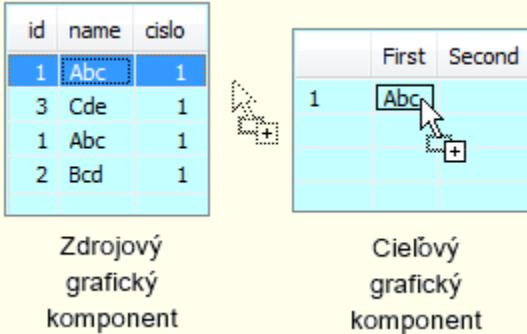


Drag & drop

Funkcionalita Drag&Drop umožňuje presúvanie obsahu pomocou myši medzi rôznymi grafickými objektmi. Z používateského hadiska staí v zdrojovom grafickom objekte označí nejaký prvk stlačením avého tládla myši a ahaním ho presunú do iného (prípadne aj toho istého) grafického objektu, väčšinou sa môže označený obsah presunú do cieového grafického objektu.



Základy Drag&drop

Funkcionalita Drag&Drop sa skladá z dvoch na seba nadvážujúcich operácií:

- **Drag** – operácia sa vykonáva pri označení obsahu avým tládilom myši a jeho ahaní po obrazovke. Táto operácia skončí v prípade, ak ju užívate preruší, napríklad stlačením tládla ESC, alebo v inom, ke sa zane preberácia Drop.
- **Drop** – operácia sa vykoná, ak poas operácie Drag, užívate pustí avé tládlo myši. Pri tejto operácii sa nevykoná ni, ak grafický objekt, nad ktorým sa táto operácia vykonala nepodporuje Drag&Drop, alebo ak nevie spracova presúvaný obsah. V opanom prípade sa operácia Drop ukončí presunutím obsahu do zvoleného grafického objektu. Povolenie vykonania tejto operácie odzrkaduje ikona kurzora myši.

V rámci funkcionality Drag&Drop môžu jednotlivé grafické objekty zastáva dve role:

- **Zdrojový grafický objekt** – ide o grafický objekt, ktorý umožňuje označiť svojho obsahu a presunú ho na inú pozíciu. Takýto grafický objekt sa správa ako zdroj dát, ktoré poskytuje ostatným grafickým objektom.
- **Cieový grafický objekt** – takýto objekt umožňuje prijať dátu, ktoré sú prenášané prostredníctvom funkcionality Drag&Drop. V rámci tejto role, môžete takýto objekt urovať, i prijme prenášané dátu alebo nie a ako ich spracuje.

To, ktoré z týchto dvoch rolí grafické objekty podporujú alebo nepodporujú, závisí od implementácie ich autora. Grafický objekt nemusí podporovať žiadnu z týchto rolí, môžete podporovať iba jednu z nich, alebo môžete podporovať obe tak, že umožňuje poskytovanie aj prijímanie dát súčasne. Ak objekt zastáva rolu zdrojového aj cieového objektu, je možné dynamicky meniť jeho vlastný obsah pomocou myši.

Medzi grafickými objektmi je možné prenášať rôzne formáty dát, ako je napríklad text, obrázok, ikona, zoznam súborov atď. Formát dát, ktoré sú prenášané, uručuje zdrojový grafický objekt, priom si treba uvedomiť, že tento ich môže poskytovať aj vo viacerých formátoch. V prípade, že sa tieto dát prenášajú "ponad" niektorý cieový objekt, ten musí rozhodnúť, i niektorý z poskytovaných formátoch dát dokáže prijať alebo nie, o čom sa zobrazí na ukazovateli myši. Napríklad niektoré objekty dokážu prijať dátu iba vo forme textu, iné zas iba obrázky.

V rámci operácie Drop je možné vykonať nasledujúce typy prenosu dát:

- **Kopírovanie** – prenášané dátu sa nakopírujú do cieového objektu, priom v zdrojovom objekte ostanú. Implicitná operácia v rámci Drag&Drop.
- **Presunutie** – prenášané dátu sa nakopírujú do cieového objektu, priom sa v zdrojovom objekte vymazú. Generovaná operácia pri držaní klávesy Shift poas Drag&Drop.
- **Vytvorenie odkazu** – v cieovom objekte sa vytvorí odkaz na prenášané dátu zo zdrojového objektu. Generovaná operácia pri držaní klávesy Alt poas Drag&Drop. Tento typ prenosu sa najastejšie používa pri súboroch.

Typ prenosu dát riadi užívateľstvo stláčaním príslušných kláves poas operácie Drag.

