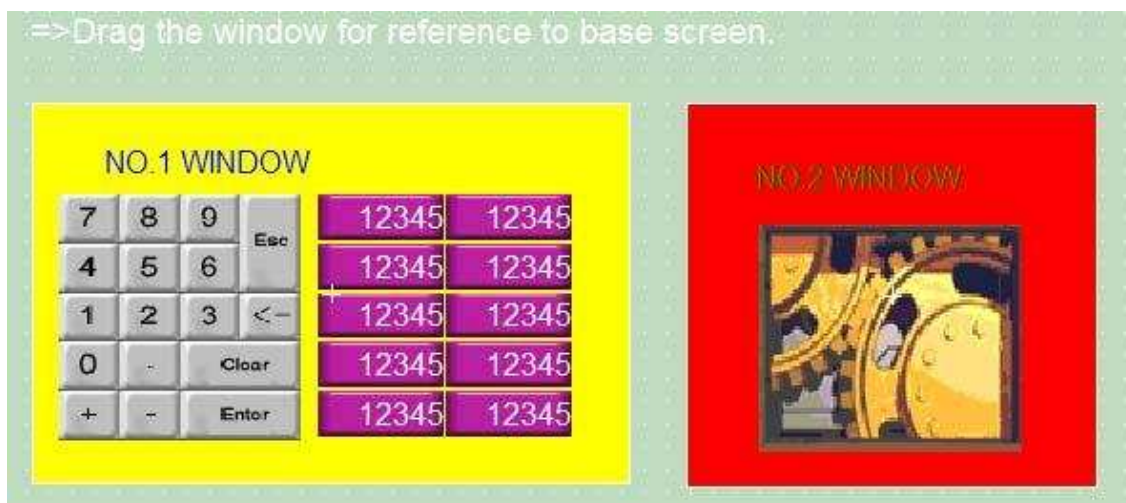


Funkcje okna (window)

1. Wstęp

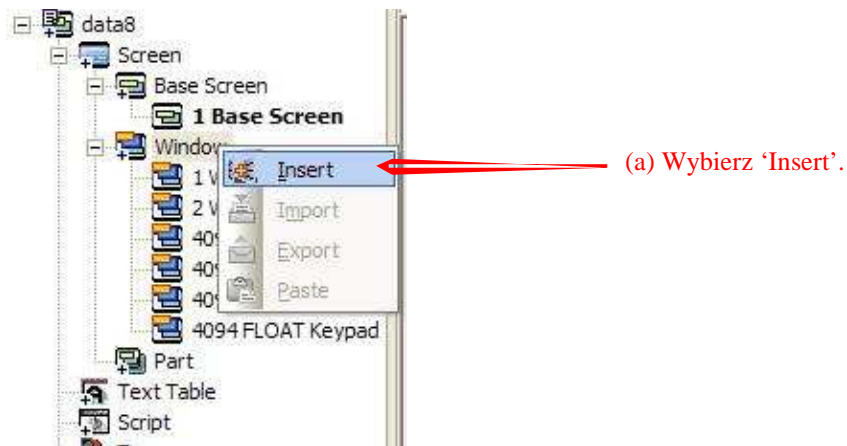
Dzięki wykorzystaniu tej funkcji możemy korzystać ze wspólnej bazy przygotowanych wcześniej obiektów. Pozwala to na ograniczenie wykorzystania pamięci. Raz wykonany obiekt można wykorzystać. Normalnie trzeba by stworzyć dużą liczbę ekranów. Bez tej funkcji pisanie programu stałoby się bardziej czasochłonne. W ten sposób zyskujemy czas potrzebny na stworzenie programu na panel.



W celu łatwiejszego zrozumienia proszę otworzyć plik „8.Funkcje onka(window).xpd” w XP-Builder.

2. Tworzenie zawartości programu

(1) Utwórz okno.

