


# Schéma/Komponent


## Zobrazova Schéma/Komponent

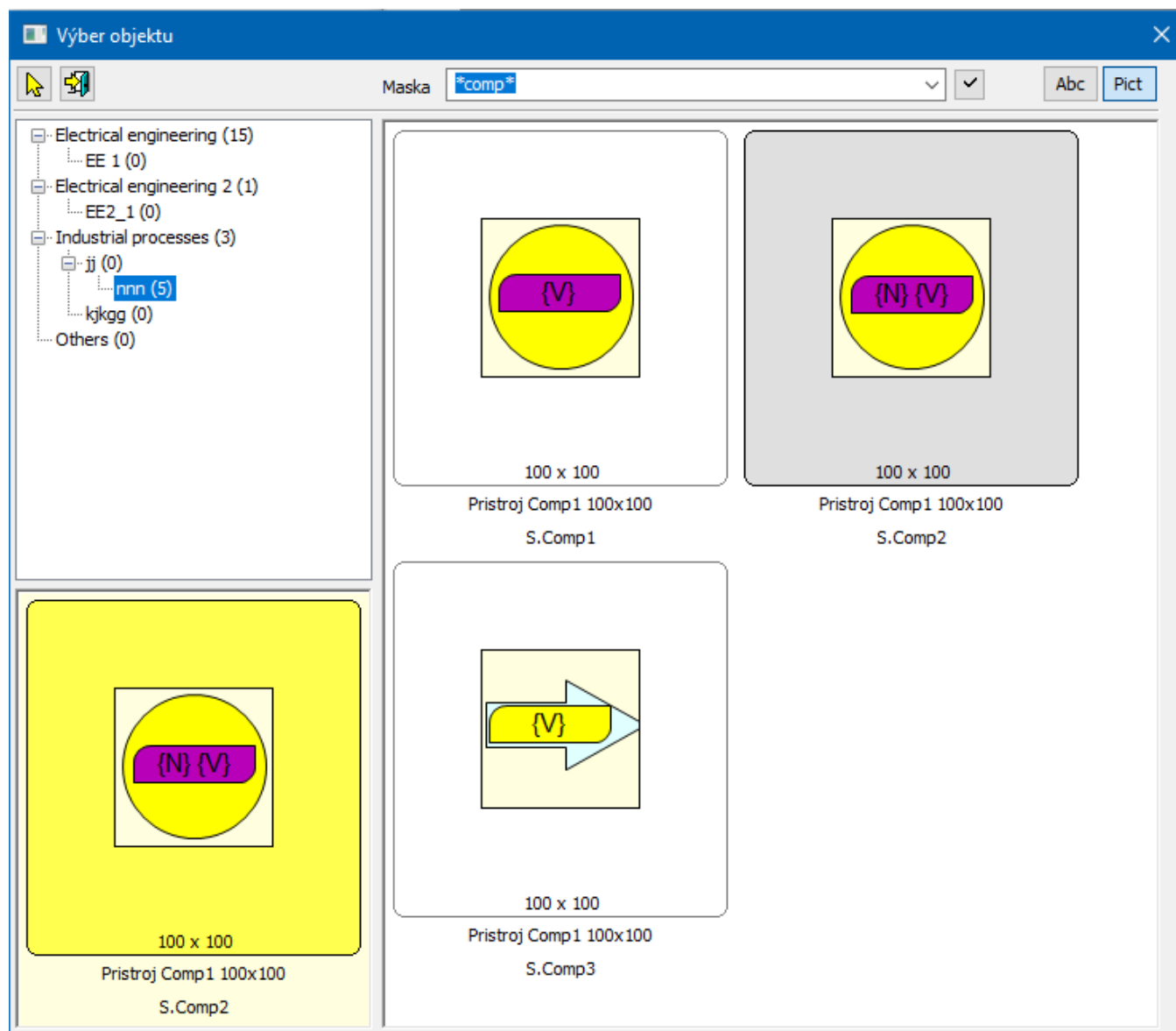
Zobrazova schéma umožňuje umiestniť do schémy vnorenú schému/komponent. Komponent je schéma, ktorá je zaradená do komponentových skupín. Vyznačuje sa používaním externých lokálnych premenných a pohľadom ako na komponent vytváraný výberom zo zoznamu komponentov.

### Vytvorenie zobrazovaa Schéma

1. V nástrojovej lište **Kreslenie** stlačte tlačidlo **Schéma** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh zobrazovaa a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly roh zobrazovaa a kliknite myšou.
4. Vyberte schému zo zoznamu schém v záložke objekt

### Vytvorenie zobrazovaa Komponent D2000 V12.1N

1. V nástrojovej lište **Kreslenie** stlačte tlačidlo **Komponent** .
2. Vyberte komponent z okna výberu komponentov.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme a kliknite myšou.



