

# Vstup textu


## Windows prvok - Vstup textu

Windows prvok - Vstup textu (Text field) slúži na zobrazenie a zadávanie informácie v textovom alebo íselnom tvare. Umožuje aj prácu s informáciou logického typu, avšak na toto použitie je vhodnejší [Windows prvok - Áno-Nie tlačidlo](#) (Check box).

### Ukážka

123

### Vytvorenie prvku Vstup textu

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

Konfigurácia parametrov Windows prvku Vstup textu prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

### Pripojenie

---

Pripojený objekt

Parameter definuje obsah prvku Vstup textu a naopak, hodnota pripojeného objektu sa zmení vždy po zadaní novej informácie užívateľom. Hodnota pripojeného objektu sa zmení v okamihu presunu zo Vstupu textu na iný Windows prvok - v okamihu straty fókus. Táto vlastnosť neplatí, ak je nastavený parameter [RichEdit](#). Typ zobrazovanej hodnoty je daný podľa pripojeného objektu.

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

### Skript

---

Referenčná premenná

Slúži na pomenovanie prvku Vstup textu pre použitie 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 "...".

Udalos

Výber [udalosti](#) pre prvok Vstup textu. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnTextChange](#)
- [OnTypeTextChange](#)

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 prvkom *Vstup textu* po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť 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

---

### Farbenie

Vstup textu môže mať označenie povinnosti vyplnenia v HI. Ak text nie je zadáný, je políčko podfarbené farbou odpovedajúcou povinnosti vyplnenia. V grafickom editore je vstup textu vždy podfarbený podľa tohto parametra.

Podmienky podfarbenia:

- **N** Nepovinná položka - bez zmeny farby (prednastavené),
- **PP** Podmienene povinná položka – farbenie podľa položky v parametroch aplikácie [ColorConditionalItems](#)
- **P** Povinná položka – farbenie podľa položky v parametroch aplikácie [ColorMandatoryItems](#)

## Text

Pre prvok *Vstup textu* tento parameter nemá použitie.

## Viditeľný

Parameter uruje, i Windows prvok bude viditeľný pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI\\_SetVisible](#).

## Zakázaný

Parameter uruje, i Windows prvok bude pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#) aktívny alebo neaktívny. Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI\\_SetEnable](#).

## Skupina

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

## Farba podkladu Windows prvku

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastaviť farbu podkladu. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov. Ak je nastavený príznak **prieľadný**, farba sa neuplatní.

## Viacriadkový

Parameter umožňuje zobraziť a vložiť viacriadkový text.

## Zalamovanie

Ak je parameter zaškrtnutý, vkladný text bude pri dosiahnutí pravého okraja pokračovať na ďalšom riadku. Zobrazovať musí byť viacriadkový (parameter **Viacriadkový** musí byť zaškrtnutý).

## Vzhľad

Možný vzhľad rámy okolo windows prvku

## Horizontálne umiestnenie

- Default - základné pre daný windows prvok
- Vľavo
- Vstrede
- Vpravo

## RichEdit

Parameter umožňuje, aby sa namiesto *Vstupu textu* otvoril windows prvok *RichEdit* umožňujúci rozšírenú editáciu textov, napr. použitie viacerých fontov a farieb písma. Podporené sú aj klávesové skratky priamo pri písaní textu: **Ctrl+B** - hrubé písmo, **Ctrl+U** - podčiarknuté, **Ctrl+I** - kurzíva. Pri tomto parametri nie sú dostupné všetky možnosti windows prvku - *Vstup textu*.

Editácia textu je možná použitím [funkcií](#) v skripte.

*RichEdit* zobrazuje 2 typy textov: **formátovaný**, ktorý obsahuje formátovacie príkazy riadiace zobrazenie textu a **istý** text bez formátovania.

Preto platí:

Ak má *Vstup textu* pripojený objekt, tak jeho hodnota je zobrazená, ale užívateľom urobená zmena nie je automaticky nastavená do tejto premennej.

Ak by sa nastavoval do premennej text **bez formátovania**, okamžite po odídení z Windows prvku by sa stratili formátovania - dosadila by sa do nová hodnota premennej.

Ak by sa nastavoval do premennej text **s formátovaním**, pri jeho zobrazení inými prostriedkami by bol text nečitateľný. Závisí od aplikácie, aby pri strate fókusu alebo zamerania na inú inštitúciu, vyžiadala obsah podľa svojej potreby.

