


# Ruikový prístroj

Ruikový prístroj zobrazuje hodnotu jedného vybraného objektu prostredníctvom ruiky, ktorá mení svoju polohu (otáča sa) v závislosti od zmien hodnoty pripojeného objektu.

Ukážka ruikového prístroja zobrazeného v procese [D2000 HI](#):



## Vytvorenie ruikového prístroja

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) stlačte tlačidlo **Ruikový prístroj** .
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 ruikového prístroja prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledovných záložiek:

## Objekty

Č.	F..	Pripojený objekt
1.	Sec	Sec
2.		
3.		
4.		

Objekt . 1 až Objekt . 12

Ruikový prístroj môže zobrazovať hodnoty maximálne dvanástich (12) objektov. V prípade, že pre prístroj definujete viac ako jeden objekt, nahradí sa tento zobrazova viacerými iastkovými zobrazovami. Poet týchto zobrazov je odvodený od potu definovaných objektov. Nejedná sa však o samostatné grafické objekty, a preto majú iastkové zobrazovae spoločné všetky konfigurované parametre. Zobrazova môže byť v závislosti od pomeru jeho výšky k šírke rozdelený bu vertikálne (iastkové zobrazovae sú veda seba), alebo horizontálne (iastkové zobrazovae sú nad sebou).

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné uri, hodnota ktorej bunky sa má v zobrazovai zobrazova. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stpca (parameter **Stpec**) a íslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné uri, ktorý prvok poa má zobrazova zobrazova.

## Ovládanie

---

Parametre na záložke sú uvedené pri popise paletky **Pripojenie objektu** - záložka [Ovládanie](#).

## Skript

---

Referenná premenná

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

Metadáta

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

Udalos

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

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

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

## Info text/URL

---

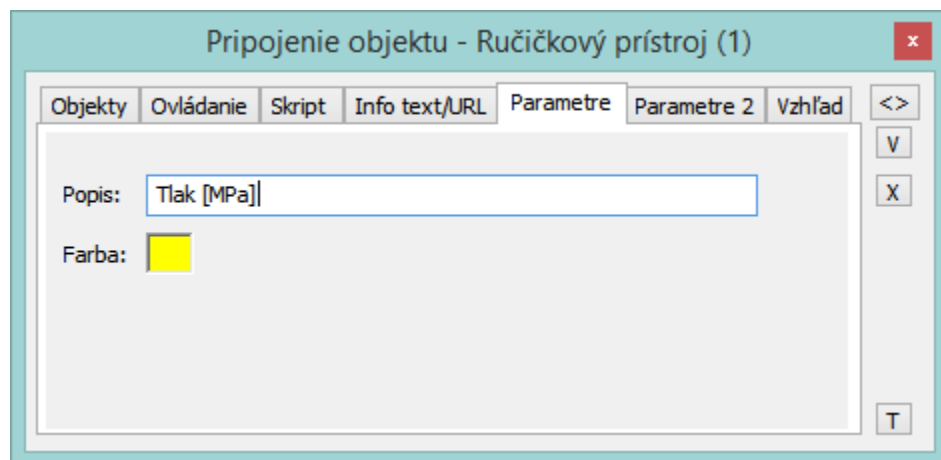
Info text

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



Popis

Zápis popisu stpcového prístroja (položka **Popis**), ktorý je umiestnený v spodnej asti prístroja. V popise prístroja je možné použiť aj tzv. formátovacie masky, ktoré umožňujú zobrazovať jednotlivé alebo komplexnej hodnoty objektu systému D2000 (atribúty). Takýmto spôsobom môže popis prístroja zobrazovať napr. aktuálnu hodnotu pripojeného objektu. Viac informácií o používaní a formátoch masiek nájdete v kapitole [Pripojovanie na zobrazovanie atribútov objektov](#).

