

➤➤ **Príloha A** **Editor formulárov**

Editor
formulárov

➤➤ **Príloha B** **Import cenníka**

Import
cenníka

➤➤ **Príloha C** **Prenosy dát**

Prenosy
dát

➤➤ **Príloha D** **Obchod na internete**

Obchod na
internet

➤➤ **Príloha E** **Cudzie meny**

Cudzie
meny

➤➤ **Príloha F** **Elektronická výmena dát**

XML
prenosy

➤➤ **Príloha G** **Money S3 Kasa**

Money S3
Kasa

»» HORÚCE KLÁVESY

Pre ľahšiu a rýchlejšiu prácu s *Editorom formulárov* využívajte „horúce klávesy“. Ide o klávesy alebo ich kombinácie, pomocou ktorých dosiahnete požadované akcie oveľa rýchlejšie než pri klasickom výbere voľby z menu.

»» PRÁCA SO SÚBORMI



Uložiť formulár



Načítať formulár z disku

»» PRÁCA S OBJEKTMI



Kopírovať objekt



Vyňať objekt



Vložiť objekt



Zmazať objekt



Kópia objektu



Zarovnať objekty



Zarovnať na raster



O jedno vpred



O jedno vzad



Dopredu



Dozadu

»» PRÁCA S OKNAMI



Ďalšie



Predchádzajúce

»» PRÁCA S PROGRAMOM



Menu



Pomoc k danej téme



Obsah pomoci



Informácie o programe

PRÍLOHA A EDITOR FORMULÁROV

Určite nám dáte za pravdu, že profesionálne tlačové výstupy sú jednou z možností, ako účinne zvýšiť prestíž Vašej firmy. Grafický operačný systém Windows, pre ktorý je Money S3 predovšetkým určený, dáva návrhom tlačových zostáv obrovské možnosti. Nie je žiadnym problémom doplniť vaše tlačové výstupy o grafické logo firmy, či ich tlačiť farebne alebo do vopred predtlačенých formulárov. Tieto možnosti systém Money S3 plne využíva a s pomocou ponuky Nástroje/Editor formulárov vám dáva možnosť ľubovoľne upraviť vzhľad, tvar či obsah štandardne dodávaných formulárov.

Rovnako tak nám dáte za pravdu, že nemáte čas čítať mnohostránkovú dokumentáciu, ale potrebujete rýchle pracovať. Editor formulárov bol preto navrhnutý tak, aby jeho ovládanie bolo obdobné ovládaniu iných programov pre Windows a aby vás intuitívne viedli v práci. Táto príručka vás vo svojej úvodnej kapitole zoznámí so všetkými pojmami, nutnými pre správne pochopenie jednotlivých volieb programu. Vo svojej druhej časti potom podrobne popisuje jednotlivé voľby a ikony a slúži pre ten prípad, kedy hneď nepochopíte význam niektorej z volieb. Stlačením klávesu F1 v ktoromkoľvek okamihu navyiac vyvoláte aktívnu kontextovú pomoc k tej časti programu, s ktorou práve pracujete. Pri práci s pomocníkom sledujte tvar kurzoru – často mení svoj tvar nad obrázkami v texte – jednoduchým kliknutím ľavého tlačidla myši zobrazíte ďalšie informácie.

Editor formulárov sa vám pri inštalácii systému automaticky nainštaloval*) na váš pevný disk a pri spustení Money S3 vidíte v sekcii Ikony odkaz na Editor formulárov. Editor formulárov spustíte aj z menu z ponuky Nástroje.

ČO JE TO FORMULÁR

Formulárom v Money S3 rozumieme predpis (šablónu), ktorá udáva tvar a obsah výslednej tlačovej zostavy. Tvarom v tomto prípade rozumieme texty a grafiku, ktorá bude vždy rovnaká. Obsah dosadzuje program – ide o hodnoty (premenné) z vášho účtovníctva.

Práca s *Editorom formulárov* je obdobná práci s akýmkoľvek iným programom pre tvorbu grafiky. Je tu však jeden veľký rozdiel. Pokiaľ potrebujete nakresliť obrázok, väčšinou dopredu viete, ako bude obrázok veľký (na aký formát papiera ho budete tlačiť). Keď ale kreslite formulár napr. pre faktúru, celkovú veľkosť neviete. Nemôžete totiž dopredu vedieť, napríklad koľko bude mať faktúra položiek. V podstate zadáte len predpis, akým spôsobom sa vytlačí jeden riadok s položkou faktúry a program tento predpis sám zopakuje pre každú tlačенú položku. Vy následne musíte len zadať, čo sa má stať pri prechode na novú stranu alebo po vytlačení všetkých položiek. Dĺžka výslednej tlačovej zostavy

záleží vo väčšine prípadov na množstve dát, ktoré potrebujete vytlačiť.

ŠTRUKTÚRA TLAČOVÉHO FORMULÁRA

Každý formulár v Money S3 sa skladá z niekoľkých častí. V ďalšom texte im budeme súhrne hovoriť *Štruktúra*. Zjednodušene ide o:

► **Hlavičku formulára** - t.j. text (grafika, obrázok), ktorý sa bude písať do záhlavia každej stránky. Pri niektorých preddefinovaných formulároch je ďalej rozdelený na text, ktorý bude len na prvej stránke (*Titul*) a text, ktorý bude v hlavičke každej stránky – *Hlavička*. Je možné rovnako nastaviť, že sa hlavička bude tlačiť až od druhej stránky.

► **Text formulára** - t.j. jeho vlastný obsah. Môže sa ďalej deliť na časť, ktorá sa vypisuje vždy a do rovnakého miesta (*Stránka*) a na opakujúce sa texty (*Položky*). Tieto sa ešte môžu ďalej členiť na podskupiny.

*) Editor formulárov sa nainštaluje len vtedy, pokiaľ pri inštalácii Money S3 zvolíte možnosť *Pokročilá inštalácia* a tu nepovolíte inštaláciu *Editora formulárov*.

► **Päta formulára** - čo je ukončenie stránky. Môže sa členíť na ukončenie každej stránky (*Päta*) a úplné ukončenie tlačovej zostavy (*Záver*).

Štruktúra formulára (t.j. napr. či bude formulár obsahovať záhlavie) sa líši podľa požiadaviek na tlač konkrétnej tlačovej zostavy a je pevne daná. Používateľ môže len niektoré časti vynechať. V konkrétnych zostavách je pre jednoduchšiu prácu uvedené napr. *Hlavička faktúry*, a pod. Pri práci s *Editorom formulárov* sú jednotlivé časti formulára odlišené šedým pruhom s názvom časti formulára, ktorá nasleduje. Niektoré formuláre obsahujú len časť vyššie uvedenej štruktúry – napr. pri tlači zloženiek nemá *Hlavička* a *Päta* žiadny význam.

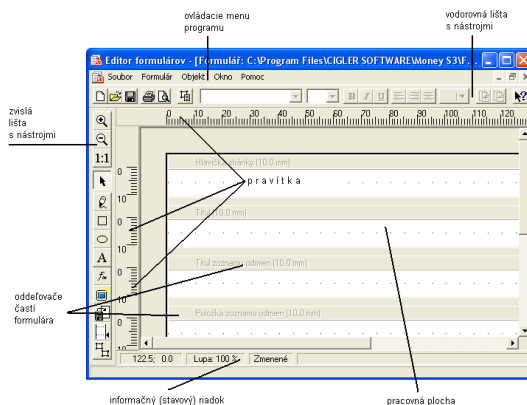
Tvar formulára je množina *Objektov*, ktoré formulár obsahuje. Objektom môže byť napr. text, čiara, rámček, obrázok alebo premenná, ktorú do formulára dosadzuje program. Každý objekt má svoje vlastnosti – napr. (podľa typu objektu) veľkosť, farbu, šírku, typ písma, pozadie, priehľadnosť (tzn. pokiaľ sa objekty prekrývajú a horný je priehľadný, potom je spodný viditeľný) a podobne.

Premenné (*Obsah*) sú do formulára dosadzované programom počas tlače. Ide o hodnoty, ktoré boli programom vypočítané alebo načítané z databázy na pevnom disku. Do jednotlivých častí formulára môžeme vložiť len obmedzenú množinu premenných. Ktoré premenné je možné tlačiť v rôznych častiach formulára určuje jeho *Štruktúra*.

Každý formulár je na disku uložený v dvoch súboroch. Jeden z nich určuje štruktúru formulára (ten má koncovku .FRP), druhý obsahuje vlastný formulár (a má koncovku .FRM). K jednému súboru so štruktúrou môžete mať viac tvarov formulára – príkladom môže byť napr. niekoľko tvarov faktúr (bežná, dobierková, v cudzom jazyku), ktoré majú všetky rovnakú štruktúru, ale môžu sa líšiť grafickým prevedením alebo obsahom údajov, ktoré sa do nich tlačia.