- Abc - textový zoznam
- Pict - náhľadový zoznam

Konfigurácia parametrov zobrazovaa Schéma prebieha v [paletke Pripojenie objektu](#) prostredníctvom nasledujúcich záložiek:

## Objekt

Objekt Skript Parametre

Zobrazovaný objekt


S.com.ipesoft.lib.Valve\_AI\_V02

☒ Zdedená inštancia

Zadaná inštancia:

☒ Viacnásobné otvorenie

☒ Kresliť ako priesvitná

Orginálna veľkosť 

Objekt Skript Parametre

Zobrazovaný objekt

S.Comp1

☒ Zdedená inštancia

Zadaná inštancia:

☒ Viacnásobné otvorenie

☒ Kresliť ako priesvitná

Orginálna veľkosť

Objekt Parametre Skript

Zobrazovaný objekt

S.Comp1

☒ Zdedená inštancia

Zadaná inštancia:

☒ Viacnásobné otvorenie

☒ Kresliť ako priesvitná



Orginálna veľkosť

☒ Farebná paleta

CP1

### Zobrazovaný objekt

Výber objektu typu [Schéma](#), ktorý sa má v zobrazovai zobrazova.

	Tlaidlo na výber schémy
	Editácia objektu

### Zdedená inštancia

Ak je parameter zaškrtnutý, bude ma schéma, otvorená v zobrazovai (subschéma), číslo inštalácie zhodné s materskou schémou (schéma obsahujúca tento zobrazova). V prípade, že je táto voba neaktívna, číslo inštalácie je možné zadať priamo v poli **Zadaná inštalácia**.

#### **Zadaná inštalácia**

Priame definovanie čísla inštalácie schémy otvorenej v zobrazovai.

#### **Viacnásobné otvorenie**

Parameter umožní súčasné otvorenie podschémy s rovnakým číslom inštalácie v rôznych materských schémach.

#### **Kresli ako priesvitná**

Ak je parameter zaškrtnutý, bude podklad zobrazovanej schémy priesvitný

#### **Farebná paleta**

Umožňuje nastavenie farebnej palety

## **Skript**

#### **Referenčná premenná**

Slúži na pomenovanie zobrazovaa pre použitie v skripte formou referenčnej premennej.

#### **Metadáta**

Priradenie aplikovaných dát ([metadáta](#)) grafickému objektu. Ak má objekt nejaké metadáta, zobrazí sa v tlačidle meno prvého záznamu metadát. Ak má viac záznamov bude za menom "...".

#### **Udalosť**

Výber [udalosti](#) pre zobrazova. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnMouseDown](#)
- [OnMouseEnter](#)
- [OnMouseLeave](#)
- [OnUserInput](#)

#### *Obsluha udalostí*

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalosť**.



#### **Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient**

Zobrazova **Schéma** neumožňuje obsluhu udalostí (OnClick, at.) ako v HI.

Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).

Skript materskej schémy môže vola RPC procedúry subschémy za predpokladu, že na zobrazova typu *Schéma* bola pripojená referenčná lokálna premenná v záložke **Skript**. Syntax takéhoto volania je potom napr.:

CALL [\_RefVarID] ProcName

Zo skriptu materskej schémy je možné vymeni schému, ktorá je pripojená v zobrazovai pomocou akcie [%HI\\_SetConnectedObj](#). Podobne je možné vymeni aj objekty pripojené v zobrazovai [Graf](#).

## **Parametre**

V záložke sa v hornejasti konfiguruje naviazanie vybranej externej premennej z tabučky pripojenej schémy. Ak je vybraných parametrov viac, dá sa zmeniť iba ich číslo riadku.

Objekt Skript Parametre






L U.Re3

Riadok: L

Stpec:

Text:

Externá pr...	Typ hodnoty	Pripojená hodnota	Odkaz na objekt
_a_value	INT	U.Re3	
_A_Value2	INT	SV.AA[2]^obj(1)	Min
_b_value	INT	U.Sec	
_B_Value2	INT	"5"	
_rec	STRUCT	SV.AA[1]	
_Value	BOOL	U.Bool	

	Tlaidlo na výber lokálnej premennej, ktorej hodnotu bude progress bar zobrazova.
	Meno naviazanej premennej
	Tlaidlo na výber objektu
	Editácia objektu
<i>Riadek</i>	Riadok naviazanej premennej
<i>Stpec</i>	Stpec naviazanej premennej
<i>Text</i>	Ak nie je pripojený objekt, externá premenná bude inicializovaná zadanou konštantou
	Kopírovanie parametrov objektu
	Vloženie parametrov objektu - použijú sa tie, ktoré majú zhodné meno externej premennej

Tabuľka:

Externá premenná	Meno externej premennej
Typ hodnoty	Typ hodnoty externej premennej
Pripojená hodnota	Pripojený objekt alebo hodnota
Odkaz na objekt	V prípade ke je pripojený objekt štrukturovaná premenná, ktorej bunka sa odkazuje na iný objekt. Zobrazí sa tu meno príslušného objektu.

#### Poznámka:

Subschéma má všetky vlastnosti klasickej samostatnej schémy okrem dvoch výnimiek:

1. Subschéma nesmie obsahovať typ Report.
2. Pri zatváraní subschémy nie je volaná jej udalosť **OnClose**. Volaná je len udalosť **OnClose** materskej schémy.



#### Súvisiace stránky:

[Zobrazovanie](#)  
[Funkcie pre ovládanie aktívnej schémy](#)  
[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)