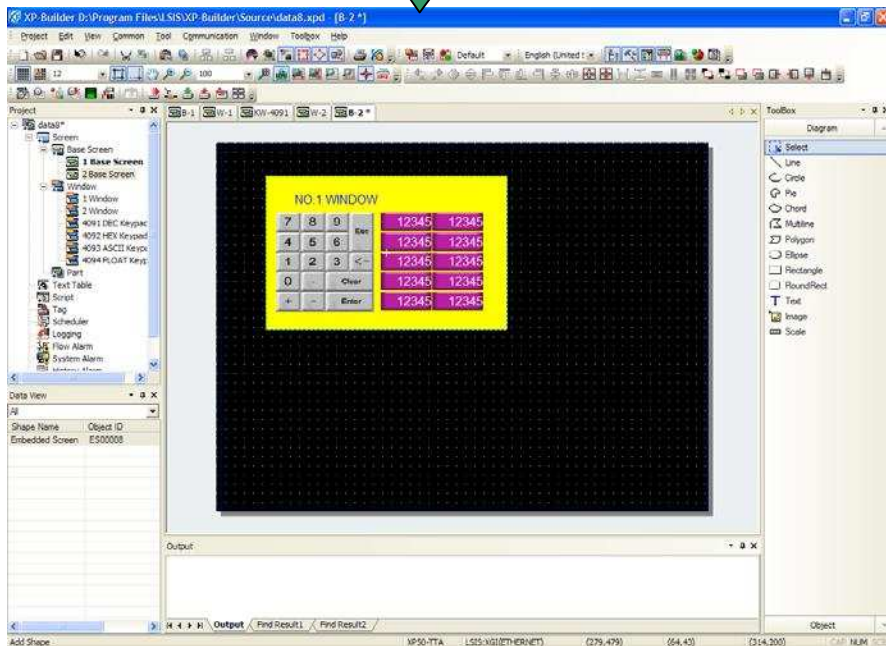
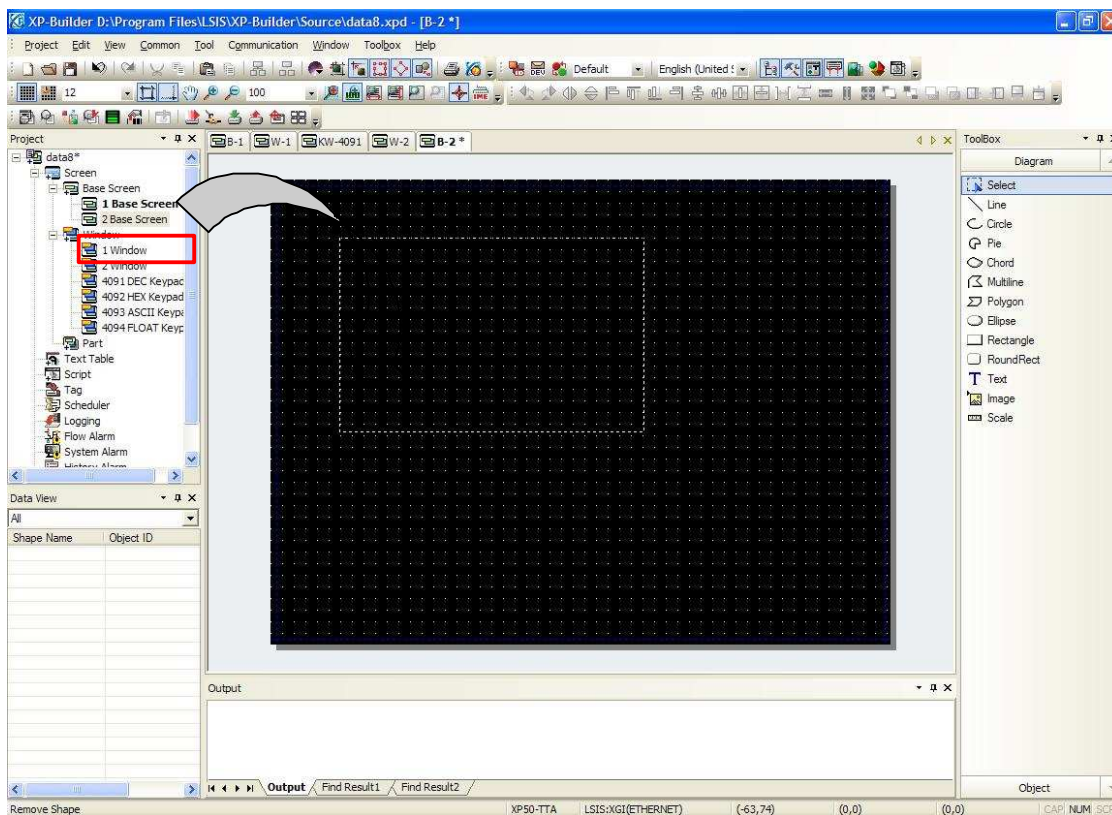


(2) Dodaj do okna obiekty.



