

# HI\_GetConnectedHBJ

## Funkcia %HI\_GetConnectedHBJ

**Funkcia** Funkcia vráti jednoznačný identifikátor (HOBJ) objektu pripojeného na zobraza typu [Graf](#) alebo [Schéma](#).

**Deklarácia**

```
HBJ %HI_GetConnectedHBJ(  
    INT in refId  
    [, BOOL in bPhysical := True]  
)
```

<b>Parametre</b>	<b>refId</b>	Odkaz na zobraza ( <a href="#">referenná premenná</a> ).
	<b>bPhysical</b>	Ak je hodnota parametra <b>True</b> , funkcia vráti základné HOBJ pripojeného objektu. Ak je hodnota parametra <b>False</b> , funkcia vráti dynamické (jednoznačné) HOBJ inštanného pripojeného objektu. V prípade, že pripojený objekt reprezentuje schému, tieto hodnoty sa líšia, ak je schéma pripojená ako inštanná.

**Popis** Ak na zobraza nie je pripojený žiadny objekt, návratová hodnota je 0.

**Príklad**


```
INT _i1  
INT _i2  
  
_i1 := D.Teploty\HBJ  
%HI_SetConnectedObj(_Graf, _i1, 0)  
_i2 := %HI_GetConnectedHBJ(_Graf)  
  
; nasledujúca podmienka bude vždy splnená  
IF _i1 = _i2 THEN  
....
```

kde:

<b>_Graf</b>	- refId zobrazaa typu <a href="#">Graf</a>
<b>D.Teploty</b>	- objekt typu <a href="#">Graf</a> . Výraz <i>D.Teploty\HBJ</i> je typu <i>HBJ</i> (odkaz na objekt).

íslo inšancie bude 0.

**Poznámka** Pozri funkciu [%HI\\_GetConnectedInstance](#).

 **Súvisiace stránky:**

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