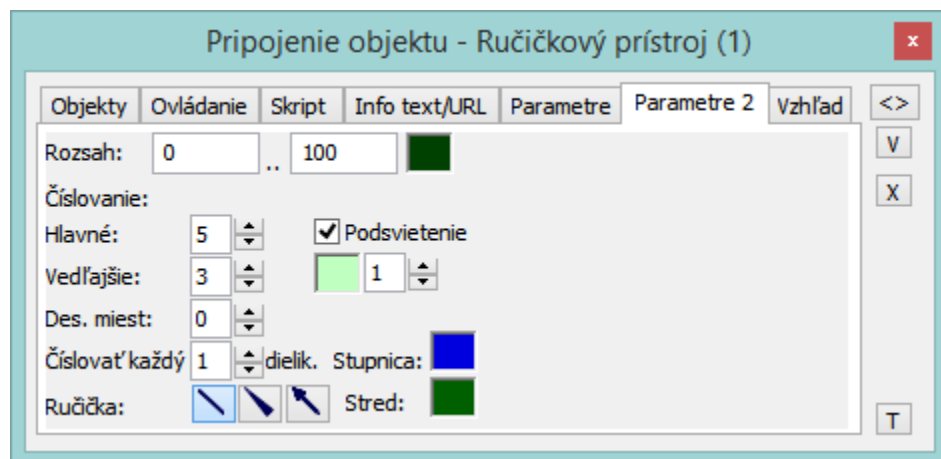
Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlače **CTRL+L**).

**Poznámka:** Pri použití formátovacej masky v popise prístroja zobrazujúceho viac objektov bude popis príslušného iastkového zobrazovaa zobrazovať atribút zodpovedajúceho zobrazovaného objektu - položky **Objekt . 1** až **Objekt . 12**.

Farba

Kliknutím na políčko **Farba** sa otvorí ponuka farieb. Vybratá farba je použitá na vykreslenie definovaného popisu prístroja.

## Parametre 2



Rozsah

Definovanie rozsahu stupnice ručkového prístroja. Napravo od tejto položky sa nachádza políčko na výber farby íselnej stupnice.

íslovanie

Poet dielikov, na ktoré je rozlenená stupnica urujú parametre **Hlavné** (hlavné dieliky) a **Vedajšie** (vedajšie dieliky). Parameter **íslova každý** definuje hustotu íslovania hlavných dielikov. Poet desatinných miest jednotlivých íselných hodnôt na stupnici je možné definova pomocou parametra **Des. miest**.

Ruika

Výber ruiky z troch rôznych typov.

Podsvietenie

Zapnutie / vypnutie podsvietenia, nastavenie jeho intenzity (od 1 do 3) a farby.

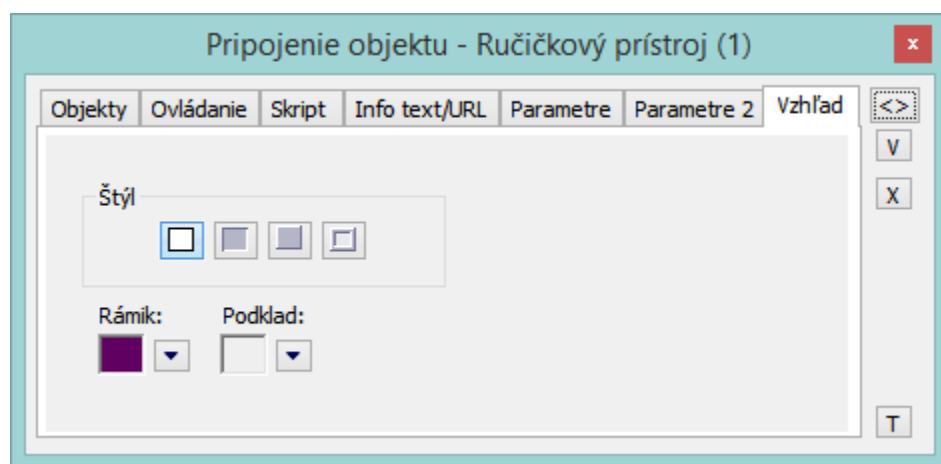
íselník

Nastavenie farby dielikov stupnice z palety farieb.

Stred

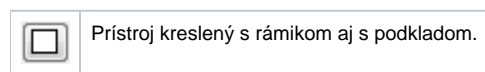
Nastavenie farby.




## Vzhľad



Štýl

Definovanie štýlu stpcového prístroja.



	3D efekt - zatlačený prístroj.
	3D efekt - vypuklý prístroj.
	Prístroj kreslený s 3D rámkom.

#### Rámik a Podklad

Parametre **Rámik** a **Podklad** umožňujú definovať farby jednotlivých častí stĺpcového prístroja. Farba sa definuje výberom z ponuky farieb, ktorá sa otvorí kliknutím na šípku veda príslušného farebného políka.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

**Ruikový prístroj** nie je implementovaný v Tenkom klientovi.  
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).



#### Súvisiace stránky:

[Zobrazovae](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)