► PRACOVNÁ PLOCHA EDITORA

Spustíte *Nástroje/Editor formulárov* a potvrdíte ponuku *Súbor/Nový formulár* (viď kapitola *Ovládanie editora/Nový formulár*). Z ponuky štruktúr si vyberte napr. faktúru a potvrdíte svoju voľbu kliknutím myšou. Na obrazovke monitora potom uvidíte základnú plochu.



V hornej časti formulára je umiestnené *Základné menu programu*. Pod ním je *Vodorovná lišta s ikonami*, ktoré slúžia pre rýchlejšiu prácu s objektmi formulára. Vľavo je *Zvislá lišta s nástrojmi*. Uprostred vidíte *Pracovnú plochu formulára*, ktorá je pruhmi rozdelená na jednotlivé *Časti formulára*. V každom pruhu je uvedená, aká časť formulára nasleduje. Vľavo a hore sú *Pravítka*, ktoré uľahčujú presné umiestnenie objektu na pracovnej ploche editora. Podrobný popis jednotlivých ikon a volieb na základnej ploche nájdete v kapitole *Ovládanie editora*.

► ZÁKLADY PRÁCE S EDITOROM FORMULÁROV

Najrýchlejším spôsobom, ako sa naučiť pracovať s *Editorom formulárov*, je vyskúšať upraviť niektorý z terajších formulárov. Otvorte ich prosím pomocou voľby *Súbor/Otvoriť* akýkoľvek formulár a vyskúšajte si postupy, uvedené v nasledujúcich odsekoch.*)

► **POZOR:** *Pokiaľ upravujete formuláre, ukladajte ich pod novými menami (max. 8 znakov). V prípade, ak by ste tak neurobili, tak pri aktualizácii programu, by vám inštalovaný program prepísal vaše upravené formuláre.*

► Označenie (vybranie) objektu

Ľubovoľný *Objekt* formulára označíte (vyberiete) tak, že naňho nastavíte myš a stlačíte ľavé tlačidlo. Okolo vybraného objektu program zobrazí rámček so záchytnými štvorčkami.

*1) *Pokiaľ v štandardnom formulári chcete vykonať nejaké zmeny, uložte ho ešte pred samotnou úpravou pomocou voľby Súbor/Uložiť ako a zadajte mu nové meno (max. 8 znakov). Potom si môžete hneď v Money S33 cez tlačidlo Výber vyskúšať zmeny v skutočnej zostave.*

► Posúvanie a zmena veľkosti objektu

Objekt preniesiete, zmenšíte či zväčšíte myšou pomocou metódy *Drag & Drop* (ťahaj a pušť). Pokiaľ ho potrebujete posunúť, uchopíte ho uprostred myšou, presuňte na nové miesto a pustíte tlačidlo myši. Pokiaľ ho chcete zväčšiť alebo roziahnuť, uchopíte ho za záchytný štvorček a ťahajte myšou – objekt bude podľa pohybu myši meniť svoju veľkosť.

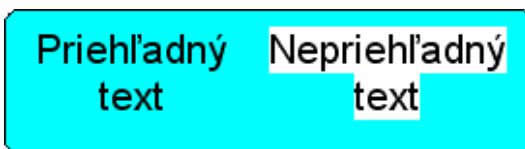
► Vloženie objektu (čiary, obdĺžnika, textu, atď.)

Objekt vložíte do formulára najrýchlejšie tak, že kliknete myšou na príslušnú ikonu. Potom nastavíte kurzor myši nad pracovnú plochu tam, kde požadujete objekt umiestniť. Kliknutím myši objekt umiestnite. Pokiaľ tlačidlo myši držíte, môžete meniť veľkosť objektu (objekt „natahujete“).

► Prekrývanie objektov a priehľadnosť

Objekty sa môžu prekrývať. Nanovo kreslené objekty umiestňuje program nad tie skôr nakreslené, takže sa prekrývajú. Ak požadujete, aby pod horným objektom bolo vidieť časť objektu spodného, označte horný objekt ako priehľadný pomocou voľby *Objekt/Vlastnosti objektu/Priehľadný*.

Pri objektoch s textovým výstupom (premenná formulára, text, príznak ohraničeného textu, a pod.) sa nepriehľadnosť objektu prejaví tak, ako na nižšie uvedenom obrázku:



Textový objekt je umiestnený na obdĺžniku s farebnou výplňou. V prípade, že je priehľadný, textový objekt preberá rovnakú farbu pozadia ako objekty pod ním. Ak priehľadný nie je, preberá farbu stránky ako farbu pozadia.

► Spustenie a ukončenie programu

Editor formulárov ide spustiť kliknutím na ikonu editora formulárov alebo využitím funkcie Windows *Spustiť*

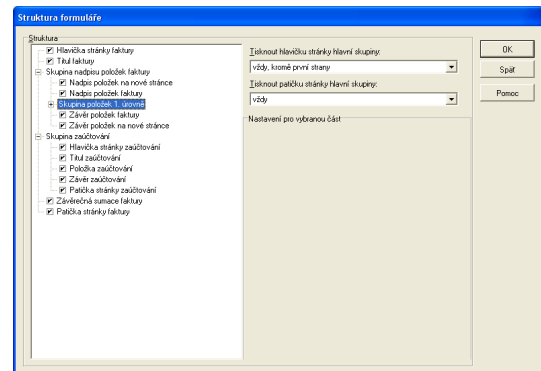
program. Program ide ukončiť stlačením klávesov *Alt+X* alebo voľbou z menu *Súbor/Koniec*.

►► PRÍKLAD VYTvorenia FORMULÁRA

Na nasledujúcom príklade vytvorenia faktúry je možné rýchle pochopiť, aká je tvorba formulárov v *Editore formulárov* jednoduchá.

Voľbou *Nový formulár* otvoríme súbor štruktúry formulára faktúry VFAKTURA.FRP. Pre jednoduchšiu orientáciu skúsme vytvoriť formulár rovnaký so základným formulárom faktúry dodávaným s programom. Môžete preto teda vyskúšať „tvorbu“ formulára od konca – a postupne mazať objekty tak, až sa dostanete do predvzdaného stavu.

Pred začiatkom editácie formulára môžete vybrať^{*)} len tie časti štruktúry formulára, ktoré budete chcieť editovať. V menu vyberte voľbu *Formulár/Štruktúra*. Na obrazovke sa objaví nasledujúce okno.

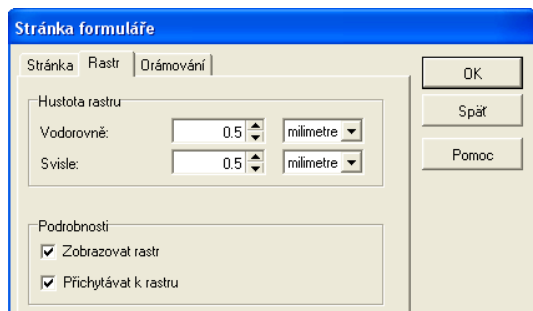


Prepínačom v spodnej časti dialógového okna môžete povoľovať či zakazovať jednotlivé časti štruktúry formulára. Pokiaľ je prepínač *Tlačiť hlavičku stránky hlavnej skupiny už od prvej strany* nepovolený, tlačí sa hlavička až od druhej strany tlačovej zostavy.

Keď vytvárate nové objekty vo formulári, potrebujete ich správne umiestniť. Pokiaľ používate napr. laserovú tlačiareň 600 DPI, na jednom milimetri existuje 600 bodov, kde môže objekt začínať. Pre ľahšiu prácu je preto vhodné si nastaviť minimálny krok (*Raster*), po ktorom sa budú objekty presúvať. Túto vlastnosť nastá-

^{*)} Pozor – nevybrané časti formulára sa netlačia. Pokiaľ si budete chcieť túto voľbu vyskúšať, odporúčame v každom prípade uložiť formulár pod novým menom, aby ste si omylom neprepísali pôvodný formulár.

víte vo voľbe *Formulár/Stránka* v časti *Raster*, kde sú možnosti *Prichytávať k rastru*, *Zobrazovať raster* a *Hustota rastra*.

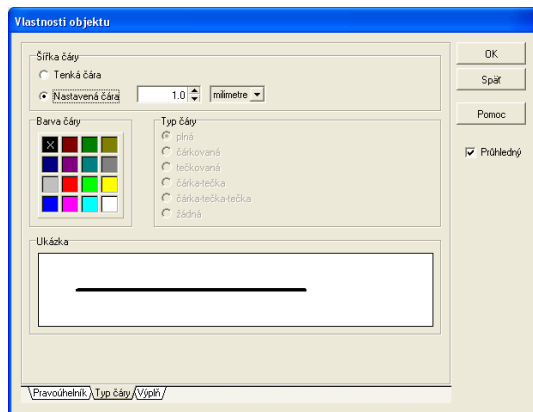


Teraz môžeme začať s vkladaním objektov do formulára.