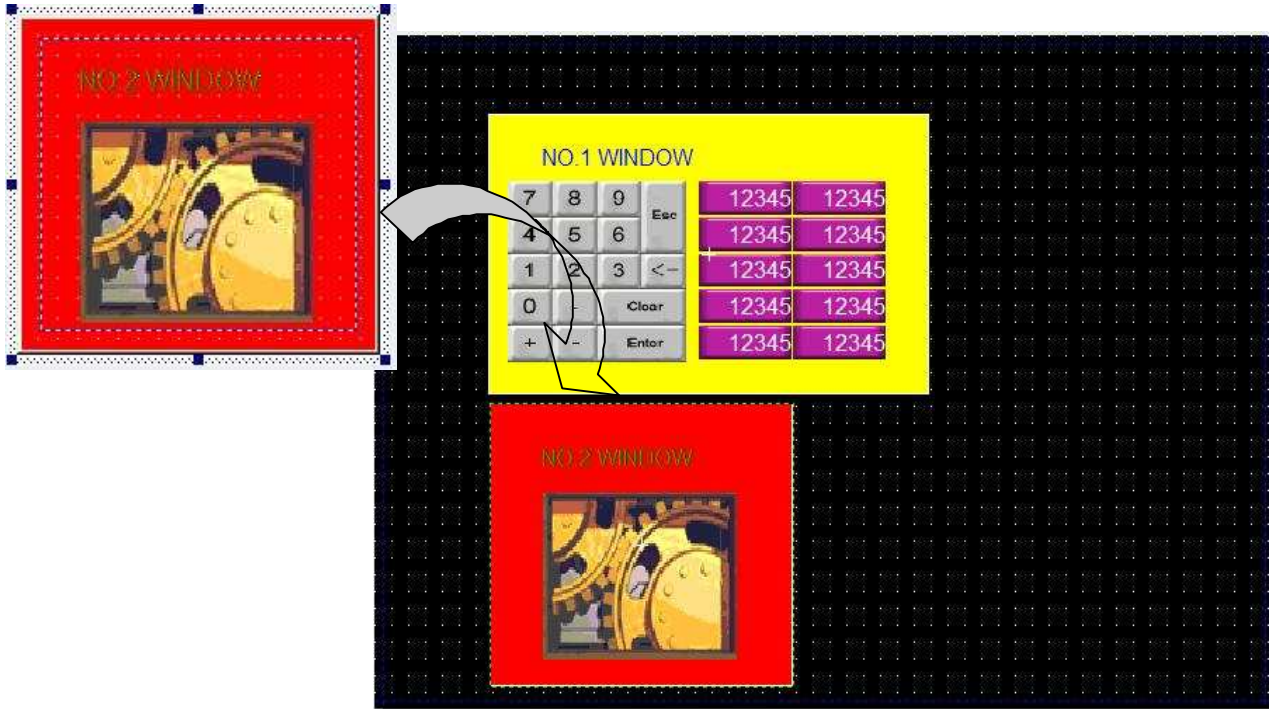
UWAGA!
Rozmiar okna można regulować, zaznaczając i przeciągając myszką.

(3) Przeciągnij utworzone okno na głównym ekranie

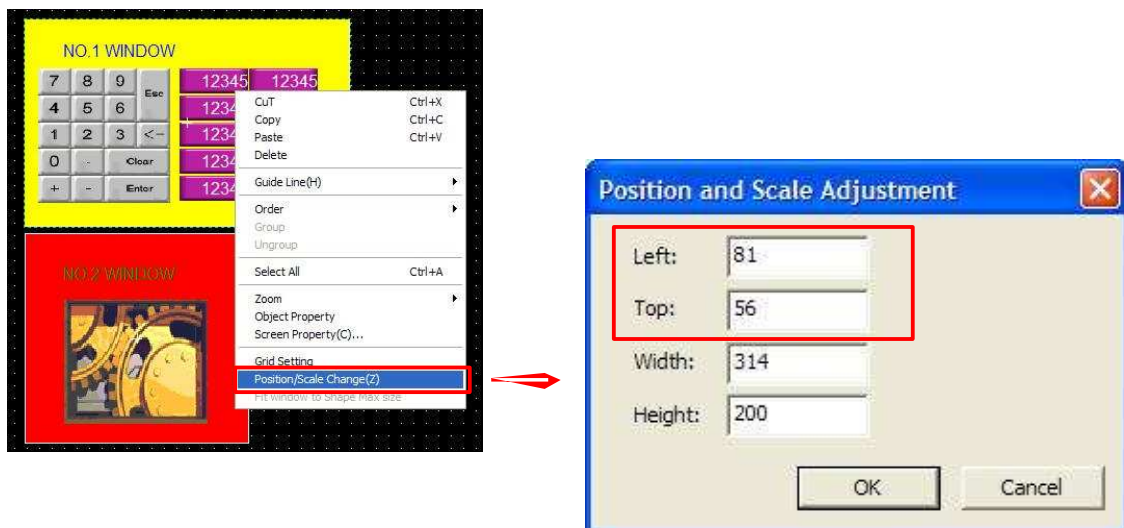


XGT Panel – Przewodnik użytkownika

(4) Pozostałe okna można przeciągać i postępować zgodnie z tymi samymi procedurami.



