

Vyhodnocovanie palety

Pod vyhodnotením palety rozumieme urenie výsledných vizuálnych parametrov grafického objektu. Paleta sa v procese **D2000 HI** vyhodnocuje vždy pri zmene komplexnej hodnoty pripojeného objektu.

Najskôr je potrebné vysvetliť pojem **platnosť stavového skriptu vzhľadom k aplikovanej hodnote**. **Stavový skript** je platný, ak aplikovaná hodnota obsahuje všetky stavy obsiahnuté v stavovom skripte. Napríklad skript **True, Weak** je platný, ak aplikovaná hodnota je **True** a zároveň je v stave **Weak**. Za každým kúovým slovom môže byť uvedený jeden zo znakov +, -. Znak - znamená, že stav určený príslušným kúovým slovom nesmie aplikovaná hodnota mať, aby bol skript platný. Znak + je povolený len z dôvodu kompletnosti a nemá žiadnu funkciu. Napríklad skript **True, Weak-, FB-** je platný, ak aplikovaná hodnota je **True**, zároveň nie je v stave **Weak** a užívateľský príznak (flag) B má hodnotu **False**.

Popis hodnoty a stavu automaticky predpokladá, že obsahuje stav **Valid**, t.j. výrazy "FA" a "Valid,FA" sú totožné. Pre prístup k neplatným položkám stavov a príznakov musí byť zadaný príznak *invalid*, napr. "Error,FA" alebo "Valid-,FA".

Vyhodnotenie palety prebieha v cykle postupne cez všetky riadky palety smerom od prvého definovaného riadku k poslednému. Poradie definovania riadkov pri konfigurácii je dôležité. Ak je daný skript platný vzhľadom k aplikovanej hodnote, aplikujú sa parametre daného skriptu na pripojený grafický objekt. Spôsob tejto aplikácie závisí od hodnoty vizuálneho parametra. Každý vizuálny parameter môže nadobúdať jednu z nasledujúcich hodnôt:

- Hodnota **default** - aplikuje sa hodnota vizuálneho parametra totožná s hodnotou tohto parametra určeného v Grafickom editore pri vytváraní objektu. Táto východisková hodnota môže byť zmenená zo skriptu.
- Hodnota **poda predchádzajúceho** - znamená, že príslušný vizuálny parameter sa neuplatní, zostáva posledná platná hodnota.
- Konkrétna hodnota - aplikuje sa táto konkrétna hodnota.

Položky stavového skriptu oddelené iarkou musia platiť súčasne, aby bol stavový skript platný. Je to vlastne logická funkcia AND. Logická funkcia OR sa dá dosiahnuť duplikovaním skriptu pre inú hodnotu s tými istými vizuálnymi parametrami.

Príklad:

Je potrebné vytvoriť paletu a pripojiť ju ku grafickému objektu typu kruh, pričom je žiaduce nasledovné správanie:

Ak má pripojený objekt hodnotu **True**, obrys kruhu má byť zelený, ak má pripojený objekt hodnotu **False**, obrys kruhu má byť červený. Ak je hodnota v stave **Weak** má byť vnútro kruhu modré, ak v tomto stave nie je, má byť vnútro kruhu také, ako bolo vytvorené v Grafickom editore. Definícia palety potom môže vyzerať napríklad takto (existujú aj iné riešenia pre dosiahnutie žiaduceho správania):

Popis hodnoty a stavu	Spôsob zobrazenia	F	B	T	F	B	T	P	3D
1 True	Normálny	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 False	Normálny	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Weak	Normálny	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ostatné vizuálne atribúty majú hodnotu "Poda predchádzajúceho" (znak "krížik") - implicitná hodnota.

**Súvisiace stránky:**[Konfigurácia paliet](#)[Stavový skript](#)[Konfigurácia zobrazovacích paliet](#)[Konfigurácia doplnkových paliet](#)[Konfigurácia bitmapových paliet](#)