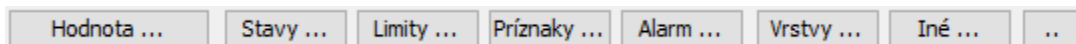


Stavový skript

Palety definujú správanie sa grafického objektu (parametre vzhadu objektu) v závislosti od hodnôt jednotlivých atribútov komplexnej hodnoty objektu systému D2000. Konkrétna skupina hodnôt atribútov sa nazýva **stavový skript**. Príklady stavového skriptu:

- **LowLimit, ProcAlarm** - hodnota objektu je *LowLimit* a pre danú hodnotu nastal procesný alarm,
- **True** - hodnota objektu True,
- **False, Manual** - hodnota objektu False a zároveň rune nastavená operátorom v procese [D2000 HI](#),
- **FA, FB, FC** - užívateľské príznaky (flagy) A, B a C hodnoty objektu majú hodnotu True.

Ako demonštrujú uvedené príklady, stavový skript je tvorený postupnosťou **kúových slov** (kúové slovo = označenie konkrétnej hodnoty atribútu objektu) oddelených iarkou. Zoznam prípustných kúových slov sa zobrazí po stlačení niektorého z tlačidiel umiestnených vo vrchnej asti konfiguračného okna paliet.



Sú to tieto tlačidlá:

- **Hodnota** - tlačidlo otvorí zoznam možných hodnôt objektu systému D2000 podľa typu zvoleného v ponuke umiestnenej naavo od tlačidla. Prvky zoznamu sú vzájomne vylúčené (objekt jednoducho nemôže nadobúdať súčasne dve rôzne hodnoty).
- **Stavy** - tlačidlo otvorí zoznam možných procesných stavov hodnoty objektu systému D2000.
- **Limity** - tlačidlo otvorí zoznam možných limitných stavov hodnoty objektu D2000. Prvky zoznamu sú vzájomne vylúčené (hodnota objektu jednoducho nemôže byť súčasne v dvoch rôznych stavoch).
- **Príznaky** - tlačidlo otvorí zoznam užívateľských príznakov hodnoty objektu systému D2000.
- **Alarm** - tlačidlo otvorí zoznam procesných alarmov hodnoty objektu systému D2000. Prvky zoznamu sú vzájomne vylúčené (objekt nemôže mať súčasne dva rôzne procesné alarmy). Prehľad a význam jednotlivých procesných alarmov je uvedený v kapitole [Procesné alarmy](#).
- **Vrstvy** - tlačidlo otvorí zoznam možných vrstiev pre schémy. Vrstvy môžu byť zadane vymenovaním vrstvy alebo zadanim rozsahu, napr. Layer2.. Layer4.
- **Iné** - tlačidlo otvorí zoznam možných akcií
 - Hover - nastáva, keď sa objekt nachádza pod myšou. Platí pre všetky objekty nad ktorými sa nachádza myš, ak nie sú neviditeľné alebo zakázané.
 - MyValue - nastáva, keď ID objektu je rovnaké ako pripojená hodnota objektu D2000. Takáto hodnota sa nastavuje v pripojení objektu na ovládanie s nastavením hodnoty "MYVALUE". Vďaka tomu sa rieši prepínanie vzhľadom na týchto objektov, ktoré takto nastavujú rovnakú premennú.

Stavový skript môže obsahovať aj ubovónú celočíselnú hodnotu, prípadne celočíselný interval zadany v tvare <íslo>..*<íslo>*. Číselné hodnoty sa používajú pre celočíselné aj reálne objekty systému D2000.

Pre zadanie rozsahu použite tlačidlo .

Stavový skript nesmie obsahovať viac ako jednu hodnotu zo zoznamu, ktorý je označený ako vzájomne vylučný (napr. **True**, **False** alebo **InLimit**, **LowLimit**).

Stavový skript je platný, ak aplikovaná hodnota obsahuje všetky stavy obsiahnuté v stavovom skripte. Napríklad skript **True**, **Weak** je platný, ak aplikovaná hodnota je **True** a zároveň je v stave **Weak**. Za každým kúovým slovom môže byť uvedený jeden zo znakov +, -. Znak - znamená, že aby bol skript platný, nesmie mať aplikovaná hodnota stav určený príslušným kúovým slovom. Znak + je povolený len z dôvodu kompletnosti a nemá žiadnu funkciu. Napríklad skript **True**, **Weak**, **FB** je platný, ak aplikovaná hodnota je **True**, zároveň nie je v stave **Weak** a užívateľský príznak (flag) B má hodnotu **False**.



Súvisiace stránky:

[Konfigurácia paliet](#)
[Vyhodnocovanie palety](#)
[Konfigurácia zobrazovacích paliet](#)
[Konfigurácia doplnkových paliet](#)
[Konfigurácia bitmapových paliet](#)