

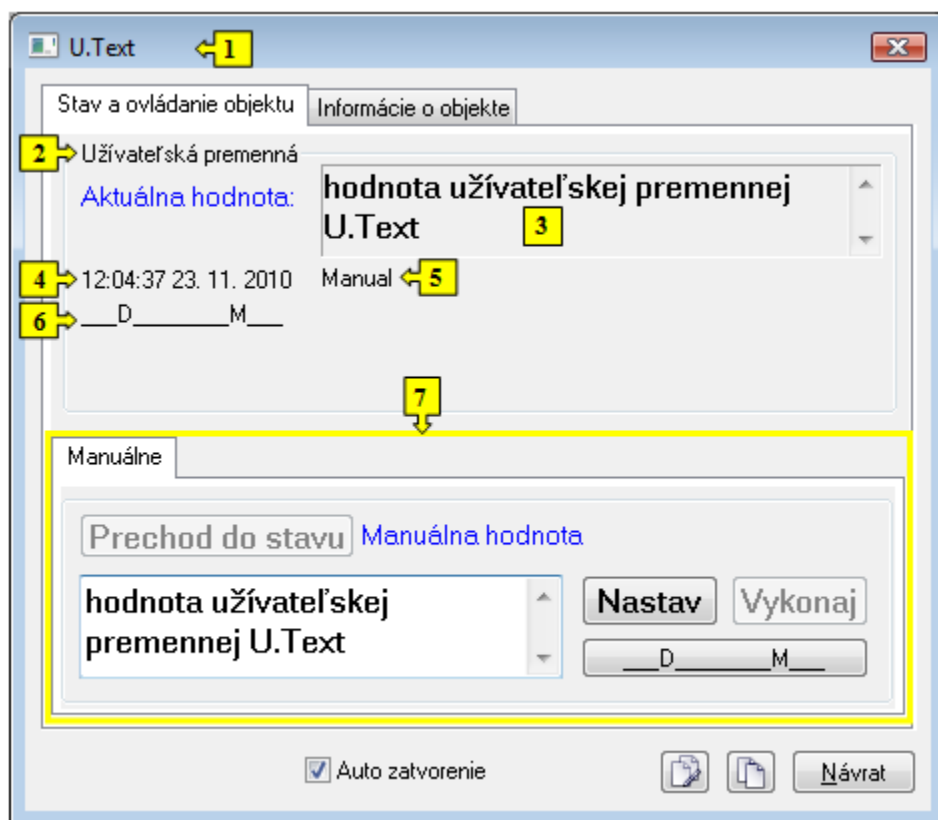
Ovládanie textových objektov (D2000/Práca operátora s procesom D2000 HI/Sledovanie a ovládanie objektov systému D2000)

Ovládanie objektov typu Text

V prípade, že na grafický objekt bol pripojený (pripojenie na ovládanie) objekt, ktorého hodnota je typu **Text** (napr. užívateľská premenná), potom kliknutím myši na daný objekt sa zobrazí ovládacie okno, ktoré pozostáva z dvoch astí (záložiek):

[Stav a ovládanie objektu](#)
[Informácie o objekte](#)

Stav a ovládanie objektu



1	Názov objektu.
2	Popis objektu.
3	Aktuálna hodnota objektu.
4	as posledného priradenia hodnoty objektu.
5	Stavy objektu.
6	Flagy (príznačky) hodnoty objektu. Zobrazené sú len mená tých flagov, ktorých hodnota je TRUE.
7	as ovládacieho okna urená na ovládanie výstupnej hodnoty.
	Editácia objektu. Je možná iba ak je bežiaci proces CNF.
	Zaradenie ovládaného objektu na aktuálnu stránku otvoreného Browsera . Ak Browser nie je otvorený, po stlačení tohto tlačidla sa otvorí a ovládaný objekt sa zaradí na jeho prvú stránku.

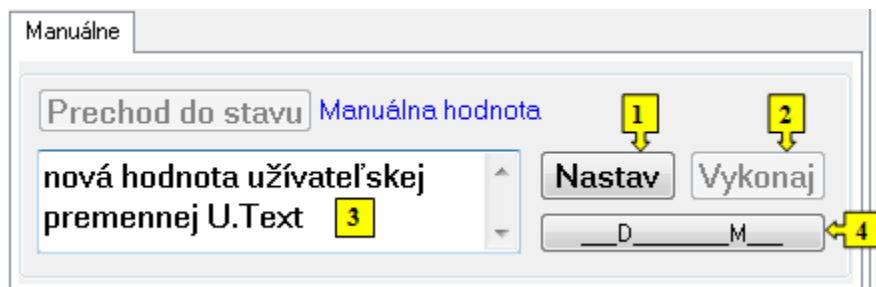


Kopírovanie mena objektu do schránky (clipboardu).

Spodná časť okna obsahuje jednu záložku určenú na ovládanie výstupnej hodnoty objektu.

MANUÁLNE

Záložka umožňuje manuálne nastaviť hodnotu výstupného objektu spolu s užívateľskými príznakmi.



- | | |
|---|--|
| 1 | V závislosti od prítomnosti tlačidla Vykonaj v ovládacom okne, má tlačidlo Nastav dve možné funkcie: <ul style="list-style-type: none">1. Tlačidlo Vykonaj sa v okne nenachádza. Stlačením tlačidla Nastav sa vykoná príkaz na nastavenie hodnoty a súčasne i flagov (príznakov) hodnoty.2. Tlačidlo Vykonaj sa v okne nachádza. Stlačením tlačidla Nastav sa iba "pripraví" nastavenie hodnoty a súčasne i flagov (príznakov) hodnoty. |
| 2 | Tlačidlo je v okne prítomné, ak bola pri konfigurácii pripojenia grafického objektu v procese D2000 GrEditor vybratá voľba Aj s potvrdením . Stlačením tlačidla Vykonaj sa vykoná príkaz na nastavenie hodnoty a flagov (príznakov) hodnoty, ktoré boli "pripravené" na nastavenie stlačením tlačidla Nastav . |
| 3 | Vstupné pole na zápis hodnoty (textu) objektu. |
| 4 | Nastavenie flagov (príznakov) hodnoty objektu. |