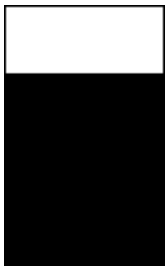
Vertikálny a horizontálny zobrazova

Vertikálny a horizontálny zobrazova vyjadruje, podobne ako koláčový diagram, podiel hodnôt objektov na celku. Každá hodnota je reprezentovaná stpekom, ktorého výška (šírka) odpovedá tejto hodnote.

Ukážka vertikálneho a horizontálneho zobrazovaa zobrazeného v procese D2000 HI:

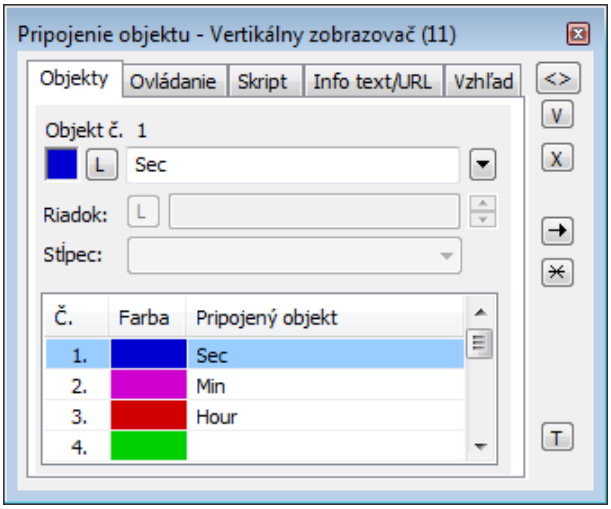
	
Ukážka vertikálneho zobrazovaa	Ukážka horizontálneho zobrazovaa

Vytvorenie vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa

1. V nástrojovej lište Kreslenie stlate tlaidlo **Vertikálny zobrazova** alebo **Horizontálny zobrazova**
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh zobrazovaa a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahlý roh zobrazovaa a kliknite myšou.

Konfigurácia parametrov pripojenia vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa prebieha v paletke Pripojenie objektu prostredníctvom nasledovných záložiek:

Objekty



Objekt . 1 až Objekt . 12

Vertikálny / horizontálny zobrazova môže zobrazova súasne maximálne dvanás (12) objektov. Z tohto dôvodu obsahuje záložka **Objekty** dvanás riadkov. Objekty sa definujú zápisom do vstupného políka alebo výberom zo zoznamu objektov, ktorý sa otvorí po stlaení tlaidla napravo od políka.

Farba zobrazovania daného objektu sa definuje kliknutím na políko v avej asti každého riadku.

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 aplikaných 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

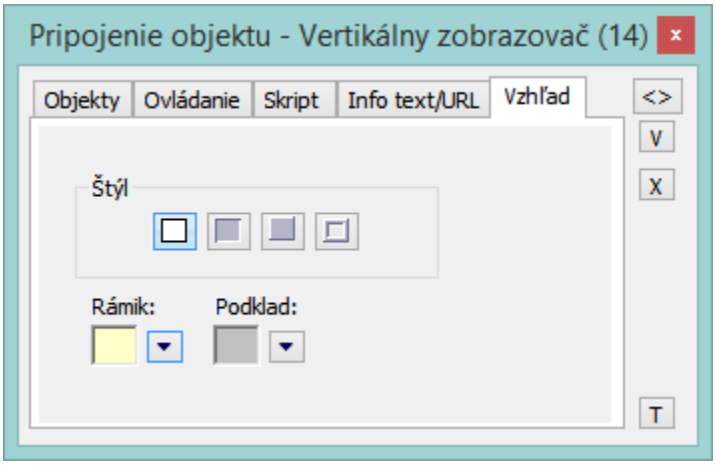
Info text

Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovatea myši nad zobrazovaom po otvorení schémy v procese D2000 HI.
Možnos použi Slovník (pre otvorenie stlate **CTRL+L**).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastavi aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie % HI_SetOBJURL.

Vzhad



Štýl

Definovanie štýlu vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa.

	Zobrazova kreslený s rámikom aj s podkladom.
	3D efekt - zatlaený zobrazova.
	3D efekt - vypuklý zobrazova.
	Zobrazova kreslený s 3D rámikom.

Rámik a Podklad

Parametre **Rámik** a **Podklad** umožujú definova farby jednotlivých astí vertikálneho / horizontálneho zobrazovaa. Farba sa definuje výberom z ponuky farieb, ktorá sa otorí kliknutím na šípku veda príslušného farebného polika.

Súvisiace stránky:

Zobrazovae
Funkcie pre ovládanie Grafických objektov