

# Klasifikácia objektov

Objekty systému D2000 sa podľa doby vzniku a trvania rozdeľujú na **statické** a **dynamické**.

- **Statické objekty** systému vznikajú ako výsledok konfigurácie systému - ich definície, počiatočné hodnoty a stavy sú procesom [D2000 Server](#) získavané z konfiguranej databázy.
- **Dynamické objekty** systému vznikajú a zanikajú za chodu systému ako výsledok interakcie iných objektov systému D2000.

Objekty systému D2000 je tiež možné rozdeliť na **pasívne** a **aktívne** objekty.

- **Pasívne objekty** sú objekty, ktorým systém neprirauje hodnoty (grafy, textové štýly, at.).
- **Aktívne objekty** sú všetky objekty, ktorým systém prirauje hodnoty ([typy hodnôt objektov systému D2000](#)). Aktívnym objektom prirauje hodnoty proces, ktorý je správcom daného typu objektov.

Nasledujúca tabuľka uvádza klasifikáciu objektov systému D2000. Význam použitých skratiek: **S**-statický, **D**-dynamický, **A**-aktívny, **P**-pasívny objekt.

Object type	S	D	A	P	Configuration tool
Alarm	x		x		CNF
Aplikované moduly	x			x	CNF
Archivované hodnoty	x		x		CNF
Bitmapová paleta	x			x	GrEditor
Bitová mapa	x			x	GrEditor *
asový kanál	x		x		CNF
Databáza	x		x		CNF
Definícia štruktúry	x			x	CNF
Doplnková paleta	x			x	GrEditor
ESL Interface	x			x	CNF
Event	x		x		CNF
Externá funkcia	x			x	CNF
Graf	x			x	HI
HI Menu	x			x	CNF
Kalendár	x		x		CNF
Linka	x		x		CNF
Logická skupina	x			x	CNF (GrEditor, HI)
Meraný bod	x		x		CNF
Poitaný bod	x		x		CNF
Pole hodnôt	x		x		CNF
Proces	x		x		CNF
Report	x			x	HI
Resource	x			x	CNF
Schéma	x		x		GrEditor
Skupina objektov	x			x	CNF
Stanica	x		x		CNF
Stavový text	x			x	CNF
Systém	x		x	x	-
Systémová premenná	x		x		CNF
Štruktúrovaná premenná	x		x		CNF
Tabuľka	x			x	CNF
Textový report					CNF
Textový štýl	x			x	GrEditor
Topológia	x			x	CNF
Topologická linka	x		x		CNF **
Topologický uzol	x			x	CNF **
Typ da	x		x		CNF
Užívateľ	x		x		CNF
Užívateľské premenné	x		x		CNF
Vypína	x		x		CNF
Vzdialený objekt	x		x		CNF
Zobrazovacia maska	x			x	CNF
Zobrazovacia paleta	x			x	GrEditor
Zostava	x			x	HI

\* Bitové mapy (\*.BMP) je možné vytvoriť v ubovonej aplikácii pre tvorbu rastrovej grafiky. V systéme D2000 pracujú s objektmi typu *Bitová mapa* a *Podklado vá bitová mapa* procesy [D2000 GrEditor](#) a [D2000 HI](#).

\*\* Objekty typu [Topologická linka](#) a [Topologický uzol](#) sú súčasťou konfigurácie objektu typu [Topológia](#). Preto je možné ich konfigurovať len pri konfigurácii príslušného objektu typu [Topológia](#).



**Súvisiace stránky:**

[Dynamický objektový dátový model - DODM](#)