

Výberové tlačidlo


Windows prvok - Výberové tlačidlo

Windows prvok - Výberové tlačidlo (Radio button) slúži na výber jednej voby z niekoľkých preddefinovaných. Výberové tlačidlo sa nepoužíva samostatne, vždy použijeme jedno tlačidlo pre jednu možnú vobu. Množina výberových tlačidiel, na ktoré je pripojený ten istý objekt je považovaná za jednu **skupinu**. V ukážke sú zobrazené dve skupiny - "výber obúbeného denníka" a "výber obúbenej TV stanice".

Ukážka



Vytvorenie výberového tlačidla

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) stlačte tlačidlo **Výberové tlačidlo** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh tlačidla a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly tlačidla a kliknite myšou.

Pravidlá pre definovanie skupiny výberových tlačidiel

1. V okne [Nastavenie poradia Windows prvkov](#) umiestnite výberové tlačidlá jedno za druhým.
2. Pre prvé výberové tlačidlo v skupine zaškrtnite parameter [Skupina](#).
3. Pre prvý Windows prvok, ktorý v okne [Nastavenie poradia Windows prvkov](#) nasleduje po danej skupine, takisto zaškrtnite parameter [Skupina](#).

Upozornenie: V niektorých prípadoch pri nedodržaní pravidiel v operaných systémoch Windows môže dôjsť k zacykleniu vyhodnotenia stlaenia výberového tlačidla a to môže spôsobiť zablokovanie procesu [D2000 HI](#).

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

Pripojenie

Pripojený objekt

Výber objektu na pripojenie. Pripojený objekt uruje, ktoré výberové tlačidlo zo skupiny bude aktívne a naopak, hodnota pripojeného objektu sa zmení vždy po zmene aktívneho výberového tlačidla užívateľom. Hodnota pripojeného objektu sa rovná poradiu aktívneho výberového tlačidla v rámci svojej skupiny. V ukážke sú momentálne aktívne tlačidlá "SME" a "T1", to znamená, že hodnoty pripojených objektov budú **1** a **2**. Pripojený objekt musí mať celočíselný typ hodnoty.

V prípade objektu typu *Štruktúrovaná premenná*, je potrebné uríť, hodnota ktorej bunky bude pripojená k tlačidlu. Jednoznčná pozícia bunky v štruktúrovanej premennej je definovaná názvom stĺpca (parameter **Stpec**) a ísлом riadku (parameter **Riadok**). Pre objekt typu *Pole hodnôt* je potrebné uríť, ktorý prvok poa má by pripojený k tlačidlu.

Skript

Referenná premenná

Slúži na pomenovanie tlačidla pre použitie v skripte formou referennej 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 tlačidlo. Zoznam obsahuje nasledovné udalosti:

- [OnClick](#)
- [OnGotFocus](#)
- [OnLostFocus](#)

Obsluha udalosti

Definovanie udalosti zvolenej v parametri **Udalos**.

Info text/URL

Info text

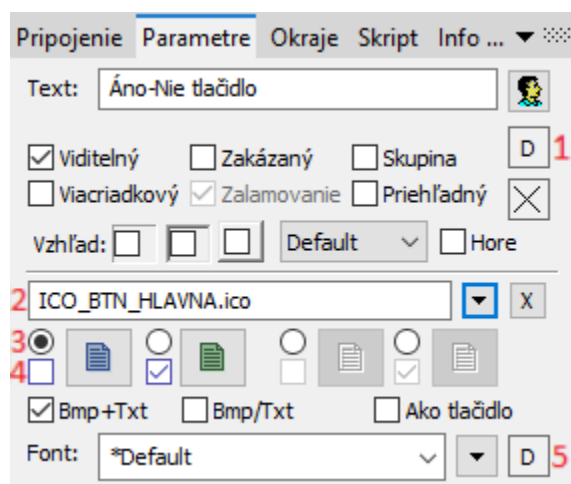
Definovanie informaného textu, ktorý sa zobrazí formou bublinkovej nápovedy pri nastavení ukazovateľa myši nad tlačidlom po otvorení schémy v procese [D2000 HI](#).

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

URL

Definovanie URL adresy pre otvorenie internetovej stránky zo schémy. Adresa sa dá nastaviť aj zo skriptu schémy prostredníctvom funkcie [%HI_SetOBJURL](#).

Parametre



Text

Definovanie textu zobrazeného veda výberového tlačidla. Reazec môže zobrazovať aj tzv. živé hodnoty objektu definovaného parametrom [Pripojený objekt](#), ale takéto reazce musia mať špeciálny formát - podrobnejšie informácie v kapitole [Formátovacie masky](#). Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

Ak chceme dosiahnuť podobný efekt ako na ukážke, teda text, kde je niektorý znak podčiarknutý, uvedieme pred takýto znak symbol **&**. Označené tlačidlo na ukážke má parameter **Text** definovaný na - **&STV1**. Znak, ktorý je podčiarknutý, slúži potom v kombinácii s klávesom **Alt** pri zobrazení schémy v procese [D2000 HI](#) ako klávesová skratka - rýchla voba. Napr. pre tlačidlo z ukážky bude rýchla voba **Alt+O**. Rýchla voba z klávesnice má presne taký efekt ako stlačenie tlačidla pomocou myši.

