

Vstup textu


Windows prvok - Vstup textu

Windows prvok - Vstup textu (Text field) slúži na zobrazenie a zadávanie informácie v textovom alebo íselnom tvare. Umožuje aj prácu s informáciou logického typu, avšak na toto použitie je vhodnejší [Windows prvok - Áno-Nie tlačidlo](#) (Check box).

Ukážka

123

Vytvorenie prvku Vstup textu

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) stlačte tlačidlo **Vstup textu** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh zobrazovaa a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly roh zobrazovaa a kliknite myšou.

Konfigurácia parametrov Windows prvku Vstup textu prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

Pripojenie

Pripojený objekt

Parameter definuje obsah prvku Vstup textu a naopak, hodnota pripojeného objektu sa zmení vždy po zadaní novej informácie užívateľom. Hodnota pripojeného objektu sa zmení v okamihu presunu zo Vstupu textu na iný Windows prvok - v okamihu straty fókusu. Táto vlastnosť neplatí, ak je nastavený parameter [RichEdit](#). Typ zobrazovanej hodnoty je daný podľa pripojeného objektu.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné určiť, hodnota ktorej bunky sa má v zobrazení zobrazovať. Jednoznačná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a ísлом riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť, ktorý prvok poľa má zobrazovať.

Skript

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie prvku Vstup textu pre použitie v skripte formou referenčnej premennej.

Metadáta

Priradenie aplikovaných dát ([metadáta](#)) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlačidle meno prvého záznamu metadát. Ak má viac záznamov bude za menom "...".

Udalos

Výber [udalosti](#) pre prvok Vstup textu. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnTextChange](#)
- [OnTypeTextChange](#)

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

Info text/URL

Info text

Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad prvkom *Vstup textu* po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlače **CTRL+L**).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastaviť aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie [% HI_SetOBJURL](#).

Parametre

Farbenie

Vstup textu môže mať označenie povinnosti vyplnenia v HI. Ak text nie je zadáný, je políčko podfarbené farbou odpovedajúcou povinnosti vyplnenia. V grafickom editore je vstup textu vždy podfarbený podľa tohto parametra.

Podmienky podfarbenia:

- **N** Nepovinná položka - bez zmeny farby (prednastavené),
- **PP** Podmienene povinná položka – farbenie podľa položky v parametroch aplikácie [ColorConditionalItems](#)
- **P** Povinná položka – farbenie podľa položky v parametroch aplikácie [ColorMandatoryItems](#)

Text

Pre prvok *Vstup textu* tento parameter nemá použitie.

Viditený

Parameter uruje, i Windows prvok bude viditený pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetVisible](#).

Zakázaný

Parameter uruje, i Windows prvok bude pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#) aktívny alebo neaktívny. Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetEnable](#).

Skupina

Parameter definuje prvý Windows prvok v [skupine Windows prvkov](#).

Farba podkladu Windows prvku

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastaviť farbu podkladu. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov. Ak je nastavený príznak priehadný, farba sa neuplatní.

Viacriadkový

Parameter umožňuje zobraziť a vložiť viacriadkový text.

Zalamovanie

Ak je parameter zaškrtnutý, vkladný text bude pri dosiahnutí pravého okraja pokračovať na ďalšom riadku. Zobrazovať musí byť viacriadkový (parameter **Viacriadkový** musí byť zaškrtnutý).

Vzhľad

Možný vzhľad rámy okolo windows prvku

Horizontálne umiestnenie

- Default - základné pre daný windows prvok
- Vľavo
- V strede
- Vpravo

RichEdit

Parameter umožňuje, aby sa namiesto *Vstupu textu* otvoril windows prvok *RichEdit* umožňujúci rozšírenú editáciu textov, napr. použitie viacerých fontov a farieb písma. Podporené sú aj klávesové skratky priamo pri písaní textu: **Ctrl+B** - hrubé písmo, **Ctrl+U** - podčiarknuté, **Ctrl+I** - kurzíva. Pri tomto parametri nie sú dostupné všetky možnosti windows prvku - *Vstup textu*.

Editácia textu je možná použitím [funkcií](#) v skripte.

RichEdit zobrazuje 2 typy textov: **formátovaný**, ktorý obsahuje formátovacie príkazy riadiace zobrazenie textu a **istý** text bez formátovania.

Preto platí:

Ak má *Vstup textu* pripojený objekt, tak jeho hodnota je zobrazená, ale užívateľom urobená zmena nie je automaticky nastavená do tejto premennej.

Ak by sa nastavoval do premennej text **bez formátovania**, okamžite po odídení z Windows prvku by sa stratili formátovania - dosadila by sa do nová hodnota premennej.

