Pripojovanie grafického objektu na zobrazenie

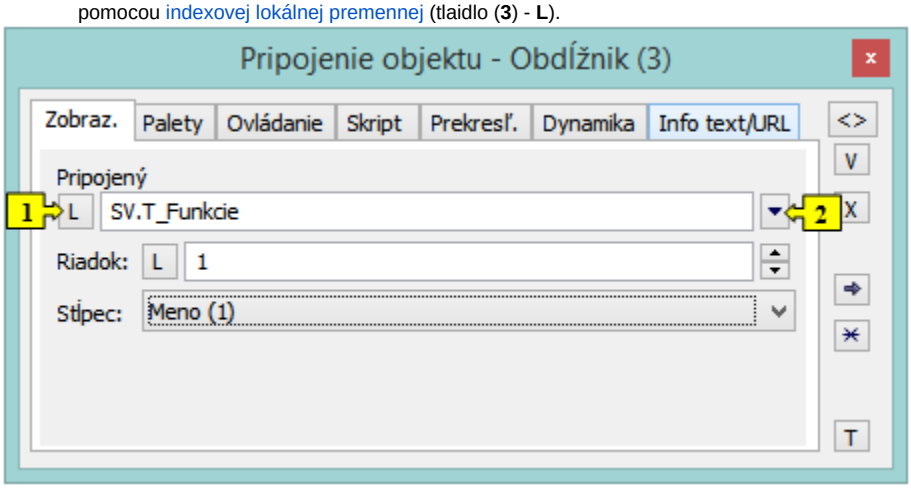
Pripojovanie na zobrazenie umožuje vytvori väzbu grafického objektu na objekt systému D2000 tak, aby zobrazoval jeho stav. Grafický objekt nemusí zobrazova iba íselnú hodnotu systémového objektu, ale môže v závislosti na jeho stave meni svoju farbu alebo tvar.

Parametre pripojovania sa konfigurujú v paletke Pripojenie objektu. Ak táto paletka nie je otvorená na ploche grafického editora, je potrebné ju otvori.

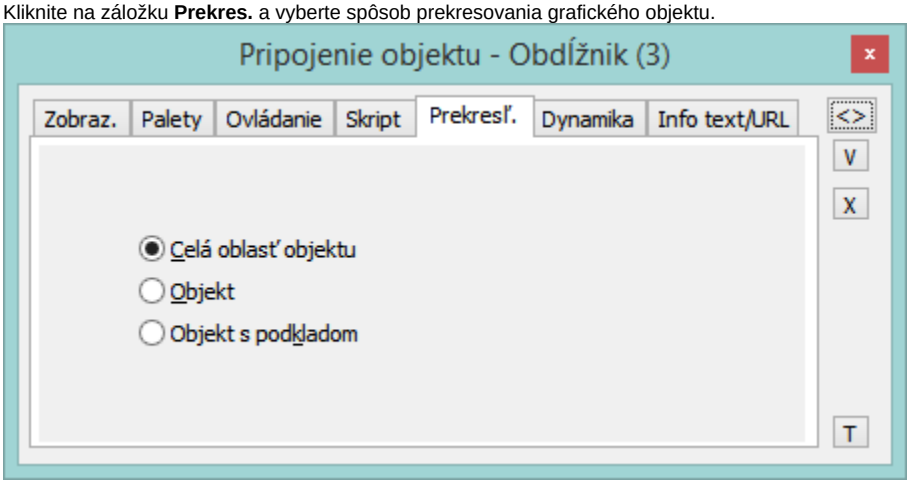
Pripojenie objektu na zobrazenie

1. Vyberte grafický objekt, ktorý chcete pripoji na zobrazenie.
2. V paletke **Pripojenie objektu** definujte nasledujúce parametre:

   - Vyberte objekt (tlaidlo **1**) alebo lokálnu premennú (tlaidlo **2**), ktorého atribút bude grafický objekt zobrazova.
   - V prípade objektu typu Štruktúrovaná premenná je potrebné uri bunku, ktorej hodnotu má grafický objekt zobrazova. Jednoznaná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stpca - položka **Stpec** a íslom riadku - položka **Riadok**. Pre objekt typu Pole hodnôt je potrebné uri, ktorý prvok poa má objekt zobrazova - položka **Riadok**. Hodnota riadku môže by zadaná aj dynamicky - pomocou indexovej lokálnej premennej (tlaidlo (**3**) - **L**).



3. Kliknite na záložku **Prekres.** a vyberte spôsob prekresovania grafického objektu.



   Prekresovanie objektu uruje, akým spôsobom bude objekt vykreslený v grafickej schéme, ak dôjde k zmene hodnoty pripojeného objektu systému D2000, a ako má by objekt vykresovaný pri blikaní. Na výber sú tieto spôsoby prekresovania objektov:
   - **Celá as objektu** - prekresuje sa celý grafický objekt aj s pozadím,
   - **Objekt** - prekresuje sa iba samotný objekt,
   - **Objekt s podkladom** - prekresuje sa objekt, pod ktorým je ako podklad nakreslený obdžnik. Tento podkladový obdžnik preberá farbu podkladu (P).
4. Ak sa v paletke nachádza záložka **Dynamika**, je možné definova aj parametre dynamického zobrazovania. Tento spôsob zobrazovania grafických objektov bližšie popisuje kapitola Pripojovanie na dynamické zobrazovanie.

Poznámka: Kliknutím na tlaidlo V (**V** - vzor) sa všetky parametre pripojovania nastavia poda naposledy pripájaného objektu. Prejaví sa to vyplnením jednotlivých položiek v paletke **Pripojenie objektu**.

Súvisiace stránky:

Pripojovanie objektov
Pripojovanie na dynamické zobrazovanie