Poznámka: Použitie klávesových skratiek nie je funkčné pre schému typu MDI (parameter **Typ okna** - voba [Na ploche HI](#)), pokiaľ táto nie je podschéma inej schémy.

Viditeľný

Parameter uruje, či tlačidlo bude viditeľné pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#). Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetVisible](#).

Zakázaný

Parameter uruje, či tlačidlo bude pri prvom otvorení schémy v procese [D2000 HI](#) aktívne alebo neaktívne. Parameter je možné meniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetEnable](#).

Skupina

Parameter slúži na podporu tvorby skupín výberových tlačidiel. Ak má aktívna schéma s výberovými tlačidlami nastavený typ okna na **Dialógové** (pozri [Parametre grafickej schémy](#)) je možné pohybovať sa v rámci výberových tlačidiel jednej skupiny pomocou šípok. Na to je však potrebné nastaviť parameter **Skupina** na prvý objekt v rámci skupiny a tiež pre prvý objekt za skupinou.

Viac informácií o poradi jednotlivých Windows prvkov v skupine sa dozviete v kapitole [Poradie Windows prvkov](#).

Farba podkladu (1)

Pri niektorých windows prvkoch je možné nastavi farbu podkladu. Táto farba sa používa aj ako farba pri použití okrajov windows prvku (vi. parametre Okraje). Ak je v poli písmeno D použije sa default farba z windowsov, resp podkladová farba schémy. Ak je nastavený príznak priehadný a iné parametre priehadnos nepotlaia (napr. použitie bitových máp), farba sa neuplatní.

Viacriadkový

Zobrazovaný text môže by zobrazený vo viacero riadkoch

Zalamovanie

Platí pre Viacriadkový vstup textu. Spôsobuje automatické zalamovanie (od riadkovanie) dlhého textu.

Priehadný

Priehadný podklad Windows prvku.

Poznámka: Priehadnos sa použije iba pri zobrazení Windows prvku na obrazovke monitora, nie pri tlaí.

Vzhad

Možný vzhad rámika okolo windows prvku

Horizontálne umiestnenie

Default - základné pre daný windows prvok / Vavo / Vstrede / Vpravo

Hore

Vertikálne umiestnenie. Bez tejto voby je text umiestnený v strede s touto vobou umiestnený v hore.

Bitové mapy

Tlaidlá umožujú zobrazova (poda stavu v ktorom sa nachádzajú) 1-4 bitové mapy. Pri použití bitových máp sa neberie do úvahy parameter transparentnos, tlaidlo sa kreslí ako pri použití parametra "Ako tlaidlo" s tým rozdielom, že základné (defaultne) umiestnenie je vavo a nie v strede.

Okno priradenia bitových máp obsahuje pole výberu bitovej mapy (2) pre vybraný stav tlaidla.



Toto pole obsahuje meno bitovej mapy, tlaidlo otváraajúce okno výberu a tlaidlo zrušenia výberu (x). Zrušenie pripojenia je možné aj zadáním neexistujúceho mena bitovej mapy.

Pod priestorom výberu sa nachádza pole bitových máp pre možné stavy tlaidla,



kde (3) uruje, s ktorým stavom sa pracuje v poli výberu a (4) naznauje typ stavu (nevybraný, vybraný, zakázaný a zakázaný vybraný). Ukážka jednotlivých stavov:



Výber stavu je pre niektoré stavy (nie pre stav zakázaný) možný ak kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy. A štart výberu dvojitým kliknutím do zobrazenia použitej bitovej mapy.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Bitové mapy nie sú podporené.

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

BMP+Text

Ak je definovaná bitová mapa zobrazí sa s ou aj text umiestnenie je bitová mapa a veda nej text.

BMP/Text

Ak je definovaná bitová mapa zobrazí sa s ou aj text umiestnenie je bitová mapa a pod ou text.

Ako tlaidlo

Vzhľad výberového tlačidla - štandardný vzhľad (vi hore uvedená **Ukážka** - tlačidlá v asti "Obúbený denník") alebo stlačené tlačidlo (vi hore uvedená **Ukážka** - tlačidlá v asti "Obúbená TV stanica").

Font



Názov použitého fontu je zobrazený v rozbaovacom zozname, ktorý obsahuje pre zrýchlenie výberu posledne použité fonty. Za ním sa nachádza tlačidlo výberu zo všetkých definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre popis tlačidla. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).

Posledným parametrom je **farba textu (5)** a jej výber. Ak je v políku písmeno D použije sa default farba z windowsov.

Poznámka: Font je možné zmeniť zo skriptu pomocou funkcie [%HI_SetFontStyle](#).

Poradie objektov je pri výberových tlačidlách zvlášť dôležité, lebo vlastne uruje hodnotu príslušného výberu v rámci skupiny.



Súvisiace stránky:

[Windows prvky](#)

[Funkcie aktívnej schémy pre ovládanie GO](#)