

Kopírovanie objektov

!!! UPOZORNENIE: Od verzie 7.2 proces D2000 SysEdit nie je funkčný !!!

Kopírovanie je funkcia procesu [D2000 SysEdit](#), ktorá umožňuje vytvára kópie zvoleného objektu. Poda nastavenia parametrov možno vytvoriť ubovoný počet kópií objektu a tiež kopírovať potomkov objektu.

Po výbere položky **Kopírovanie** z ponuky **Objekty** sa otvorí nasledujúce dialógové okno, v ktorom sa definujú parametre pre kopírovanie.

Kopíruj objekt: B.Stranica01 ...

Nový objekt B.Stranica??

Počet kópií: 3 Začni od 3

☒ Kopíruj potomkov
V menách potomkov

Hľadať reťazec AVG_B1 ☒ Od začiatku ☐ Od konca

Nahraď reťazcom AVG_B2

Ak sa hľadaný reťazec nenájde,

☐ pred ☒ za

pôvodný názov sa pripojí reťazec KN

OK Cancel

Kopíruj objekt

Meno zdrojového objektu, ktorý sa má kopírovať. Po stlačení tlačidla napravo od vstupného políka sa otvorí zoznam objektov systému D2000.

Nový objekt

Meno cieového objektu, ktorý vznikne skopírovaním zdrojového objektu. Pre viacnásobné kopírovanie (kopírovanie do vášho potu cieových objektov) je možné v zápise mena použiť znaky „*“ a „?“, ktoré zabezpečia íslovanie v rámci mien cieových objektov.

Špeciálne znaky pre zápis mena cieového objektu

*	Znak sa nahradí platným ísлом. Nezobrazuje nevýznamné nuly. Napr. * -> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 ...
?	Znak sa nahradí jednou íslicou. Zobrazuje aj nevýznamné nuly - ak íslo obsahuje menší počet íslic ako je počet znakov „?“. Napr. ??? -> 001, 002, 003, 004 ...

Počet kópií

Definovanie potu kópií zdrojového objektu. Pre viacnásobné kopírovanie.

Začni od

Íslovanie objektov sa začne od tohto ísla. Pre viacnásobné kopírovanie.

Kopíruj potomkov

Ak je aktívna voľba **Kopíruj potomkov**, nebude sa kopírovať len samotný zdrojový objekt ale aj jeho potomkovia. Tento spôsob kopírovania je možné použiť len pre objekty, ktoré majú potomkov (napr. komunikačné stanice).

Súčasne so zaiarknutím políka **Kopíruj potomkov** sa povolia položky **Hadaj reazec** a **Nahra reazcom**. Tieto položky umožňujú nahradiť určitý reazec (položka **Hadaj reazec**) v menách kopírovaných potomkov iným reazcom (položka **Nahra reazcom**). Spôsob hadania reazca v mene objektu sa definuje výberom niektorej z volieb **Od zaiatku** a **Od konca**. V prípade, že sa v mene potomka nachádza hadaný reazec viackrát, nahradí sa iba prvý nález.

Ak sa hadaný reazec nenájde v mene kopírovaného potomka, je možné definovať reazec, ktorý sa pripojí buď na zaiatok (voba **pred**), alebo na koniec (voba **za**) pôvodného mena potomka.