


# Koláový diagram

Koláový diagram vyjadruje podiel hodnôt objektov na celku. Celok je tvorený sútom hodnôt všetkých objektov zobrazovaných v diagrame. Každá hodnota je reprezentovaná kruhovou výseou, ktorej veľkosť odpovedá hodnote celku.

Ukážka koláového diagramu zobrazeného v procese [D2000 HI](#):

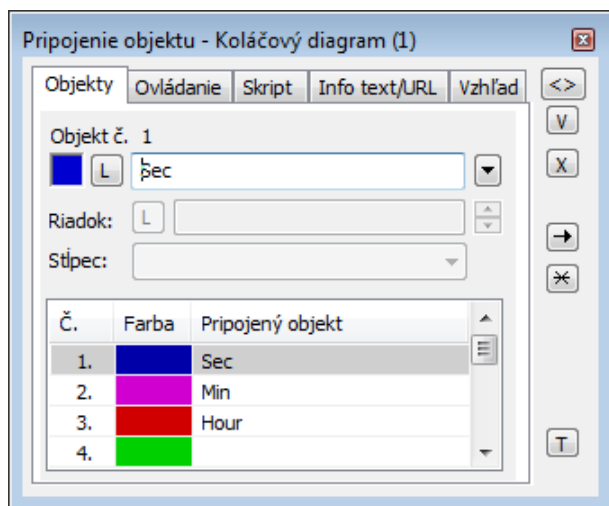


## Vytvorenie koláového diagramu

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

Konfigurácia parametrov pripojenia koláového diagramu prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledovných záložiek:

## Objekty



Objekt . 1 až Objekt . 12

Koláový diagram môže zobrazovať súčasne 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 stlačení tlačidla napravo od políka.

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

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné určiť hodnotu ktorej bunky sa má v diagrame zobrazovať. Jednoznačná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a íslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť, ktorý prvok poľa má diagram zobrazovať.

## Ovládanie

---

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

## Skript

---

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie zobrazovanej formy použitia 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 zobrazovanie. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

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

Obsluha udalostí

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalosť**.

## Info text

---

Info text

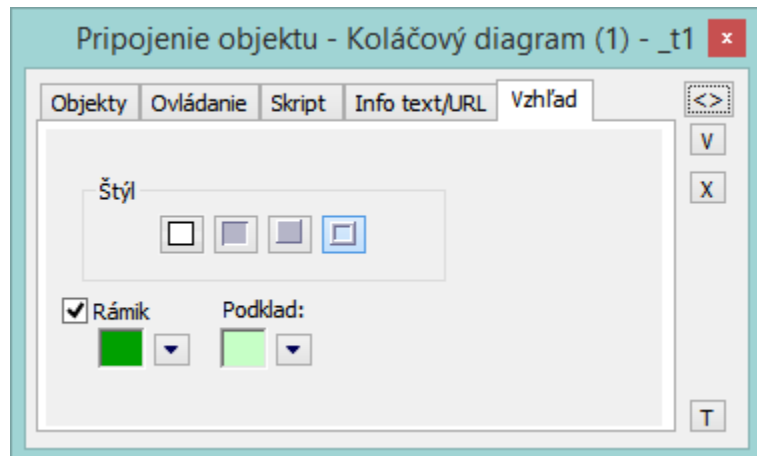
Definovanie informácie o textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad zobrazovanou schémou v procese [D2000 HI](#).

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](#).

## Vzhľad



Štýl

Definovanie štýlu koláčového diagramu.

	Diagram kreslený s rámikom aj s podkladom.
	3D efekt - zatlačený diagram.
	3D efekt - vypuklý diagram.
	Diagram kreslený s 3D rámikom.

Rámik a Podklad

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

Rámik v grafe je možné podľa potreby vypnúť alebo zapnúť.



### Súvisiace stránky:

[Zobrazovanie](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)