


## Splitter

Prístroj **Splitter** umožňuje v svojom priestore otvori dve okná typu *Schéma* alebo *Graf* a rozdelenia priestoru medzi nimi.

## Vytvorenie prístroja Splitter

1. V nástrojovej lište **Kreslenie** stlačte tlačidlo **Splitter** 
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh prístroja a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly roh prístroja a kliknite myšou.

Konfigurácia parametrov pripojenia prístroja Splitter prebieha v **paletke Pripojenie objektu** prostredníctvom nasledovných záložiek:

## Parametre

Pripojenie objektu - Splitter (1)

Parametre Skript

☐ Vedľa seba

☒ Nad sebou

Zmeň: ☒ 1. ☐ 2. ☐ 1. + 2.

Komponenty

1: S.Stlpik

2: S.test\_alarms

<> V X T

Okná môžu by umiestnené veda seba alebo nad sebou.

Parameter **Zme** uruje ako sa okná menia pri zmene vekosti prístroja:

- 1. mení sa rozmer iba prvého okna,
- 2. mení sa rozmer iba druhého okna,
- 1.+ 2. mení sa rozmer oboch okien v aktuálnom pomere ich vekosti v prístroji.

Tlačidlo **Komponenty** otvára okno, v ktorom sa definujú komponenty splittra a ich parametre. Objekt sa vyberie zo zoznamu objektov, ktorý sa otvorí po dvojkliku na danú bunku.

Splitter

X

Č.	Pripojený objekt	Typ objektu	Referenčná premenná	Min.rozmer	Parameter	Zdedený	Zadaný	Parameter
1.	S.Stipik	Schéma		0	Inšancia:	<input checked="" type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/> Viacnásobné otvorenie
2.	S.test_alarms	Schéma		0	Inšancia:	<input checked="" type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/> Viacnásobné otvorenie

OK

]

Návrat

Popis stpcov tabuky v dialógovom okne:

Stpec	Význam
.	íslo komponentu.
<b>Pripojený objekt</b>	Meno objektu pripojeného na zobrazovanie. Dvojité kliknutie myši na políko otvorí zoznam objektov.
<b>Typ objektu</b>	Výber typu objektu, ktorý sa zobrazí v danej asti splittra. Na výber sú 2 typy - Schéma a Graf.  <b>Poznámka:</b> Typ objektu sa nastaví automaticky podľa objektu, ktorý je vybraný v danom riadku (stpec <i>Pripojený objekt</i> ). Ak pre daný riadok nie je definovaný objekt, ktorý sa v nej zobrazí, je potrebné typ objektu definovať pre neskoršie použitie v skriptoch.

<b>Referenčná premenná</b>	Meno referennej premennej, ktorá je priradená objektu pre použitie v skripte. Kliknutie na názov príslušného objektu vygeneruje udalos OnClick.
<b>Min. rozmer</b>	Minimálny rozmer položky, pod ktorý splitter nedovolí zmenšenie.
<b>Parameter</b>	<p>Stpec obsahuje typ parametra pre stpce <i>Zdedený</i> alebo <i>Zadaný</i> v závislosti od typu objektu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pre schémy - Inštancia</li> <li>• pre grafy - číslo riadku</li> </ul>
<b>Zdedený</b>	<p>Pre schémy - ak je parameter zaškrtnutý, bude ma schéma otvorená v okne (podschéma) číslo inštancie zhodné s materskou schémou (schéma obsahujúca tento zobraza). V prípade, že je táto voba neaktívna, je možné číslo inštancie zada priamo v stpci <i>Zadaný</i>.</p> <p>Pre grafy - parameter má význam len pre <a href="#">aktívny graf</a> a uruje číslo riadku všetkých <a href="#">aktívnych objektov</a> v grafe. číslo riadku je možné zada ako priamu hodnotu (stpec <i>Zadaný</i>), alebo ho odvodí od aktuálneho čísla inštancie schémy (stpec <i>Zdedený</i>). číslo riadku je tiež možné zmeni zo skriptu schémy volaním akcie % <a href="#">HI_SetGraphRowNr</a>.</p>
<b>Zadaný</b>	<p>Pre schémy - priame definovanie čísla inštancie schémy otvorenej v splittri.</p> <p>Pre grafy - parameter má význam len pre <a href="#">aktívny graf</a> a umožňuje priame definovanie čísla riadku všetkých <a href="#">aktívnych objektov</a> v grafe.</p>
<b>Parameter</b>	<p>Stpec obsahuje typ parametra (<i>Viacnásobné otvorenie</i> alebo <i>Ovládacie prvky</i>) v závislosti od typu objektu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pre schémy - povolenie / zakázanie súasného otvorenia podschémy s rovnakým číslom inštancie v rôznych materských schémach,</li> <li>• pre grafy - zobrazenie / skrytie ovládacích prvkov v okne grafu.</li> </ul> <p><b>Poznámka:</b> Parameter sa zakáže / povolí pomocou zaškrťavacieho tlačidla v predchádzajúcom stpci.</p>

## Skript

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie prístroja pre použitie v skripte formou referennej premennej.

Metadáta

Priradenie aplikaných 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 prístroj. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnMouseEnter](#)
- [OnMouseLeave](#)

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.



**Súvisiace stránky:**

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)