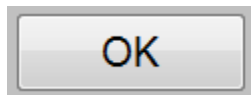


Tlaidlo (Windows prvky)

Windows prvok - Tlaidlo

Windows prvok - Tlaidlo (Push button) slúži na generovanie udalosti užívateľom po stlačení tlačidla myši nad jeho plochou. Túto udalosť je možné obslúžiť v skripte schémy.

Ukážka



Vytvorenie tlačidla

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

Konfigurácia parametrov tlačidla prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

Pripojenie

Tlaidlo nemá žiadnu hodnotu a preto pripojenie objektu na tlačidlo má význam len z hľadiska popisu statického textu (vi parameter [Text](#)).

Pripojený objekt

Názov pripojeného objektu.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné presne definovať pozíciu bunky. Jednoznačná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a číslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť prvok poa.

Ovládanie

Tlaidlo ako jediný Windows prvok má povolenú záložku ovládanie a umožňuje priame ovládanie objektov po stlačení tlačidla bez potreby definície obslužného skriptu. Bližší popis záložky je uvedený v kapitole [Pripojovanie objektov na ovládanie](#).

Skript

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie tlačidla 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 "...".

Udalosť

Výber [udalosti](#) pre tlačidlo. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnMouseEnter](#)
- [OnMouseLeave](#)
- [OnUserInput](#)

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Obsluha udalosti **OnUserInput** nie je v Tenkom klientovi implementovaná.
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

Info text/URL

Info text

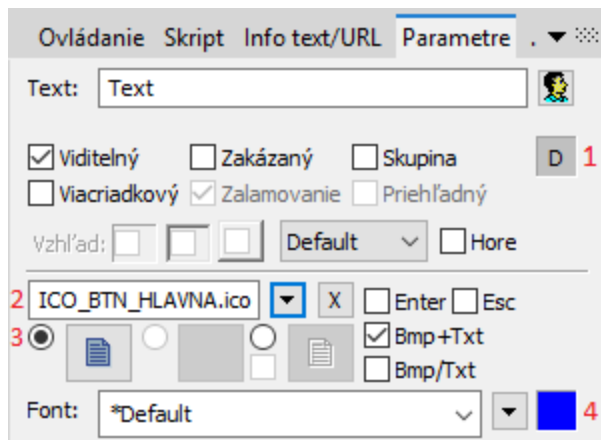
Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad tlačidlom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **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



Text

Parameter slúži na definovanie textu zobrazeného v tlačidle. Reazec môže zobrazovať aj tzv. živé hodnoty objektu definovaného parametrom [Pripojený objekt](#), ale takéto reazce musia mať špeciálny formát - podrobnejšie informácie v kapitole [Formátovacie masky](#).

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

Ak chceme dosiahnuť podobný efekt ako na ukážke, teda text, kde je niektorý znak podčiarknutý, uvedieme pred takýto znak symbol **&**. Tlačidlo na ukážke má teda parameter **Text** nastavený na - **&OK**. Znak, ktorý je podčiarknutý, slúži potom v kombinácii s klávesom **Alt** pri zobrazení schémy v procese [D2000 HI](#) ako klávesová skratka - rýchla voba. Napr. tlačidlo z ukážky má podčiarknuté písmeno **O** a teda rýchla voba bude **Alt+O**. Rýchla voba z klávesnice má presne taký efekt ako stlačenie tlačidla pomocou myši.

Poznámka: Použitie klávesových skratiek nie je funkčné pre schému typu MDI (parameter **Typ okna** - voba [Na ploche HI](#)), pokiaľ táto nie je podschéma inej schémy.

Viditeľný

Parameter určuje, či tlačidlo bude viditeľné pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetVisible](#).

Zakázaný

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

Skupina

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

Farba podkladu (1)

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastaviť farbu podkladu. Táto farba sa používa aj ako farba pri použití okrajov windows prvku (vi. parametre Okraje). Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov, resp. podkladová farba schémy.

Viacriadkový

Zobrazovaný text môže byť zobrazený vo viacerých riadkoch

Zalamovanie

Nepoužíva sa.

Priehadný

Nepoužíva sa.

Vzhľad

Nepoužíva sa.

Horizontálne umiestnenie

Default - základné pre daný windows prvok / Vavo / Vstrede / Vpravo

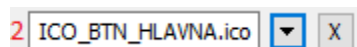
Hore

Vertikálne umiestnenie. Bez tejto voby je text umiestnený v strede s touto vobou umiestnený v hore.

Bitové mapy

Tlačidlá umožňujú zobrazovať (poda stavu v ktorom sa nachádzajú) 1-3 bitové mapy. Pri použití bitových máp sa neberie do úvahy parameter transparentnos, tlačidlo sa kreslí ako pri použití parametra "Ako tlačidlo" s tým rozdielom, že základné (defaultne) umiestnenie je vavo a nie v strede.

Okno priradenia bitových máp obsahuje pole výberu bitovej mapy (2) pre vybraný stav tlačidla.



Toto pole obsahuje meno bitovej mapy, tlačidlo otvárajúce okno výberu a tlačidlo zrušenia výberu (x). Zrušenie pripojenia je možné aj zadáním neexistujúceho mena bitovej mapy.

Pod priestorom výberu sa nachádza pole bitových máp pre možné stavy tlačidla,



kde (3) uruje, s ktorým stavom (povolený a zakázaný) sa pracuje v poli výberu. Ukážka jednotlivých stavov:



Výber stavu je pre niektoré stavy (nie pre stav zakázaný) možný ak kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy. A štart výberu dvojitém kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy.

Poznámka: Pri použití farebnej bitovej mapy dochádza v systéme Windows k prevodu tejto bitovej mapy na černo-bielu bitovú mapu, preto sa odporúča používať monochromatické bitové mapy.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nedokáže zároveň bitovú mapu na tlačidlo vertikálne.

Tenký klient nepodporuje **bitovú mapu pre zakázaný stav**.

Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).

Enter

Defininé tlačidlo pre Enter.

Esc

Defininé tlačidlo pre Esc.

Podpora pre tlačidlá Enter a Esc funguje za nasledovných podmienok:

1. Funguje iba pre [dialógové](#) schémy a podschémy [dialógovo-modálnych](#) okien.
2. Ako prvý prvok schémy sa vytvorí tlačidlo "OK" (ID = číslo GO = 1) - nemusí byť viditeľné. Tlačidlo dostáva správu od klávesy Enter tak, ako je to definované pre dialógové okná v systémoch Windows.
3. Ako druhý prvok schémy sa vytvorí tlačidlo "CANCEL" (ID = číslo GO = 2) - nemusí byť viditeľné. Tlačidlo dostáva správu od klávesy Esc.
4. Stlačenie kláves Enter a Esc pre takto definované tlačidlá sa týka hlavnej schémy definovanej ako [dialógová](#) alebo podschémy [dialógovo-modálnej](#) schémy.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje tento parameter.

Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

BMP+Text

Ak je definovaná bitová zobraziť sa s ňou aj text umiestnenie je bitová mapa a veda nej text.

BMP/Text

Ak je definovaná bitová zobraziť sa s ňou aj text umiestnenie je bitová mapa a pod ňou text.

Font



Názov použitého fontu je zobrazený v rozbaovacom zozname, ktorý obsahuje pre zrýchlenie výberu posledne použité fonty. Za ním sa nachádza tlačidlo výberu zo všetkých definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre popis tlačidla. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

Posledným parametrom je **farba textu (4)** a jej výber. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

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



Súvisiace stránky:

[Windows prvky](#)

[Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO](#)