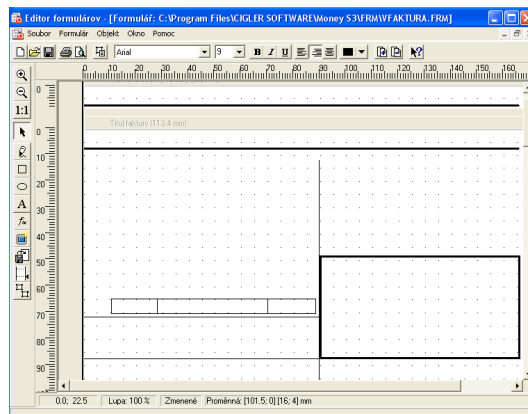


➤ Vloženie čiar a pravouholníkov

Vkládanie čiar a pravouholníkov vykonáme kliknutím na príslušné ikony. Kliknutím v požadovanom mieste pracovnej plochy a následným ťahaním myšou vytvoríme daný objekt. *Pravouholníky*, ktoré budú rámovať text alebo premenné, vytvoríme priehľadné tak, že nenastavíme *Výplň* (viď. záložka v okne *Vlastnosti objektu*). Samozrejme môžeme meniť aj veľkosť (hrúbku), farbu čiar a výplň plošných objektov (voľbou *Objekt/Vlastnosti*).



Teraz nakreslíme vo formulári požadované rámčeky.



Akonáhle skončíme s vkladaním čiar a obdĺžnikov, začneme vkladať textové objekty a premenné formulára.

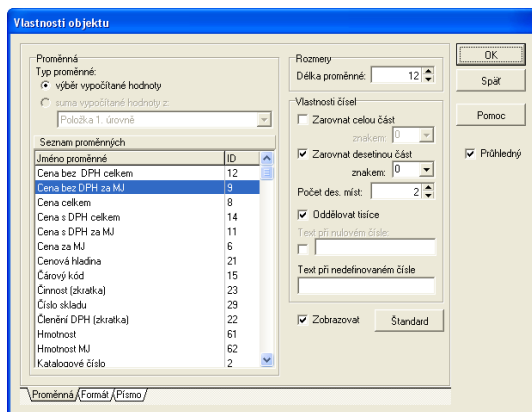
A ➤ Vkládanie textu do formulára

Vkládanie textových objektov pomocou ikony pre vkládanie textových objektov je takmer rovnaké s vkladaním čiar a pravouholníkov. Obsah textového objektu, farbu a štýl písma meníme po kliknutí na ikonu *Vlastnosti objektu*.

POZNÁMKA: Voľbou *Súbor/Nastavenie* môžete pomocou prepínača Po vložení objektu vyvolať vlastnosti dosiahnuť toho, že keď vložíte nový objekt, automaticky vám program ponúkne okno pre nastavenie jeho vlastností. V opačnom prípade je objekt vytvorený s vlastnosťami nastavenými vo voľbe *Vlastnosti nových objektov*.

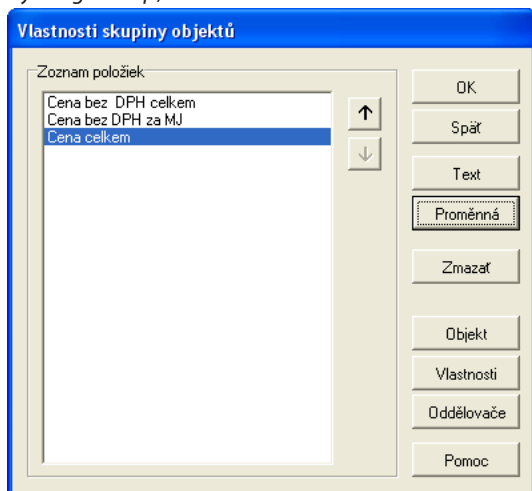
f_x ➤ Vloženie premenných do formulára

Premennú formulára vložíme tak, že klikneme na ikonu pre vkládanie premenných a kliknutím a ťahaním myšou v danej časti formulára vytvoríme danú premennú. Vyberieme jej typ zo zoznamu premenných; poprípade upravíme jej vlastnosti ako formát tlačového výstupu, farbu, štýl a veľkosť písma.



➔ Vkladanie zoskupených objektov

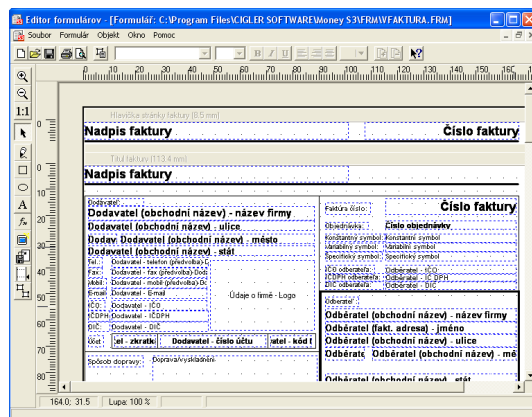
Pokiaľ potrebujeme na jednu pozíciu vkladať viac premenných alebo textov, využijeme ikony pre vkladanie zoskupenia objektov (napr. keď vedľa seba potrebujete vytlačiť meno a priezvisko, čo sú dve samostatné premenné). Podobne ako pri vkladaní predchádzajúcich typov objektov vytvoríme objekt kliknutím a ťahaním (metódou *Drag & Drop*) v danej časti formulára. Zobrazí sa nám dialógové okno, v ktorom definujeme jednotlivé objekty a to buď typu *Text*, alebo typu *Premenná*. Pomocou ikon so šípkami meníme poradie objektov v skupine (toto dosiahnete použitím metódy *Drag & Drop*).



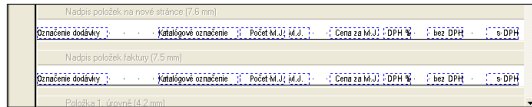
Pokiaľ potrebujeme zmeniť obsah objektu, klikneme na tlačidlo *Objekt*. Tlačidlo *Oddělovače* nám otvorí dialógové okno, v ktorom môžeme ku každému objektu definovať oddelovač pred a za objektom. *Oddělovač* na začiatku a konci skupiny sa netlačí. Pokiaľ sa „stretnú“ oddelovače medzi jednotlivými objektmi, tlačí sa len oddelovač za prvým z objektov. Nasledujúci oddelovač, patriaci druhému objektu, sa vynecháva.

Keď vytvoríme niekoľko objektov a umiestnime ich do pravouholníka, môže sa nám stať, že akokoľvek klikneme na text, pracujeme s pravouholníkom. Je to spôsobené tým, že pravouholník je v poradí vrstiev vyššie, ako daný objekt. Pri vkladaní akéhokoľvek objektu sa totiž v danej časti formulára vytvorí vrstva, v ktorej je príslušný objekt umiestnený. Obecne teda pre každú časť formulára platí, že POČET OBJEKTOV = POČET VRSTIEV. Vyššie popísaný problém ide, našťastie, ľahko prekonať. Po označení objektu (skupiny objektov) pomocou klávesu *PageUp* premiestňujeme vo vrstvách dopredu (teda k sebe) a klávesom *PageDown* adekvátne dozadu (smerom do monitora). So súčasným stlačeným klávesom *Shift* objekty presúvame na začiatok (*PageUp*) alebo na koniec (*PageDown*) v poradí vrstiev.

Pokiaľ nevieme, ktorý objekt máme práve označený, stačí sa pozrieť na informačný riadok v spodnej časti editačného okna, ktorý nám podáva informácie o aktuálnej pozícii kurzora, zväčšenia, či zmenšenia, ďalej o tom, či bol formulár zmenený, o type označeného objektu (*Text*, *Premenná*, *Pravouholník*, *Čiara*, atď.), súradniciach ľavého horného rohu objektu a jeho rozmeroch vo vodorovnom a zvislom smere.



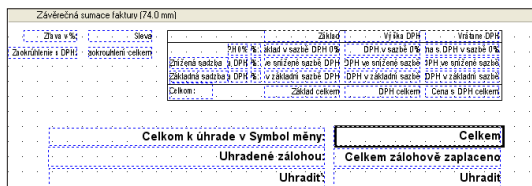
Akonáhle máme vyplnenú časť formulára s informáciami o dodávateľovi a odberateľovi, môžeme začať s vyplňovaním položiek faktúry. Položky napíšeme textom



a pod jednotlivé textové objekty umiestnime príslušné premenné.



V poslednej časti formulára vytvoríme tabuľku s konečným súčtom cien.



Formulár vytvorenej faktúry môžeme v ľubovoľnom okamžiku vytlačiť na tlačiareň, alebo sa na neho pozrieť pomocou náhľadu.

OVLÁDANIE EDITORA

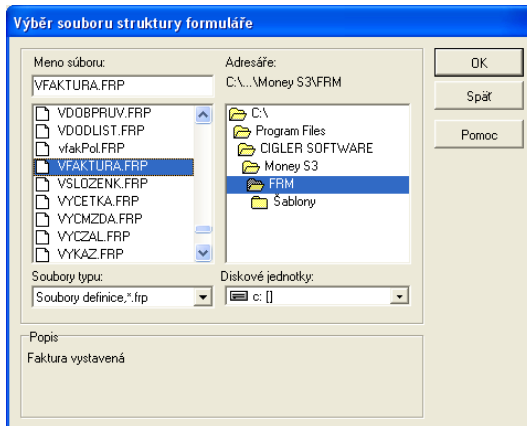
V tejto kapitole vás podrobne zoznámime s funkciami a významom jednotlivých ikon a volieb v menu. Ich význam je uvádzaný v tom poradí, v akom ich nájdete na pracovnej ploche programu.