## Iba číslice

Vo vstupe textu sú povolené len číslice

## Okraj

Kreslí sa okraj kontolu

## Dĺžka textu

Definovanie maximálneho počtu znakov, ktorý je možné zadať do *Vstupu textu*.

## Heslo

Zobrazenie znaku "\*" (hviezdika) namiesto každého znaku písaného do *Vstupu textu*.

## Font

Kliknutím na tlačidlo umiestnené napravo sa otvorí zoznam definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre daný vstup textu. Prává as dialógového okna obsahuje zoznam textových štýlov, avá as ukážku z vybraného štýlu. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

**Poznámka:** Font je možné zmeniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI\\_SetFontStyle](#).

## Farba textu winkontrolu

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastaviť farbu textu. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

## AutoComplete List

---

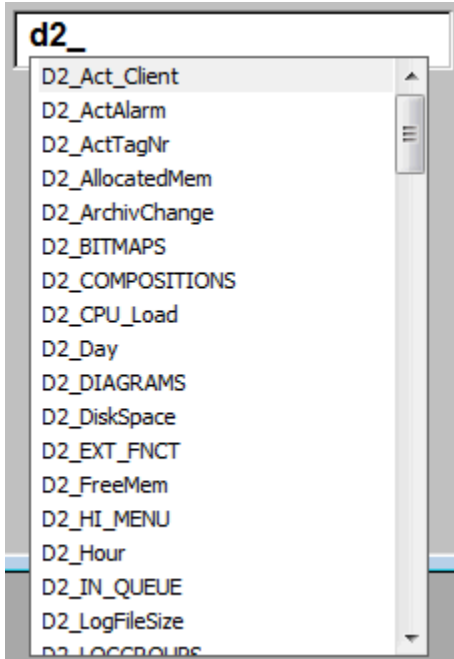
Pre prvok vstup textu je umožnené pripojenie AutoComplete zoznamu (textová predikcia, zoznam slov). Prvok umožňuje výber slova zo zoznamu a vloženie tohto slova na zadanú pozíciu v prvku *Vstup textu*. Prvky zoznamu sú plnené v aplikanej rovine, tým je umožnené rôznorodé využitie. Primárnou funkciou AutoComplete listu je ponúknuť užívateľovi možnosti doplnenia slov a výber vloží do písaného textu.

Zobrazenie a naplnenie AutoComplete Listu je podporené ESL funkciou [%HI\\_ShowAutoCompleteList](#). Poskytnutie aktuálne písaného textu je obslužené udalosťou [OnTypeTextChange](#). Poskytnutie vybraného textu je obslužené udalosťou [OnAutoCompleteListSelected](#).

### Vlastnosti:

- Naplnenie zoznamu
- Výber a vloženie zo zoznamu do prvku *Vstup textu* (od zadanej pozície).
- Obsluha:
  - vytvorenie zoznamu - funkcia [%HI\\_ShowAutoCompleteList](#),
  - pohybovanie v zozname pomocou šípok hore/dole,
  - výber zo zoznamu - kláves Enter alebo dvojklik avým tlačidlom myši,
  - zrušenie zoznamu - kláves Esc, pravá a avá šípka, kliknutie myšou mimo zoznam.
- Zoznam sa zobrazí od zadanej pozície `_startPos` definovanej funkciou [%HI\\_ShowAutoCompleteList](#).

Príklad:



```

ENTRYX OnTypeTextChange(IN INT _refID, IN TEXT _Line, IN INT _StartPos, _CursorPos)

INT _i
INT _count
INT _iDim

TEXT _tPrefix
TEXT _tDBwhere

RECORD (SD.ARR_TEXT) _tRec
RECORD (SD.DICTIONARY) _tRecDB

IF 0 < %LenStr(_Line) THEN
  _tPrefix := %SubStr(_Line,_StartPos,_CursorPos - _StartPos)
  IF 0 < %LenStr(_tPrefix) THEN
    _tDBwhere := "NAME LIKE '" + _tPrefix +"%"
    RECORD DB.DICTIONARY, _tRecDB, _retCode, 1000 WHERE _tDBwhere

    IF _retCode = 0 THEN
      _iDim := _tRecDB\DIM

      REDIM _tRec[_iDim]

      COPYCOL _tRecDB^NAME, _tRec^TEXT1

      SORT _tRec^TEXT1, @TRUE

      %HI_ShowAutoCompleteList(_refID,_tRec^TEXT1, _StartPos)

    ENDIF
  ENDIF
ENDIF

END OnTypeTextChange

```



#### Súvisiace stránky:

[Windows prvky](#)

[Funkcie pre ovládanie grafických objektov](#)