

Aktívne schémy

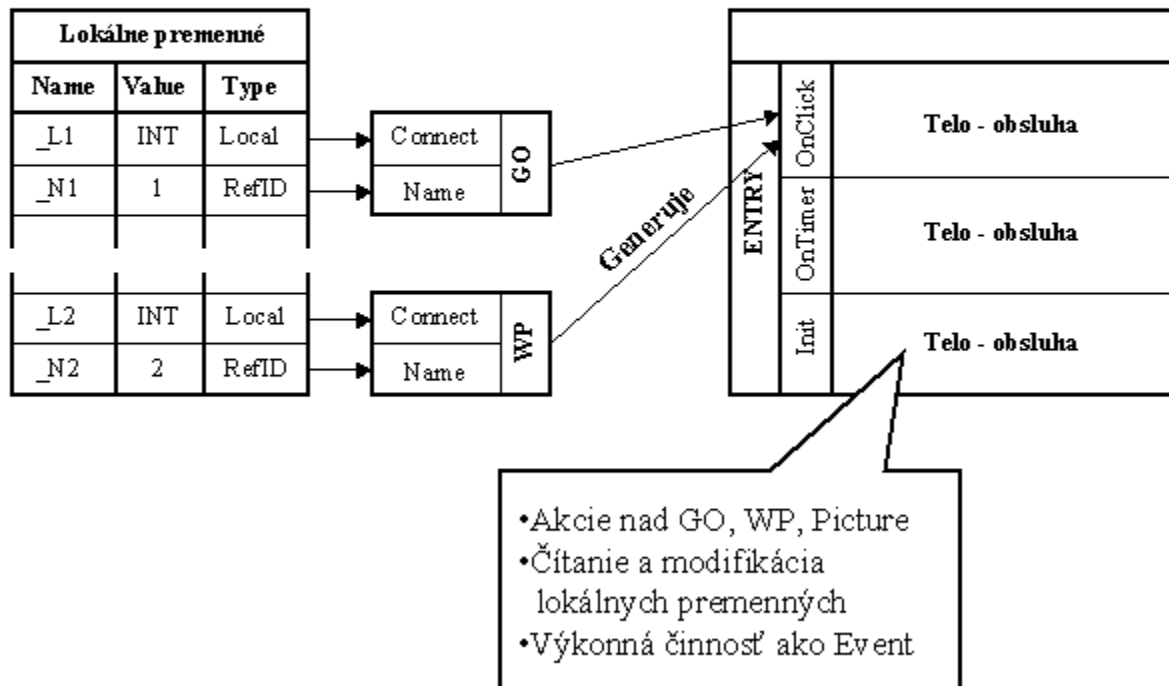
Aktívne schémy sú schémy obsahujúce tzv. skript. Skript je zdrojový text, zapísaný v jazyku **ESL** (Event Script Language), slúžiaci na ovládanie schémy a jej elementov. Aktívne schémy sú vhodné na interaktívnu komunikáciu s užívateľom, zadávanie dát, tvorbu rôznych vstupných, prehľadových a ovládacích formulárov a pod. Podpora Aktívnych schém v systéme D2000 pozostáva z nasledovných prvkov:

- Lokálne premenné schém
- Skripty, skriptovanie objektov
- Windows prvky

Skripty sú veľmi podobné **systémovým eventom** - používajú spoločný jazyk ESL a podporujú tú istú množinu akcií. Skripty však majú oproti systémovým eventom mnohé odlišnosti:

- Sú definované z prostredia procesu **D2000 GrEditor** ako súčasť schémy.
- Nie sú viditeľné ako samostatné objekty D2000, sú súčasťou definície materskej schémy.
- Jedna schéma obsahuje len jeden skript, ktorý je ale riadený udalosťami - má toko vstupov - **udalostí**, koho rôznych akcií môže užívateľ pre danú schému vygenerovať (napr. OnTimer, OnClose, Button1_OnClick, at.).
- Lokálne premenné schémy sú v skripte viditeľné tak, ako jeho vlastné premenné.
- Skripty podporujú rozšírenú **množinu funkcií**, ktorá umožňuje ovládanie schémy ako aj jej grafických objektov, Windows prvkov a ActiveX objektov. To znamená, že je možné meniť ich obsah, pozíciu, veľkosť a ďalšie vlastnosti.

Aktívna schéma - zhrnutie



Princíp inosti aktívnej schémy je znázornený na obrázku. Grafický objekt **GO** je pomenovaný referenčnou premennou **_N1**. Pomenovanie sa prevedie v paletke **Pripojenie objektu** v záložke **Skript**. Týmto menom je daný grafický objekt jednoznačne identifikovaný v rámci skriptu. Na obrázku je tiež vidieť, že aktívna schéma obsahuje skript, ktorý sa skladá z obslúh jednotlivých udalostí. Grafický objekt **GO** má na zobrazenie pripojenú lokálnu premennú schémy **_L1** (paletka **Pripojenie objektu**, záložka **Pripojenie**), ktorá má celočíselný typ hodnoty. Prístupom k tejto premennej z tela skriptu je možné íta, resp. modifikovať obsah grafického objektu **GO**.

Konfigurácia skriptu aktívnej schémy prebieha v **D2000 GrEditor**. Konfigurácia aktívnej schémy je možná len pri dodržaní podmienok:

- prihlásený užívateľ má administrátorské práva,
- v počítači je prítomný **CNF** alebo **OEM hardvérový ku**.



Súvisiace stránky:

[Procesy systému](#)