SÚBOR

Skupina menu *Súbor* obsahuje príkazy pre prácu so súbormi a parametrami programu.

Nový formulár

Volba slúži k vytvoreniu nového formulárového súboru. Tento súbor bude automaticky pomenovaný >NONAME.FRM< (NONAME=bezmený). Po potvrdení voľby klávesom Enter program ponúkne v dialógovom okne zoznam súborov so štruktúrou formulára (súbory s príponou .FRP).



Vyberte si štruktúru formulára, ktorý chcete vytvárať a kliknite naňho ľavým tlačidlom myši. Na obrazovke dostanete základnú plochu so štruktúrou vybraného formulára. Každý súbor definície je špecifický pre rôzne tlačové zostavy a v žiadnom prípade nie je možné meniť jeho názov alebo obsah. Vo dvoch spodných riadkoch dialógového okna je zobrazený popis vybraného súboru, ktorý obsahuje názov tlačovej zostavy a doplnujúcu poznámku. Po výbere súboru definície sa otvorí editačné okno s novo vytvoreným formulárom. Neskôr pri uložení súboru alebo ukončení práce s programom sa vždy program opýta na nové meno súboru formulára.

Otvoriť

Editor formulárov samozrejme umožňuje úpravy už existujúcich formulárov. Po potvrdení voľby *Otvoriť* program ponúkne v dialógovom okne zoznam formulárov (súbory s príponou .FRM). Pokiaľ zadáte neexistujúce meno formulára, editor formulárov automaticky otvorí dialógové okno súborov so štruktúrou (FRP), v ktorom si vyberiete príslušnú zostavu a tým založíte nový formulár so zadaným menom (viď. predchádzajúci odsek).

Po potvrdení klávesom Enter alebo myšou je požadovaný formulár otvorený k editácii na pracovnej ploche programu.

► Uložiť

Príkaz uloží formulár v aktívnom editačnom okne. Pokiaľ súbor nie je doposiaľ pomenovaný (je pomenovaný NONAME.FRM), program otvorí dialógové okno súborov a ponúkne vám zmenu názvu (prípom .FRM nie je nutné písať, program si ju doplní sám). Dialógové okno vyzerá obdobne ako v predchádzajúcom prípade.

► Uložiť všetko

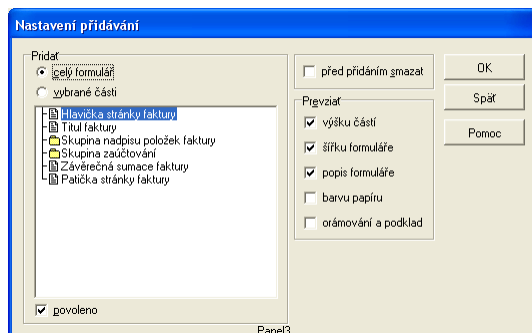
Príkaz uloží všetky otvorené formuláre, u ktorých nastala akákoľvek zmena od posledného uloženia. Pokiaľ nejaký súbor nie je doposiaľ pomenovaný (je pomenovaný NONAME.FRM), program otvorí dialógové okno súborov a ponúkne vám zmenu tohto názvu (prípom FRM nie je nutné písať, program si ju doplní sám).

► Uložit ako

Program otvorí dialógové okno a opýta sa vás na nové meno súboru formulára, poprípade môžete vybrať iný súbor, ktorý prepíšete. Súbor s pôvodným názvom zostane zachovaný v podobe posledného uloženia.

► Pridať príbuzný formulár

Táto voľba umožňuje pridať iný súbor formulára, ktorý je vytvorený na základe rovnakej štruktúry (súboru so štruktúrou), do práve aktívneho editačného okna. Program otvorí dialógové okno súborov, v ktorom si vyberiete požadovaný súbor. Po zvolení súboru pre pridanie sa vám zobrazí dialógové okno s podmienkami pridania formulára.



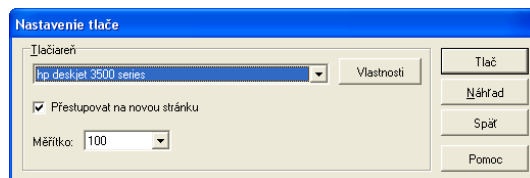
Môžete si zvolit pridanie celého formulára, alebo len jeho časti. Ak zvolíte pridanie len určitých častí, kliknutím myši označíte časť formulára a zaškrtnete políčko *Povolené*. Voľba *Pred pridaním zmazať* vám umožňuje vymazať alebo zachovať obsah pôvodného formulára. Ponuka *Prevziať* v pravom stĺpci vám umožní prevziať len niektoré rysy pridávaného formulára.

► Pridať formulár

Táto voľba umožňuje pridať akýkoľvek iný súbor formulára do práve aktívneho editačného okna (teda i formulára s inou štruktúrou). Práca je vcelku rovnaká s ponukou *Pridať príbuzný formulár*, s jediným obmedzením: pokiaľ pridávaný formulár obsahuje premenné alebo časti formulára, ktoré nie sú povolené v štruktúre editovaného formulára, program tieto premenné alebo časti formulára vypustí.

► Tlač

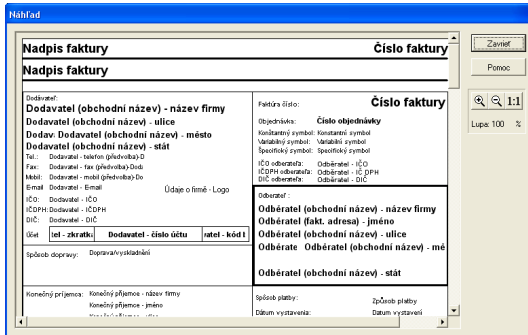
Kliknutím myšou na položku *Tlač* sa otvorí dialógové okno s výberom nainštalovaných tlačiarní a možnosťami tlače formulára. Keď nesúhlasíte s tlačou na implicitnú tlačiareň, môžete si roletovým výberom zvolit inú z nainštalovaných tlačiarní. V prípade, že okno pod nápisom *Tlačiareň* je prázdne, nemáte vo Windows nainštalovanú žiadnu tlačiareň (vid. pomoc MS-Windows).



Po zaškrtnutí položky *Přestupovat na novou stránku* tlačiareň na pozícii vloženého konca strany pokračuje v tlači až na ďalšej strane; príp. liste papiera.

► Náhľad

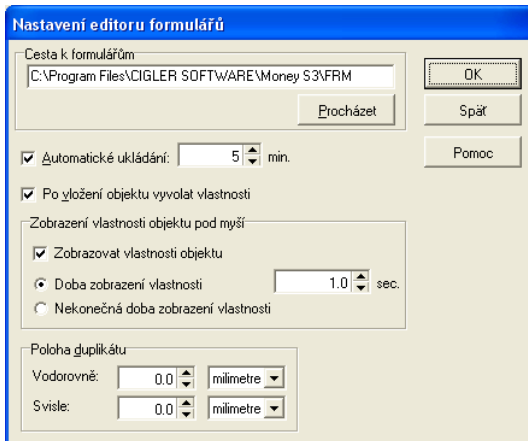
Náhľad znamená zobrazenie formulára vo formáte WYSIWYG (What you see is what you get) – teda presne tak, ako bude formulár vytlačený. Pokiaľ formulár obsahuje príznak konca strany (i niekoľkokrát), náhľad stránky nedelí, len konce strán zobrazí oddeľujúcou čiarou. Ikony vpravo pre úpravu zobrazenia menia pomer zobrazenia formulára oproti skutočnej veľkosti formulára.



➤ Nastavenie

V dialógovom okne pre nastavenie programu máte možnosť meniť nastavenie cesty k formulárom (výpisom cesty alebo s pomocou tlačidla prechádzať).

Je možné si takisto zvoliť, po akých intervaloch má program automaticky ukladať všetky otvorené formuláre, či má pri vložení akéhokoľvek objektu do formulára vyvolať dialógové okno s vlastnosťami objektu a umožní vám nastaviť implicitnú polohu kópie objektu vo formulári (viď. *Objekt/Kópia*).



