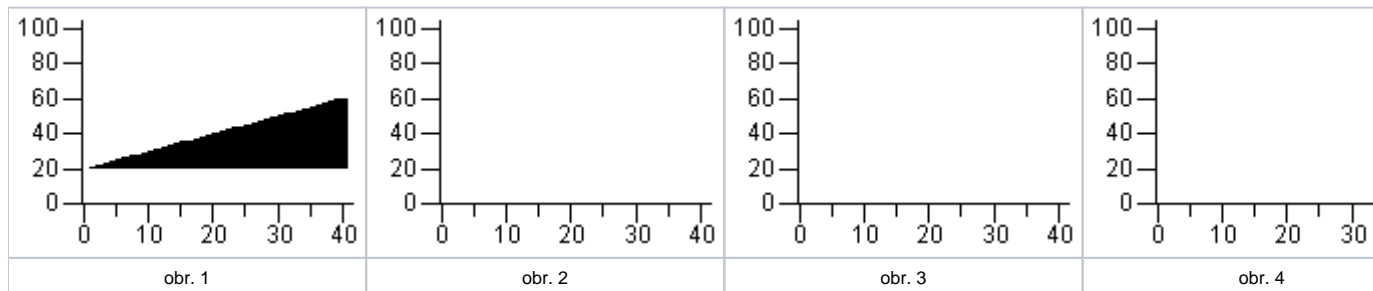
V grafe sú definované 3 objekty. Objekt **Obj1** je predchodcom objektu **Obj2** a **Obj2** je predchodcom objektu **Obj3**.

Ich priebehy sú zobrazené v obrázku .1.

Na obrázku .2 je vypnuté zobrazenie **Obj2** a **Obj3** má oznaený parameter **Kreslí od predchodcu**.

Na obrázku .3 je vypnuté zobrazenie **Obj2** a **Obj3** nemá oznaený parameter **Kreslí od predchodcu**.

Na obrázku .4 je vypnuté zobrazenie **Obj2**, **Obj3** nemá oznaené parameter **Kreslí od predchodcu**, a ani parameter [Síta/odíta aj skryté](#) nie je oznaený (t. j. priebeh objektu **Obj3** sa kreslí poda priebehu **Obj1**).



### Priradená os

KaŤdému objektu, zobrazovanému v grafe, je potrebné priradi niektorú z definovaných osí. Priradenie osi sa vykoná výberom príslušného ísla osi (1-99) zo zoznamu **íslo osi**.

Znak pri ísle osi zobrazuje typ osi - A = analógová, D/<íslo> = digitálna/poet úroveí. Úrove a popis na digitálnej osi sa nedá zadáva, ak bod používa analógovú os, vtedy sú tieto dáta nepotrebné.

**Poznámka:** V prípade, Ťe objekt je typu *Boolean*, musí by tomuto objektu priradená úrove na digitálnej osi. Pre digitálnu os je potrebné zvoli aj úrove digitálnej osi, na ktorú budú hodnoty objektu zakresované. PouŤitie digitálnych osí je podrobnejšie popísané v kapitole [Konfigurácia osi](#).

### Úrove a popis na digitálnej osi

íslo a popis úrove na digitálnej osi.

### Pásma

Je možné špecifikova príslušnos do uritého pásma. Povolené hodnoty pásiem sú 0....50.

Výsledok tohto nastavenia sa uplatní pri zobrazení do pásiem poda bodov zvolením tejto voby v konfiguranom okne grafu alebo kliknutím na ikonu v ovládacom paneli nad oknom grafu. Pre viac informácií o tejto téme - vi kapitola [konfigurácia objektu - parametre](#).

### Kreslenie

Spôsob kreslenia priebehu vzhľadom na nulovú hodnotu na osi Y.

- Odsopdu plochy - kreslenie začína od X-ovej osi
- Od 0 nahor - kreslenie začína od polohy 0 na Y-ovej osi smerom nahor
- Od 0 nadol - kreslenie začína od polohy 0 na Y-ovej osi smerom nadol

## Citlivos

Umožňuje pre bod na grafe nastaviť citlivosť, aby sa zobrazovali hodnoty. Hodnota sa zobrazí s inou y-súradnicou, ako mala predošlá hodnota iba vtedy, ak zmena tejto hodnoty je väčšia ako nastavená citlivosť.

Napríklad príde hodnota 0.000589, ktorá sa nakreslí v grafe. Následná hodnota je 0.000587 a tá sa nakreslí ako zmena v grafe iba vtedy, ak je citlivosť nastavená na 0.000001, inak sa alej kreslí iara na úrovni 0.000589.

## Kresli len po aktuálny as

Voba umožňuje potlačiť kreslenie dát do budúcnosti. Niektoré priebehy môžu mať predpripravené dáta do budúcnosti, napr. predikčné priebehy. Zaškrtnutím tejto voby je obmedzené kreslenie týchto dát iba po aktuálny as.

## Vynecháva medzery

Riadi výpočet vynechávania medzier - priestorov bez dát, pri kreslení grafu.



Súvisiace stránky:

[Konfigurácia grafu - Objekty](#)