

# Prístup užívateľa k objektom systému D2000

Prístup užívateľa k jednotlivým objektom systému D2000 sa definuje prostredníctvom priradenia definovaných skupín objektov danému užívateľovi - kapitola [Konfigurácia užívateľa - Skupiny objektov](#).

Keže jeden objekt sa môže nachádzať vo viacerých skupinách objektov, môže nastať situácia, že užívateľ bude mať priradené dve alebo viac skupín objektov, ktoré budú obsahovať ten istý objekt. V tomto prípade sa k danému objektu uplatní prístup s najvyššou prioritou. Priorita rastie v poradí: *Ľahkosť, Ovládanie, Modifikácia, Žiadne*.

## Príklad

Nech sú definované skupiny objektov *Skupina 1* a *Skupina 2*. Nech *Skupina 1* zahŕňa všetky bitové mapy - [BITMAPS] a užívateľ ju má priradenú s prístupovými právami *Modifikácia*. Nech *Skupina 2* okrem iných zahŕňa aj objekty - bitové mapy *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP* a užívateľ ju má priradenú s prístupovými právami *Zakázaná*. Z uvedenej situácie vyplýva, že užívateľ má povolené pracovať s objektmi *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP* na úrovni prístupových práv *Modifikácia*, ale aj *Zakázaná*. Uplatní sa úroveň prístupových práv *Zakázaná*, lebo má vyššiu prioritu ako úroveň *Modifikácia*. To znamená, že užívateľ môže pracovať so všetkými bitovými mapami v systéme s výnimkou bitových máp *KOTOL01.BMP* a *NADRZ03.BMP*.

## Implicitný prístup k referenčným objektom

Ak má užívateľ prístup k nejakému objektu, získava po jeho otvorení automaticky prístup (na čítanie) aj k jeho referenčným objektom.

## Príklad

Užívateľ má prístup ku grafickej schéme, ale nemá povolený prístup k objektom pripojeným ku grafickej schéme. Po otvorení grafickej schémy získava prístup na čítanie ku pripojeným objektom. To znamená, že v grafickej schéme uvidí hodnoty objektov, na ktoré nemá definovaný prístup.



Súvisiace stránky:

[Užívatelia](#)