➤ Koniec

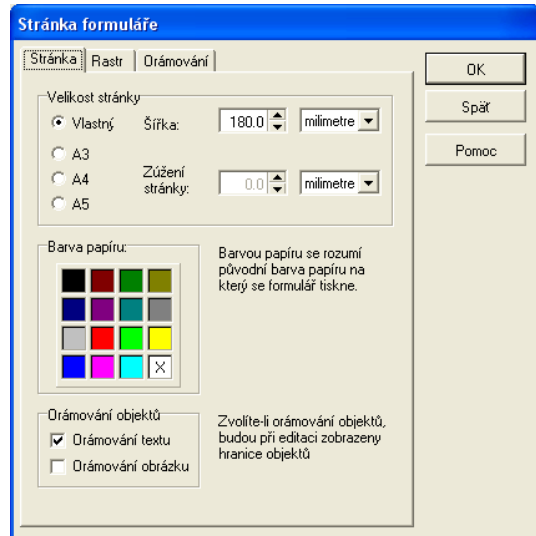
Príkaz slúži k ukončeniu programu. Pokiaľ máte v programe nejaký neuložený formulár, program sa vás automaticky opýta na jeho uloženie, prípadne aj na jeho meno.

➤ FORMULÁR

Skupina *Formulár* obsahuje príkazy pre nastavenie parametrov, popisu a štruktúry formulára.

➤ Stránka

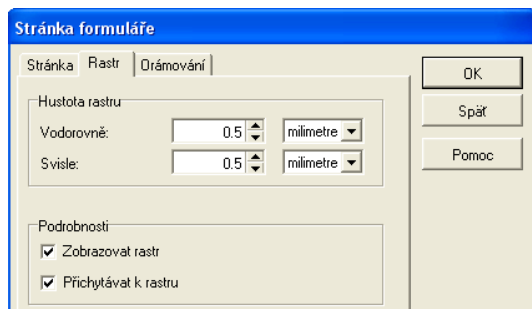
Táto položka vám otvorí okno *Stránka formulára*, kde môžete nastaviť vlastnosti formulára v troch záložkách:



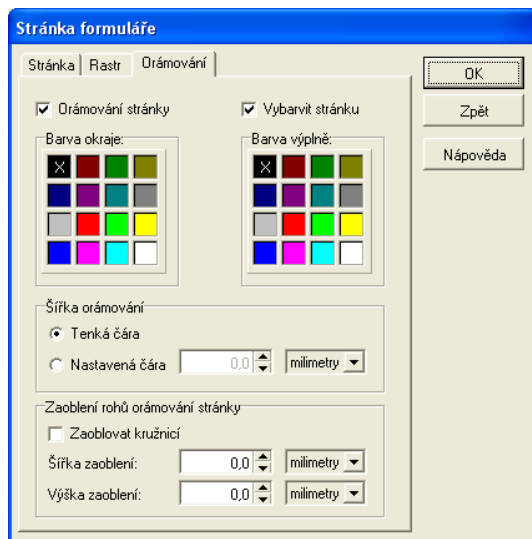
➤ **Stránka** - tu nastavujete rozmery stránky. Program vám ponúka štandardy A3, A4 a A5. Vy si však môžete vybrať vlastný formát a zvoliť šírku formulára v ponúkaných jednotkách (milimetre, body alebo palce). Pre ľahšiu editáciu vám program ponúka voľbu farby stránky. Je to výhoda hlavne v prípadoch, keď papier, na ktorý tlačíte, má inú farbu, než bielu. Po zapnutí položiek *Orámovanie textu* a *Orámovanie obrázku* sa okolo týchto objektov zobrazia ich hranice. Tieto hranice sa netlačia, majú používateľovi poslúžiť pre lepšiu orientáciu vo formulári.

➤ **Raster** - v tejto záložke máte možnosť meniť nasledujúce parametre: *Hustotu rastra* - ako vo vodorovnom, tak aj vo zvislom smere. Pokiaľ je rozchod bodov menší, než päť milimetrov, program akceptuje zadané hodnoty, ale raster z optických dôvodov zobrazuje len po piatich milimetroch. (Formulár s rozchodom zobrazeným po jednom milimetri by pravdepodobne nevzeral veľmi pekne, o editácii ani nehovoriac).

Podrobnosti - program môže objekty k rastru zarovnávať, nemusí však raster zobrazovať a naopak. Niektorí používatelia nemajú editáciu podľa rastrov príliš v obľube, môžu si teda raster vypnúť úplne. Doporučujeme aspoň zapnúť položku *Prichytávať k rastru* – uľahčíme si tým zmeny veľkosti a posun objektov (ide ich lepšie zarovnávať).



► **Orámovanie** - v záložke je možné meniť parametre orámovania a vyfarbenia stránky:

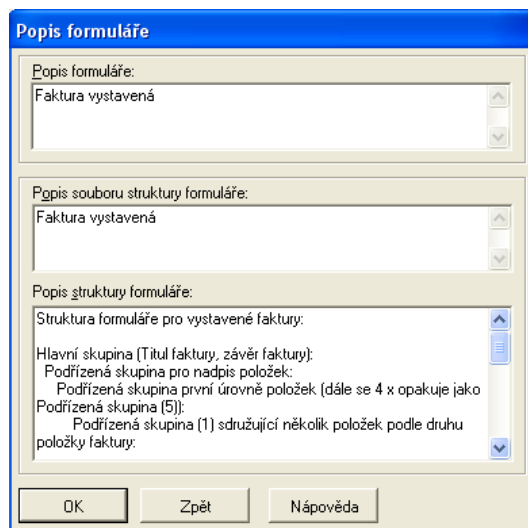


Po zaškrtnutí položky *Orámovanie stránky* máte možnosť zvoliť farbu čiary, ktorou bude stránka orámovaná. Je možné zmeniť takisto dĺžku čiary a to v milimetroch, bodoch alebo palcoch. Zaoblenie rohov orámovanie je možné meniť vo vyššie uvedených jednotkách zvlášť pre výšku a šírku zaoblenia. Po zapnutí voľby *Zaoblovat kružnicou* vkladáte len jednu hodnotu, rovnakú pre výšku i šírku zaoblenia. Zaškrtnutím voľby *Vyfarbit stránku* môžete vybrať farbu, ktorá sa bude tlačiť (samozrejme len v prípade,

že vlastníte farebnú tlačiareň, na čiernobielych tlačiarnach bude farba nahradená rastrom).

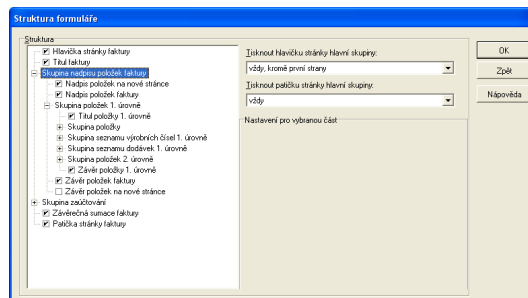
► Popis

Kliknutím myši na príkaz *Popis* si môžete zapísať vlastné poznámky k príslušnému formuláru. Popis definičného súboru a jeho štruktúry je vyplnený výrobcom a nie je možné ho zmeniť.



► Štruktúra

Stromová štruktúra formulára v ľavej polovici diaľógového okna obsahuje všetky skupiny formulára. Políčko *Povolené* v spodnej časti okna umožňuje povoliť či zakázať príslušnú časť formulára pre zobrazenie a tlač. Zakázané skupiny sa vo formulári nezobrazujú a v zostave sa netlačia, ale pri ukončení práce s editorom sa uložia, a to vrátane objektov.



OBJEKT

Skupina *Objekt* obsahuje príkazy pre prácu s jednotlivými objektmi alebo skupinami objektov.

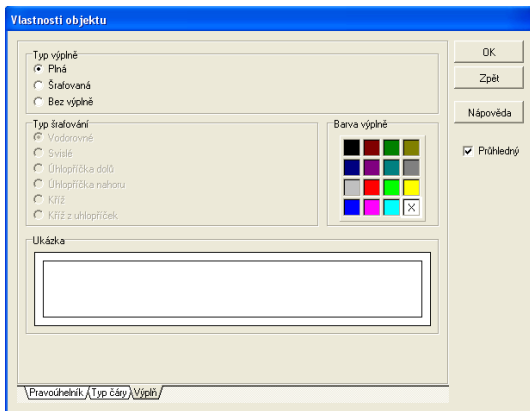
► Vlastnosti

Príkaz slúži ku zmene vlastností^(*) označeného objektu alebo skupiny objektov. V prípade, že meníte vlastnosti skupiny objektov, menia sa len spoločné vlastnosti. Ak nemáte označený žiadny objekt, program sa vás opýta, či chcete meniť *Vlastnosti nových objektov*.

Ponuka vlastností sa mení podľa druhu spracovaného objektu (iné vlastnosti môže mať čiara a iné napr. text). Základné informácie o objekte vám podáva tiež informačný riadok v spodnej časti editačného okna.

► Vlastnosti nových objektov

Týmto príkazom zadáte základné vlastnosti novo vkladáných objektov ako sú formát textu, typ čiary, výplň. Príkaz môžete vyvolať aj tak, že neoznačíte žiadny objekt a zvolíte položku menu *Objekt/Vlastnosti*.



► Kopírovat

Táto funkcia skopíruje označený objekt alebo skupinu objektov do schránky Windows (clipboardu), pričom pôvodný objekt zostane vo formulári zachovaný. Skopírované dáta môžete potom kedykoľvek vložiť do formulára.