Drag&drop v D2000 Systéme

V Systéme D2000 sú grafické objekty umiestnené na schémach. Funkcionalitu Drag&Drop je možné využiť nielen v rámci procesov D2000 Systému, ale aj v rámci ostatných programov operačného systému, ktoré ju podporujú. Taktôž je možné získať z iných programov rôzne texty alebo zoznamy súborov a poskytnúť ich objektom v Systéme D2000 a naopak.

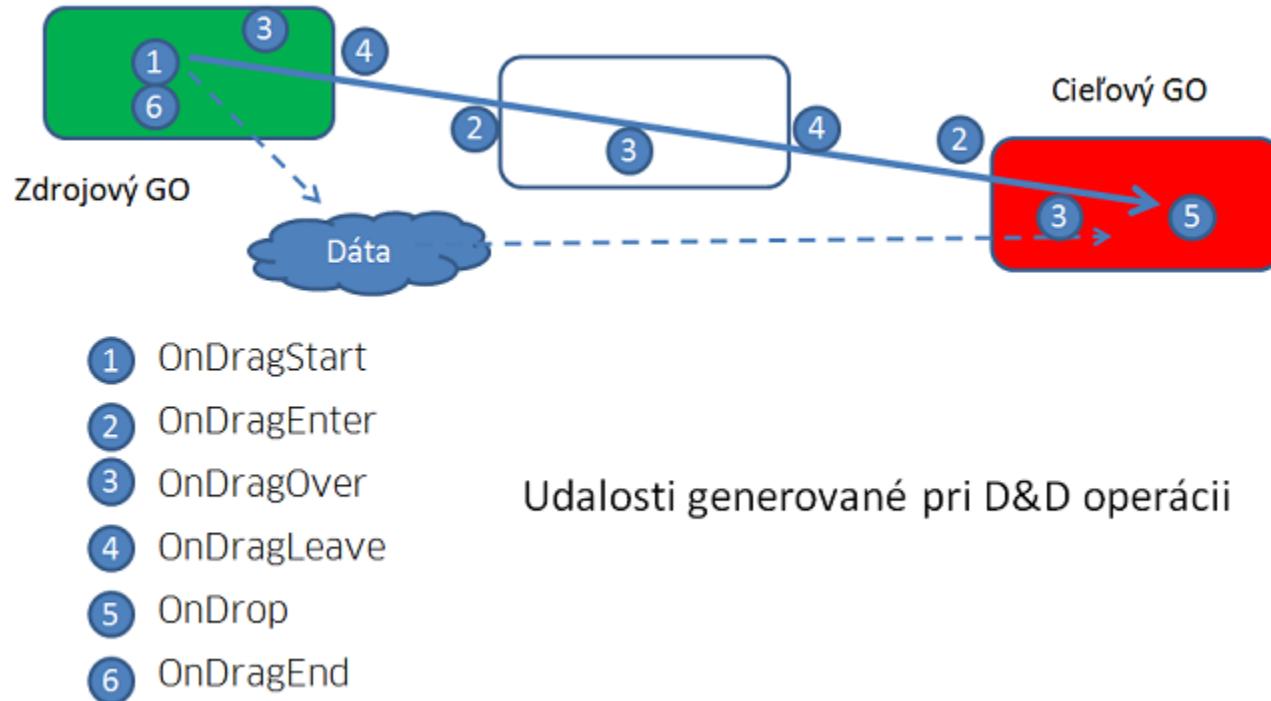
V grafických schémach D2000 Systému Drag&Drop podporujú:

- Grafické objekty:
 - Browser
 - Strom
- Formáty dát:
 - Text
 - Zoznam súborov
 - Formát špecifický pre D2000 Systém – (Dátový kontajner)

Funkcionalita Drag&Drop na podporovaných grafických objektoch nie je implicitne zapnutá. Na to, aby tieto typy grafických objektov v schéme mohli slúžiť ako zdrojový, prípadne cieový objekt pre Drag&Drop, musia ma v skripte schémy napísanú obsluhu Drag&Drop udalostí.

Všetky súvisiace udalosti (entry) je možné v schéme použiť v dvoch variantoch - podľa toho, i bude udalos generovaná globálne pre všetky grafické objekty schémy podporujúce Drag&Drop, alebo pre jednotlivé objekty schémy samostatne. Pri globálnom variante je v zozname parametrov udalosti pridaný ako prvý parameter identifikátor grafického objektu, ktorého sa daná udalos týka.

Na tomto obrázku je graficky znázornené volanie udalostí pri Drag&Drop.



Súvisiace udalosti:

- OnDragStart
- OnDragEnd
- OnDragEnter
- OnDragOver
- OnDragLeave
- OnDrop

Súvisiace funkcie:

Funkcie podporujúce Drag&Drop