

# HI\_Menu.AddItem

## Funkcia %HI\_Menu.AddItem

### Funkcia

Funkcia **%HI\_Menu.AddItem** pridá do menu položky zo skriptu.

### Deklarácia

```
%HI_Menu.AddItem(  
    INT in _ID,  
    INT in type,  
    TEXT in text,  
    INT in itemId,  
    INT in parentItemId,  
    HBJ in _object,  
    INT in instance  
)
```

### Parametre

<b>_ID</b>	Menu, s ktorým pracujem. Vytvorilo sa akciou <a href="#">%HI_Menu.Create</a> .
<b>type</b>	Typ položky. Možné hodnoty: <ul style="list-style-type: none"><li>• 0 - normálna položka v menu</li><li>• 1 - vnorené PopUp menu</li><li>• 2 - menu separátor</li></ul>
<b>text</b>	Text pridávanej položky.
<b>itemId</b>	Jednoznaný identifikátor.
<b>parentItemId</b>	Jednoznaný identifikátor existujúcej položky v menu.
<b>_object</b>	Odkaz na objekt typu <a href="#">Graf</a> , <a href="#">Schéma</a> alebo <a href="#">Zostava</a> , ktorý sa otvorí po výbere položky.
<b>instance</b>	íšlo inštancie, v ktorej sa má objekt otvori. Len pre objekty typu <a href="#">Graf</a> a <a href="#">Grafická schéma</a> .

### Popis

Funkcia pridá do menu položku zo skriptu.

Ak parametre **\_object** = 0 a **instance** = 0, potom po výbere takejto položky sa udalos (*ENTRY OnMenu\_Result*) generuje do schémy, ktorá menu vytvorila.

Ak je menu perzistentné, tak ENTRY sa nebudú generova od momentu zatvorenia schémy, ktorá menu vytvorila.



### Súvisiace stránky:

[Funkcie pre ovládanie aktívnej schémy](#)

[Indexové lokálne premenné](#)

[Argumenty funkcie - typy](#)