► Vyňať

Táto funkcia skopíruje označený objekt alebo skupinu objektov do schránky Windows (clipboardu), pričom pôvodný objekt bude z formulára odstránený. Skopírované dáta môžete potom kedykoľvek vložiť do formulára.

► Vložit

Táto funkcia vloží dáta zo schránky Windows (clipboardu) skopírované z *Editora formulárov*.

► Zmazať

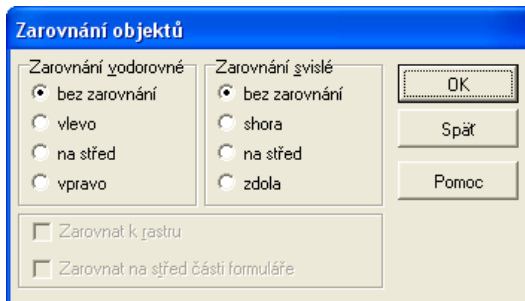
Táto funkcia odstráni práve označený objekt alebo skupinu objektov. Starostlivo rozvážte, či chcete daný objekt skutočne zmazať, lebo odstránené objekty už nejde obnoviť.

► Kópia

Táto funkcia vytvorí kópiu označeného objektu posunutého podľa nastavenia editora (*Súbor/Nastavenie*).

► Zarovnať

Po aktivácii funkcie *Zarovnať* sa zobrazí dialógové okno s výberom zarovnanie skupiny objektov a to ako vo vodorovnom, tak vo zvislom smere. Výberovými prepínačmi vyberáte zarovnanie zvlášť pre zvislý a vodorovný smer.



Objekty v skupine sa zarovnávajú tak, že pri zarovnaní vľavo program vypočíta priemer hodnôt ľavých okrajov všetkých objektov a na túto hodnotu objekty zarovná. Podobne sa objekty zarovnávajú vpravo, zhora i zdo-

^(*) *Vlastnosti objektu môžete veľmi rýchle meniť prostým kliknutím myši na objekte. Výnimku tvoria len textové objekty, ktoré po kliknutí myši umožňujú editáciu textu priamo vo formulári.*

la. Pri zarovnaní na stred program vypočítava priemer-
nú hodnotu stredov označených objektov.

Voľba *Zarovnať k rastru* je povolená len v prípade, že v menu *Formulár/Stránka* máte zaškrtnutú voľbu *Prichytávať k rastru*.

Po zapnutí voľby *Zarovnať na stred časti formulára* sa objekty v skupine zarovnajú na stred práve aktívnej časti formulára.

› Zarovnať na raster

Funkcia *Zarovnať na raster* zarovnáva označené objekty k rastru, a to len v prípade, že v menu *Formulár/Popis* máte v položke *Raster* zaškrtnutú voľbu *Prichytávať k rastru*.

› O jedno vpred

Tento príkaz umiestni označený objekt o jednu pozíciu vpred v poradí objektov (vymení sa s predchádzajúcim).

Objekty sa vykresľujú v poradí, ako boli vložené. Tým je zaistené, že objekty vložené neskôr môžu prekresliť objekty vložené pred nimi. Príkazom teda môžeme ovplyvňovať toto vykresľovanie objektov.

› O jedno vzad

Tento príkaz umiestni označený objekt o jednu pozíciu dozadu v poradí objektov (vymení sa s nasledujúcim).

› Dopredu

Tento príkaz umiestni označený objekt v poradí objektov až na začiatok. Tým zaistíme, že tento objekt sa vykreslí ako prvý.

› Dozadu

Tento príkaz umiestni označený objekt v poradí objektov až na koniec. Tým zaistíme, že tento objekt sa vykreslí ako posledný.

› Označiť všetko

Príkaz označí všetky objekty v aktívnej časti formulára.

Ak potrebujete zrušiť toto označenie, je potrebné kliknúť myšou na prázdnu bielu plochu mimo zobrazených objektov napr. úplne vpravo.

›› OKNO

Skupina *Okno* obsahuje príkazy pre prácu s oknami.

› Ďalšie

Stlačením klávesu *F6*, príp. vyvolaním funkcie *Ďalšie* z menu, sa vám prepne aktívne okno do ďalšieho v poradí. To znamená, že keď máte otvorené tri formuláre a naposledy otvorený formulár je aktívny, po zvolení funkcie *Ďalšie* sa stáva aktívnym prvý otvorený formulár, po opätovnom stlačení *F6* sa stáva aktívnym druhý otvorený formulár, a pod. Stlačením tlačidla *F6* vlastne listujete jednotlivými oknami v tom poradí, ako boli otvorené.

› Predchádzajúce

Stlačením kombinácie klávesov *Shift+F6*, popr. vyvolaním funkcie *Predchádzajúce* z menu sa vám prepne aktívne okno do predošlého v poradí. To znamená, že keď máte otvorené tri formuláre a naposledy otvorený formulár je aktívny, po potvrdení funkcie *Predchádzajúce* sa stáva aktívnym druhý otvorený formulár, po opätovnom stlačení *Shift+F6* sa stáva aktívnym prvý otvorený formulár, a pod. Stlačením kombinácie klávesov *Shift+F6* vlastne listujete jednotlivými oknami v opačnom poradí, ako boli otvorené.

› Dlaždice

Po výbere funkcie *Dlaždice* sa na obrazovke veľkosť pracovnej plochy *Editora formulárov* rozdelí rovnomerne medzi jednotlivé okna. V praxi to znamená, že v prípade počtu *x* okien bude každé okno zaberat' $1/x$ plochy (pri počte dvoch okien bude každé zaberat' polovicu pracovnej plochy, pri počte troch tretinu, atď.).

Výnimka nastane pri nepárnom počte päť a viac okien. V tomto prípade sa pracovná plocha rozdelí na ľavú a pravú časť, pričom v ľavej časti je rovnomerne rozložený páry počet okien a v pravej časti pracovnej plochy nepárny počet. Aktívne okno zostáva aktívnym i po vykonaní príkazu *Dlaždice*.

› Kaskáda

Úprava pracovnej plochy editora príkazom *Kaskáda* znamená, že všetky okná sa pri rovnakej veľkosti poskladajú na seba s presahom (zo spodného okna je vidieť len jeho názov). Aktívne okno zostáva aktívnym aj po vykonaní príkazu *Kaskáda*.

► Obnova okna

Voľba prekreslí aktívny formulár – je vhodná pokiaľ pri niektorej manipulácii zostane na formulári zmena, ktorú nepožadujete.

►► POMOC

Pod touto voľbou nájdete priamy vstup do kontextovej pomoci. Ďalej tu máte možnosť zistiť číslo verzie programu a ďalšie informácie, ktoré môžete potrebovať napr. pri volaní na linku technickej podpory.

► Obsah

Kliknutím myši na túto položku sa otvorí okno s titulnou stránkou pomoci k programu. Pomoc je rozdelená na niekoľko základných tém pre ľahšie vyhľadávanie jednotlivých tém pomoci.

Prácu s pomocou vám uľahčí aj niekoľko funkčných tlačidiel v hornej časti okna pomoci:

- **Obsah** - zobrazí titulnú stránku pomoci.
- **Hľadať** - vyvolá dialógové okno pre hľadanie tém nápovedy podľa kľúčových slov.
- **Späť** - návrat k poslednej zobrazenej téme.
- **Tlač** - zobrazí dialógové okno tlačie.

► Práca s editorom

Vyvolá jednotlivé témy pomoci popisujúce prácu s *Editorom formulárov*.

► Technická podpora

Zobrazí kontaktné adresy na technickú podporu.

► O programe

Zobrazí aktuálne informácie o verzii programu.

►► ZVISLÁ LIŠTA S NÁSTROJMI

Zvislá lišta s nástrojmi slúži k vkladaniu nových objektov do formulára, k označovaniu už nakreslených objektov a k zmene zobrazenia.

► Úprava zobrazenia (merítko)

Vyššie zobrazené ikony slúžia pre zväčšenie, či zmenšenie formulára. Používateľ tak dostáva možnosť editovať formulár do najmenších detailov. Ikony s lupou menia pomer zobrazenia o 25%. Ikona 1:1 vracia pomer zobrazenia na hodnotu 100%.

► Výber objektov

Ikona pre výber objektov slúži k označeniu objektu či skupiny objektov. Okolo objektu (či skupiny objektov) sa zobrazí rámček, ktorý vám dáva informácie o veľkosti objektu. Pozor – nemusí vždy súhlasiť, že veľkosť objektu = veľkosť obsahu! (napr. pri obrázkoch).

► Kreslenie čiar

Ikona slúži k nakresleniu rovných čiar metódou *Drag & Drop* (ťahaj a pušť). Čiara sa zobrazí podľa nastavených vlastností nových objektov.

Nastavenie *Vlastností* pre objekt *Čiara* (viď. tiež kapitola *Objekt/Vlastnosti*).