Ak by sa nastavoval do premennej text **s formátovaním**, pri jeho zobrazení inými prostriedkami by bol text nečitateľný. Závisí od aplikácie, aby pri strate fókusu alebo zamerania na inú inštitúciu, vyíťala obsah podľa svojej potreby.

Iba číslice

Vo vstupe textu sú povolené len číslice

Okraj

Kreslí sa okraj kontolu

Dĺžka textu

Definovanie maximálneho počtu znakov, ktorý je možné zadať do *Vstupu textu*.

Heslo

Zobrazenie znaku "" (hviezdika) namiesto každého znaku písaného do *Vstup textu*.

Font

Kliknutím na tlačidlo umiestnené napravo sa otvorí zoznam definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre daný vstup textu. Prává as dialógového okna obsahuje zoznam textových štýlov, avá as ukážku z vybraného štýlu. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

Poznámka: Font je možné zmeniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetFontStyle](#).

Farba textu winkontrolu

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastaviť farbu textu. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

AutoComplete List

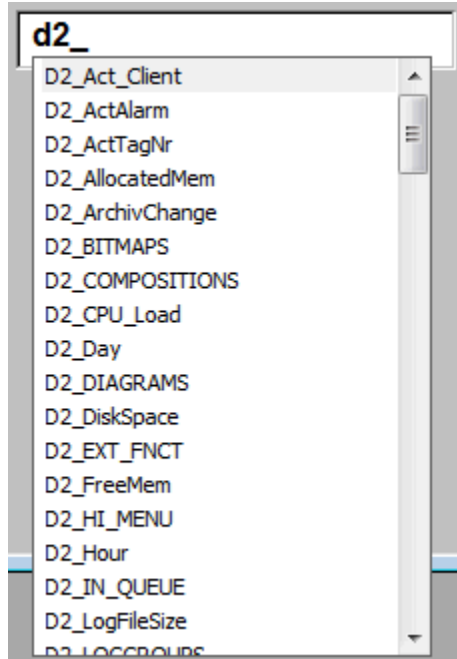
Pre prvok vstup textu je umožnené pripojenie AutoComplete zoznamu (textová predikcia, zoznam slov). Prvok umožňuje výber slova zo zoznamu a vloženie tohto slova na zadanú pozíciu v prvku *Vstup textu*. Prvky zoznamu sú plnené v aplikanej rovine, tým je umožnené rôznorodé využitie. Primárnou funkciou AutoComplete listu je ponúknuť užívateľovi možnosti doplnenia slov a výber vloží do písaného textu.

Zobrazenie a naplnenie AutoComplete Listu je podporené ESL funkciou [%HI_ShowAutoCompleteList](#). Poskytnutie aktuálne písaného textu je obslužené udalosťou [OnTypeTextChange](#). Poskytnutie vybraného textu je obslužené udalosťou [OnAutoCompleteListSelected](#).

Vlastnosti:

- Naplnenie zoznamu
- Výber a vloženie zo zoznamu do prvku *Vstup textu* (od zadanej pozície).
- Obsluha:
 - vytvorenie zoznamu - funkcia [%HI_ShowAutoCompleteList](#),
 - pohybovanie v zozname pomocou šípok hore/dole,
 - výber zo zoznamu - kláves Enter alebo dvojklik avým tlačidlom myši,
 - zrušenie zoznamu - kláves Esc, pravá a avá šípka, kliknutie myšou mimo zoznam.
- Zoznam sa zobrazí od zadanej pozície `_startPos` definovanej funkciou [%HI_ShowAutoCompleteList](#).

Príklad:



```

ENTRYX OnTypeTextChange(IN INT _refID, IN TEXT _Line, IN INT _StartPos, _CursorPos)

INT _i
INT _count
INT _iDim

TEXT _tPrefix
TEXT _tDBwhere

RECORD (SD.ARR_TEXT) _tRec
RECORD (SD.DICTIONARY) _tRecDB

IF 0 < %LenStr(_Line) THEN
  _tPrefix := %SubStr(_Line,_StartPos,_CursorPos - _StartPos)
  IF 0 < %LenStr(_tPrefix) THEN
    _tDBwhere := "NAME LIKE '" + _tPrefix +"%"
    RECORD DB.DICTIONARY, _tRecDB, _retCode, 1000 WHERE _tDBwhere

    IF _retCode = 0 THEN
      _iDim := _tRecDB\DIM

      REDIM _tRec[_iDim]

      COPYCOL _tRecDB^NAME, _tRec^TEXT1

      SORT _tRec^TEXT1, @TRUE

      %HI_ShowAutoCompleteList(_refID,_tRec^TEXT1, _StartPos)

    ENDIF
  ENDIF
ENDIF

END OnTypeTextChange

```



Súvisiace stránky:

[Windows prvky](#)

[Funkcie pre ovládanie grafických objektov](#)