

HI_SetMasterVisible

Funkcia %HI_GetMasterVisible, %HI_SetMasterVisible

Funkcia

Funkcia **%HI_SetMasterVisible** zakáže zobrazenie objektu (preaží funkciu [%HI_SetVisible](#)) / zruší zákaz zobrazenia a povolí možnos ovládania zobrazenia grafického objektu funkciou [%HI_SetVisible](#) ([ria diaca funkcia](#)).

Funkcia **%HI_GetMasterVisible** získava aktuálny stav preaženia objektu nastavený funkciou [%HI_SetMasterVisible](#).

Deklarácia

```
%HI_SetMasterVisible(
    INT in refId,
    BOOL in bVisible
)

BOOL %HI_GetMasterVisible(
    INT in refId
)
```

Parametre

refId	Odkaz na grafický objekt (referenná premenná).
bEnable	@TRUE - povolenie viditeľnosti grafického objektu, ovládané funkciou %HI_SetVisible @FALSE - skrytie grafického objektu

Popis

Funkcia **%HI_SetMasterVisible** umožnuje skryť grafické objekty alebo záložky objektu [Windows prvku Záložky](#) - parameter *refId* určuje názov referennej premennej daného grafického objektu alebo názov referennej premennej danej záložky. Táto funkcia pri parametri @FALSE preažuje funkciu [%HI_SetVisible](#) (blokuje jej funknos).

Funkcia **%HI_GetMasterVisible** získava aktuálny stav preaženia objektu nastaveného funkciou [%HI_SetMasterVisible](#). Pozor návratová hodnota @TRUE neznamená, že je objekt viditeľný, ale že riadenie objektu má funkciu [%HI_SetVisible](#). Návratová hodnota @FALSE znamená, že riadenie objektu funkciou [%HI_SetVisible](#) bolo zablokované a objekt nie je vidie.

Popis správania sa master funkcií je detailnejšie popísaný v kapitole [Master funkcie](#).

Príklad

```
ENTRY OnLogOn(IN TEXT _userName, IN BOOL _bLogOn)
IF _bLogOn THEN
    ;pri prihlásenom užívateovi objekt môže by zobrazený
    %HI_SetMasterVisible(_Text,@TRUE)
ELSE
    ;pri odhlásenom užívateovi nie je objekt viditeľný
    %HI_SetMasterVisible(_Text,@FALSE)
ENDIF
END OnLogOn
```



Súvisiace stránky:

[Funkcie pre ovládanie grafických objektov](#)
[Argumenty funkcie - typy](#)