► Časť Typ čiar

Vybrať si môžete buď čiaru tenkú, ktorá má dĺžku jedného bodu, alebo si dĺžku čiar môžete nastaviť, a to buď v milimetroch, bodoch alebo palcoch. Pri tenkej čiare si môžete vybrať z niekoľkých typov čiar (napr. plná, čiarovaná, bodkovaná, atď.) v ľavej časti dialógového okna nájdete paletu šestnástich farieb, z ktorých si môžete vybrať farbu čiar. Pri nastavenej čiare môžete meniť len farbu, nikdy však typ. V spodnej časti sa vám priebežne zobrazuje čiara tak, ako bude vyzerať vo formulári.

► Kreslenie pravouholníkov

Ikona slúži ku kresleniu pravouhlých objektov (napr. rámčeka, a pod.) metódou *Drag & Drop*. *Pravouholník* sa zobrazí podľa nastavených vlastností nových objektov.

Nastavenie *Vlastností* pre objekt *Pravouholník* (viď. tiež kapitola *Objekt/Vlastnosti*).

► Časť Pravouholník

Pri pravouholníkoch máte možnosť meniť zaoblenie rohov. Zaoblenie je možné meniť v milimetroch, bodoch alebo palcoch a to ako vo vodorovnom, tak aj zvislom smere. Pokiaľ zaškrtnete položku *Zaobľovať kružnicou*, miera zaoblenia bude rovnaká vo vodorovnom aj vo zvislom smere.

► Časť Typ čiary

Nastavuje sa čiara, ktorá ohraničuje pravouholník. Vybrať si môžete buď tenkú čiaru, ktorá má dĺžku jedného bodu, alebo si dĺžku čiary môžete nastaviť, a to buď v milimetroch, bodoch alebo palcoch. Pri tenkej čiare si môžete vybrať z niekoľkých typov čiar (napr. plná, čiarkovaná, bodkovaná, atď.). V ľavej časti dialógového okna nájdete paletu šesnástich farieb, z ktorých si môžete vybrať farbu čiary. Pri nastavenej čiare môžete meniť len farbu, nikdy však typ. V spodnej časti sa vám priebežne zobrazuje čiara tak, ako bude vyzerať vo formulári.

► Časť Výplň

Pravouholník je možné vyplniť plochou, šrafovaním alebo ponechať bez výplne. V prípade, že výplňou je plocha alebo akékoľvek šrafovanie (vodorovné, zvislé, kríž, a pod.), môžete zmeniť farbu výplne z palety šesnástich farieb.

► Kreslenie elipsy

Ikona slúži k nakresleniu elipsy metódou *Drag & Drop*. *Elipsa* sa zobrazí podľa nastavenia vlastností nových objektov.

Nastavenie *Vlastností* pre objekt *Elipsa* (viď. tiež kapitola *Objekt/Vlastnosti*).

► Časť Typ čiary

Nastavuje sa čiara, ktorá ohraničuje elipsu. Vybrať si môžete buď tenkú čiaru, ktorá má dĺžku jedného bodu alebo si dĺžku čiary môžete nastaviť, a to v milimetroch, bodoch alebo palcoch. Pri tenkej čiare si môžete vybrať z niekoľkých typov čiar (napr. plná, čiarkovaná, bodkovaná, atď.). V ľavej časti dialógového okna nájdete paletu šesnástich farieb, z ktorej si môžete vybrať farbu čiary. Pri nastavenej čiare môžete meniť len farbu, nikdy však typ. V spodnej časti sa priebežne zobrazuje čiara tak ako bude vyzerať vo formulári.

► Časť Výplň

Elipsu je možné vyplniť plochou, šrafovaním alebo ponechať bez výplne. V prípade, že výplňou je plocha alebo akékoľvek šrafovanie (vodorovné, zvislé, kríž, a pod.), môžete zmeniť farbu výplne z palety šesnástich farieb.

► Vloženie textu

Ikona slúži k vloženiu textového objektu metódou *Drag & Drop*. Text sa zobrazí podľa nastavených vlastností nových objektov. Pre editáciu textu je na ploche editora k dispozícii niekoľko ikon.

Nastavenie *Vlastností* pre objekt *Text* (viď. tiež kapitola *Objekt/Vlastnosti*):

► Časť Text

V hornej časti dialógového okna editujete obsah objektu typu *Text*.

► Časť Formát

Voľba *Jednoriadkový* určuje vzhľad textu vzhľadom k hraniciam objektu. V tomto prípade sa text zobrazí len ako jeden riadok nezávisle na nastavení veľkosti objektu. Je možné ho tiež vzhľadom k objektu zarovnať (zvisle aj vodorovne) a to ku všetkým hraniciam i stredú objektu. Voľba *Viacriadkový* rozdelí text na viac riadkov tak, ako ste jeho rozdelenie na viac riadkov zadali v časti *Text*. Pri zaškrtnutí voľby *Formátovať text* program automaticky odriadkuje text v prípade, že text by presahoval hranice objektu. Voľba *Čiarový kód* zobrazí text vo formáte čiarového kódu (samozrejme, že text musí dodržať pravidlá daného typu čiarového kódu). Tu je možné voliť *Typ čiarového kódu* podľa výberu z roletovej ponuky. Typ čiarového kódu nastavený programom Money S3 nemá v tomto prípade význam.

Tlač bloku textu použijete vtedy, keď budete chcieť do formulára vytlačiť len určitú časť textového vyjadrenia premennej (túto časť definujete voľbami *Zobraziť od znaku* a *počet Znakov*). Príkladom využitia je tlač peňažnej čiastky do zložiek, kde sa majú jednotlivé číslice zapísať do samostatných okienok. Pre každé okienko tak musíte definovať samostatnú premennú. Do kolónky *Text* pri nastavení mimo rozsah textu napíšete hlásenie, ktoré má program vypísať v prípade, keď premená bude mať väčší rozsah, než vami zadaný.

► Časť Písmo

Písmo môžete vybrať zo všetkých nainštalovaných písmen v prostredí Windows. Farbu písma môžete vybrať z palety šesnástich farieb. Veľkosť písma je možné meniť na výšku i na šírku vzhľadom k jednému znaku, a to v milimetroch, bodoch alebo palcoch.

Natočením písma sa rozumie otočenie celého obsahu o zvolený počet stupňov proti smere hodinových ručičiek vzhľadom k pomyselnjej osi X.

Pri úpravách písma sa v ukážke predvolený text automaticky mení podľa zadanych zmien.



› Vloženie premennej formulára

Ikona slúži ku vloženiu premennej formulára metódou *Drag & Drop*. Po stlačení myši na ikone a následnom vložení objektu na pracovnú plochu program ponúkne zoznam premenných, ktoré môžete použiť v editovanej časti formulára. Kliknutím na vybrané premenné ich preniesiete do editovaného objektu na pracovnej ploche.

Nastavenie *Vlastností* pre objekt *Premenná* (vid'. tiež kapitola *Objekt/Vlastnosti*).

› Časť Premenná

V prípade, že chcete tlačiť súčet premenných z inej časti formulára (*Položky*), zaškrtnete políčko *Sumovať* z a vyberte časť formulára, z ktorej budete sumovať premenné.^{*)} Dĺžka premennej sa nastavuje na celkový počet znakov nezávisle na premennej, ktoré si zvolíte v ľavej časti dialógového okna. Rovnako môžete číslo zarovnať. Pokiaľ zadáte súčasne zarovnávanie celej aj desatinnej časti, program najprv zarovná desatinnú časť a následne celú do celkovej dĺžky premennej. Pokiaľ ide o číselnú premennú, máte možnosť nadefinovať znak, ktorý sa bude zobrazovať namiesto nevyznamných miest. Program dáva rovnako možnosť definovať text, ktorý sa zobrazí v prípade, že hodnota premennej je nulová.

› Časť Formát

Voľba *Jednoriadkový* určuje vzhľad premennej vzhľadom k hraniciam objektu. V tomto prípade sa premenná zobrazí len ako jeden riadok nezávisle na nastavení veľkosti objektu. Ide ju takisto vzhľadom k objektu zarovnať (zvisle i vodorovne) a to ku všetkým hraniciam aj ku stredu objektu. Voľba *Viacriadkový* rozdelí text premennej na viac riadkov. Pri zaškrtnutí voľby *Formátovať text* program automaticky odriadkuje text premennej v prípade, že text by presahoval hranice ob-

jektu. Voľba *Čiarový kód* zobrazí text vo formáte čiarového kódu (samozrejme, že text musí dodržať pravidlá daného typu čiarového kódu). Tu je možné voliť typ čiarového kódu alebo použiť typ nastavený programovo v Money S3 (len u niektorých tlačových zostáv, napr. doklady so skladovými položkami, zoznam skladových zásob, atď.).

