

# Posuvné tlaidllo


## Windows prvok - Posuvné tlaidllo

Windows prvok - **Posuvné tlaidllo** slúži na generovanie udalosti užívateľom po stlačení tlačidla myši nad jeho plochou. Posuvné tlaidllo je zložené z dvoch aktívnych astí, pričom stlačenie jednej asti zvyšuje hodnotu posuvného tlačidla o jedno číslo a stlačenie druhej asti znižuje jeho hodnotu o jedno číslo. Okrem myši je možné posuvné tlačidlá ovládať aj z klávesnice pomocou šípok hore a dole. Ak je pred posuvným tlačidlom (dôležité je [Poradie](#), nie vizuálne umiestnenie) umiestnený iný Windows prvok (typicky Vstup textu), jeho hodnota je automaticky ovládaná hodnotou posuvného tlačidla.

### Ukážka



### Vytvorenie posuvného tlačidla

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

Konfigurácia parametrov tlačidla prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

### Pripojenie

---

#### Pripojený objekt

Výber objektu na pripojenie. Pripojený objekt uruje hodnotu posuvného tlačidla a naopak hodnota pripojeného objektu sa zmení vždy po stlačení jednej z aktívnych astí posuvného tlačidla (prípadne pri jeho ovládaní z klávesnice). Ak je v poradí pred posuvným tlačidlom umiestnený Windows prvok, ktorý je ovládaný číselnou hodnotou, je automaticky zmenená aj jeho hodnota. Hodnota sa mení vždy s krokom jedna. Pripojený objekt musí mať celočíselný typ hodnoty.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné určiť, hodnota ktorej bunky bude pripojená k posuvnému tlačidlu. Jednoznačná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a číslom riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné určiť, ktorý prvok po ňom má byť pripojený k posuvnému tlačidlu.

### Skript

---

#### Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie posuvného tlačidla pre použitie v skripte formou referennej 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 "...".

Udalos

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

- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)
- [OnSpin](#)

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 posuvným tlačidlom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

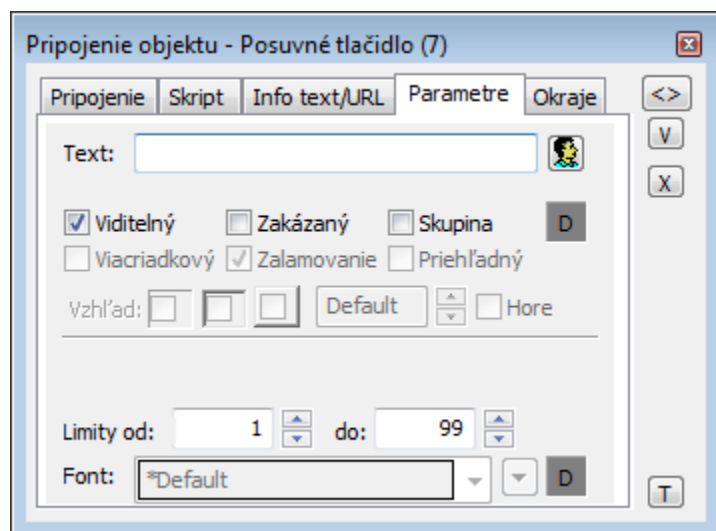
Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastaviť aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie [%HI\\_SetOBJURL](#).

## Parametre

---



Text

Pre prvok **Posuvné tlaidló** tento parameter nemá použitie.

Viditeľný

Parameter uruje, i posuvné tlaidló bude viditeľné pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné mení zo skriptu pomocou funkcie [%HI\\_SetVisible](#).

Zakázaný

Parameter uruje, i posuvné tlaidló bude pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#) aktívne alebo neaktívne. Parameter je možné mení zo skriptu pomocou funkcie [%HI\\_SetEnable](#).

Skupina

Parameter definuje prvý Windows prvok v [skupine Windows prvkov](#).

Limit Od, Limit Do

Parametre **Limit Od** a **Limit Do** slúžia na definovanie rozsahu, v ktorom sa pohybuje hodnota posuvného tlaidla. Pri zmene hodnoty rovnajúcej sa hodnote **Limit Do** o plus 1 bude výsledná hodnota rovná hodnote **Limit Od** a podobne naopak - hodnoty sa cykliá dookola. Povolený rozsah limitov je od -32768 do +32767.

Font

Pre prvok **Posuvné tlaidló** tento parameter nemá použitie.



**Súvisiace stránky:**

[Windows prvky](#)

[Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO](#)