(5) Wstaw okno na odpowiednią pozycję. Można ją zmienić bezpośrednio za pomocą myszy lub jako ustalenie dokładnej pozycji i skali (Position/Scale Change).

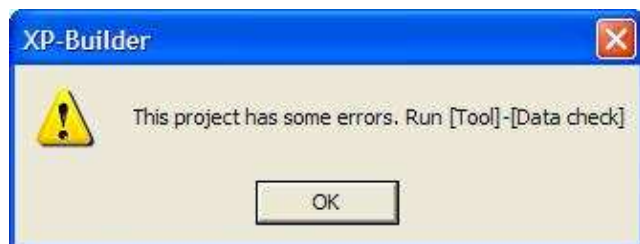


3. Weryfikacja poprzez symulacje

Wybierz ikonę  z XP-Builder menu



Następujący komunikat zostanie wyświetlany, jeśli są błędy w danych na ekranie.



W przypadku braku błędów, symulator będzie działał jak poniżej.

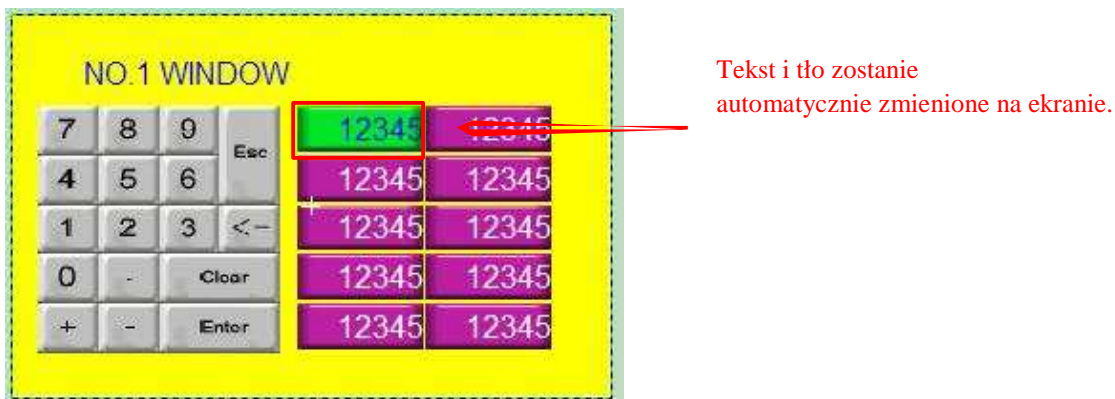
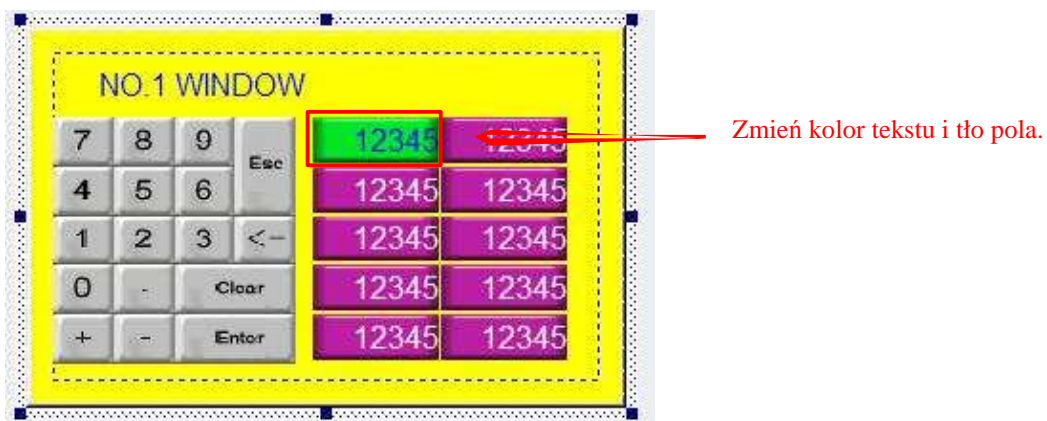


4. Porady użytkownika

- Zmiany w ustawieniach okna.

Jeżeli dokonamy jakiegokolwiek zmiany w oknie, to zostanie ona automatycznie przeniesiona na ekran (screen).

Na przykład, jeżeli dokonasz zmiany w oknie nr 1, poniższy ekran też zostanie zmieniony.



Nie można dokonywać zmian na ekranie. Modyfikacje mogą tylko następować w oknie (window).