Tlač bloku textu použijete vtedy, keď budete chcieť do formulára vytlačiť len určitú časť premennej (túto časť definujete voľbami *Zobrazíť od znaku* a *počet Znakov*). Príkladom využitia je tlač peňažnej čiastky do zložiek, kde sa majú jednotlivé číslice zapísať do samostatných okienok. Pre každé okienko tak musíte definovať samostatnú premennú. Do kolónky *Text pri nastavení mimo rozsah textu* napíšete hlásenie, ktoré má program vypísať v prípade, keď premenná bude mať väčší rozsah, než vami zadaný.

› Časť Písmo

Písmo môžete vybrať zo všetkých nainštalovaných písem prostredia Windows. Farbu písma môžete vybrať z palety šestnástich farieb. Veľkosť písma je možné meniť na výšku aj na šírku vzhľadom k jednému znaku, a to v milimetroch, bodoch alebo palcoch.

Natočením písma sa rozumie otočenie celého obsahu o zvolený počet stupňov proti smere hodinových ručičiek vzhľadom k pomyselnjej osi X.

Pri úpravách písma sa v ukážke predvolený text automaticky mení podľa zadanych zmien (mimo natočenia textu).



› Vloženie obrázku

Ikona slúži k vloženiu obrázku metódou *Drag & Drop*. Do formulára môžete takto vložiť obrázky vo formáte BMP (Bitová mapa Windows), WMF (Windows metafile).

Nastavenie *Vlastností* pre objekt *Obrázok* (vid'. tiež kapitola *Objekt/Vlastnosti*).

› Časť Obrázok

Po zaškrtnutí políčka *Zarovnať podľa rámčeka* sa obrázok prispôsobí veľkosti rámčeka. Pokiaľ pri tejto voľbe zvolíte *Zachovať pomer strán*, obrázok sa síce prispô-

^{*) Často sa Vám môže stať, že potrebujete sumovať premenné, ktoré nechcete tlačiť. Vložte ich teda do formulára a vo vlastnostiach zakážte zobrazovanie tejto premennej. Premenná sa nebude tlačiť, ale môžete ju sumovať.}

sobí veľkosti rámčeka, ale tak, aby pomer strán zostal rovnaký ako originál – môže sa teda stať, že obrázok nebude rovnako veľký ako rámček. Pri zaškrtnutej voľbe *Vystrediť* sa stred obrázka rovná so stredom rámčeka bez ohľadu na veľkosť. Tlačidlom *Zmazať* odstránite obrázok z objektu.

Obrázok môžete rovnako uložiť. *Obrázok* je možné uložiť len v rovnakom formáte, v akom bol načítaný.



► Vloženie príznaku textu

Ikona slúži k vloženiu príznaku textu metódou *Drag & Drop*. Príznakom textu rozumieme miesto, do ktorého *Editor formulárov* vloží dlhý text (napr. list).

Nastavenie *Vlastností* pre *Vloženie príznaku textu*.

► Časť Text

V časti *Text* môžete povoliť voľbu *Ohraničený text*, prípadne *Povoliť pravý okraj*. Ohraničený text vám povolí meniť veľkosť rámčeka, v ktorom bude zobrazený príslušný text.

Príznak textu je štandardne zarovnaný k ľavému okraju. Text v rámčeku môžete zarovnať k obojom okrajom alebo na stred. Pokiaľ zaškrtnete políčko *Formátovať text*, text sa automaticky odriadkuje na pozíciu pravého konca rámčeka (neplatí pre neohraničený text).

► Časť Písmo

Písmo môžete vybrať zo všetkých nainštalovaných písmen prostredia Windows. Farbu písma môžete vybrať z palety šestnástich farieb. Veľkosť písma je možné meniť na výšku aj na šírku vzhľadom k jednému znaku a to v milimetroch, bodoch alebo palcoch.

Natočenie písma sa rozumie otočenie celého obsahu o zvolený počet stupňov proti smeru hodinových ručičiek v vzhľadom k pomyslenej osi X.

Pri úpravách písma sa v ukážke predvolený text automaticky mení podľa zadaných zmien (mimo natočenia textu).



► Vloženie konca strany

Kliknutím myši do ľubovoľnej časti formulára vložíte koniec strany. Pri výstupe na tlačiareň sa na pozíciu konca strany formulára odstránkuje a tlač ďalšej časti formulára pokračuje na ďalšie listy (viď. *Tlač*).



► Vloženie skupiny objektov

Ikona slúži ku vloženiu skupiny objektov metódou *Drag & Drop*. Skupina objektov sa zobrazí podľa nastavenia vlastností v menu *Objekt/Vlastnosti* nových objektov. Textové objekty sa v zozname od premenných formulára líšia tým, že sú zobrazené v úvodzovkách.

Pomocou šípok vpravo od zoznamu meníte poradie označeného objektu v zozname premenných. Pokiaľ chcete vložiť do zoznamu objekt typu *Text*, stlačte tlačidlo *Text*. Kliknutím na tlačidlo *Premenná* sa otvorí dialógové okno pre vkladanie premennej formulára. Označením objektu a stlačením tlačidla *Objekt* máte možnosť meniť vlastnosti označeného objektu. Pokiaľ chcete meniť parametre textového výstupu premenných a textov, stlačte tlačidlo *Vlastnosti*. Tlačidlo *Oddelovače* slúži k nastaveniu oddelovačov pre jednotlivé objekty v skupine.



► VODOROVNÁ LIŠTA S NÁSTROJMI

Vodorovná lišta s ikonami slúži k rýchlym zmenám niektorých vlastností objektov bez nutnosti vyvolávať tieto zmeny vyhľadávaním príslušných volieb v menu. Ďalej je tu skupina ikon pre rýchlu prácu s diskovými súbormi a pre obsluhu tlače a vyvolanie pomoci.



► Nový formulár

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Súbor/Nový formulár*. Program otvorí dialógové okno so zoznamom súborov štruktúr formulárov. Dvojitým kliknutím, alebo označením a kliknutím na tlačidlo *OK* nahráte príslušnú štruktúru formulára.



► Otvorenie formulára

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Súbor/Otvoriť*. Program otvorí dialógové okno so zoznamom súborov formulára. Dvojitým kliknutím alebo označením a kliknutím na tlačidlo *OK* nahráte príslušný formulár.



► Uloženie formulára

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Súbor/Uložiť*.



► Tlač

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Súbor/Tlač*. Program otvorí dialógové okno tlače. Kliknutím na tlačidlo OK potvrdíte tlač formulára.



► Náhľad tlače

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Súbor/Náhľad*. Program otvorí dialógové okno s náhľadom tlače. Formulár bude zobrazený tak, ako sa vytlačí. Ku zmene meradla náhľadu sú na pravej strane k dispozícii ikony s lupou.



► Vlastnosti objektu

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Objekt/Vlastnosti*. Pri stlačení tejto ikony môžu nastať tieto alternatívy:

- V prípade, že nemáte označený žiadny objekt, program sa vás opýta, či si želáte meniť implicitné nastavenie pre *Vlastnosti nových objektov*.
- Pokiaľ máte označený jeden objekt, otvorí sa dialógové okno s vlastnosťami objektu.
- Ak je označená skupina objektov, otvorí sa dialógové okno vlastností skupiny objektov.



► Výber fontu a veľkosti písma

V poli rezu a veľkosti písma môžete meniť veľkosť a font textu. Vyberať môžete zo všetkých písem používaných vo vašej inštalácii Windows.



► Voľba rezu písma

Ikony pre editáciu písma menia vlastnosti označeného textového objektu ako je tučné, podčiarknuté písmo, alebo kurzíva. Program tak umožňuje meniť jednoducho vzhľad textových objektov.



► Voľba zarovnanie textu

Text môžete vzhľadom k hraniciam objektu zarovnať vľavo, vpravo alebo na stred objektu.



► Zmena farby objektu

Ak kliknete myšou na vyššie uvedenú ikonu, rozvinie sa vám paleta štandardných šestnástich farieb. Pokiaľ ako objekt máte označený text, kliknutím ľavého tlačidla do príslušného políčka zmeníte jeho farbu.



► Zmena farby obrysu a výplne objektu

Ikona pre zmenu farby objektu má aj podobu nastavenia pre dve farby. V prípade, že sa objekt skladá z obrysu a výplne, ľavým tlačidlom z palety šestnástich farieb volíte farbu obrysu a pravým tlačidlom farbu výplne objektu.



► O jedno vpred

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Objekt/O jedno vpred*. Tento príkaz umiestni označený objekt o jednu pozíciu vpred v poradí objektov (vymení sa s predchádzajúcim).

Objekty sa vykresľujú v poradí, ako boli vložené. Tým je zaistené, že objekty vložené neskôr môžu prekresliť objekty vložené pred nimi. Príkazom teda môžeme ovplyvňovať toto vykresľovanie objektov.



► O jedno vzad

Funkcia tejto ikony je rovnaká s príkazom menu *Objekt/O jedno vzad*. Tento príkaz umiestni označený objekt o jednu pozíciu vzad v poradí objektov (vymení sa s nasledujúcim).



► Pomoc

Stlačením tlačidla vyvoláte pomocníka k *Editoru formulárov*.