

4th Dimension

Příručka Uživatelé



4th Dimension
od
Laurenta Ribardiére

ÚVOD	8
Změna názvosloví 4D.....	8
O manuálech.....	8
O tomto manuálu	9
Nezávislost na platformě.....	9
Popis částí	9
Konvence.....	11
Použití hypertextu	11
ÚVOD DO PROSTŘEDÍ UŽIVATELE.....	12
Prostředí 4th Dimension.....	13
4th Dimension Plug-in	13
4D Server a 4th Dimension	14
Prostředí uživatele	15
Tabulky a formuláře.....	15
Aktuální výběr.....	15
Multi tasking ve 4th Dimension.....	16
Systémové soubory 4th Dimension.....	17
Vybrání a otevření log souboru	17
Ochrana heslem.....	20
Otevření databáze chráněné heslem.....	20
Používání databáze chráněné heslem.....	22
Nabídky Prostředí uživatele.....	22
Seznam nabídek	22
Lišta nástrojů.....	22
Vlastní nabídky a lišty nástrojů.....	23
Nabídka Soubor.....	23
Nabídka Upravit.....	24
Nabídka Prostředí.....	24
Nabídka Vstup.....	25
Nabídka Dotazy.....	25
Nabídka Zprávy.....	27
Nabídka Zvláštní	27
Nabídka Web server.....	27
Nabídka Nápověda (Windows).....	28
Bublinová nápověda (Macintosh).....	28
Nabídka Plug-ins.....	28
Vlastní nabídky pro formuláře.....	28
ŘÍZENÍ STRUKTURY A DATOVÉHO SOUBORU.....	29
Systémové soubory 4th Dimension.....	29
Pojmenování složky	30
Umístění struktury a datového souboru	30
Otevření databáze	31
Otevření jiného datového souboru.....	31
Otevření nového datového souboru	31
Dělení datového souboru	32
VKLÁDÁNÍ DAT	33
Vstupní a výstupní formulář.....	33
Použití výstupního formuláře	36
Mody výstupního formuláře	36
Práce se vstupním formulářem.....	37
Použití vstupního formuláře	39
Vstupní oblasti a pořadí vstupu.....	40
Tlačítko Přijmout	41
Tlačítko Zrušit.....	41
Navigační tlačítka	42
Navigační tlačítka stránek.....	42
Tlačítko Vymazat.....	43

Upravování dat	43
Přerušení vstupu dat	44
Vkládání a měnění různých typů dat	44
Alfa pole	44
Číselné pole	45
Pole text	45
Pole Datum	45
Pole Čas	46
Pole Logické	47
Pole Obrázkové	47
Vkládání dat do polí s kontrolou vstupu dat	51
Pole s nutným vstupem	51
Jedinečné pole	52
Pole s omezenou hodnotou	52
Pole se Vstupním filtrem	52
Pole s Výběrovým seznamem	53
Upravení výběrového seznamu	54
Vkládání dat do podformuláře	56
Vybrat tabulku a formulář	58
Použití okna Vybrat tabulku/formulář	58
Použití Seznamu tabulek	59
OZNAČENÍ ZÁZNAMŮ	62
Vybrání všech záznamů	64
Označení podmnožiny záznamů	64
Vyhledávání v databázi	65
Indexované a postupné dotazy	66
Operátory porovnání	66
Jednoduché a složené hledání	67
Použití položek nabídky Dotazy	68
Editor dotazů	69
Dotaz dle příkladu	75
Dotaz a změna	79
Dotaz dle výrazu	80
PRÁCE SE ZÁZNAMY	82
Vkládání nových záznamů	83
Vstupní formulář	83
Výstupní formulář	86
Změny záznamů	87
Vstupní formulář	87
Výstupní formuláře	90
Celková aktualizace	91
Editor výrazů	92
Mazání záznamů	96
Mazání záznamů ve vstupním formuláři	96
Mazání záznamů ve výstupním formuláři	96
Mazání zamčených záznamů	97
Záznamy vymazané v jiném procesu	97
TŘÍDĚNÍ ZÁZNAMŮ	99
Úrovně třídění	100
Vzestupné a sestupné pořadí	100
Editor třídění	101
Použití příkazu Třídít	102
Třídění podle výrazu	103
Upravení pořadí třídění	103
Třídění během upravování záznamu	104
Třídění během vytváření indexu	104
VYTVÁŘENÍ ZPRÁV POMOCÍ FORMULÁŘŮ	105

Standardní zprávy a zprávy se zlomy	106
Tisk standardní zprávy	106
Tisk zprávy se zlomy.....	107
RYCHLÉ ZPRÁVY	109
Vytváření Rychlých zpráv.....	110
Vytvoření nové Rychlé zprávy	110
Ukládání a načítání Rychlé zprávy	110
Editor rychlých zpráv.....	111
Oblasti změny velikosti.....	113
Rozevírací nabídky Rychlé zprávy.....	113
Práce s Editorem Rychlých zpráv	115
Označení řádku, sloupce a buňky	115
Vkládání a změna textu.....	116
Upravení stylu písma	116
Vkládání sloupců do zprávy.....	117
Vkládání sloupců.....	118
Mazání sloupců	119
Upravení sloupců	119
Změna velikosti sloupce	120
Vložení výrazu do rychlé zprávy	121
Třídění záznamů a vyzváření zlomů	122
Upřesnění úrovně třídění.....	122
Mazání polí a výrazů z Úrovně třídění	124
Nastavení oblasti zlomu	124
Použití hodnot polí zlomů v popiscích řádků	125
Vložení souhrnných výpočtů.....	126
Zobrazení opakovaných hodnot pro sloupce zlomu	127
Nastavení formátu zobrazení.....	128
Skrytí a ukázání sloupce nebo řádku	130
Ukázání skrytého řádku a sloupce	132
Vložení záhlaví a zápatí stránky	132
Nastavení stylu písma	134
Tisk Rychlé zprávy	134
Tiskárna.....	134
Diskový soubor	134
Tisk do diagramu	135
ŠTÍTKY	137
Editor štítků.....	138
Otevírání Editoru štítků.....	138
Strana Štítky	139
Strana Formát.....	139
Lišta nástrojů Editoru štítků.....	140
Vytvoření návrhu štítku	140
Jak Editor štítků ostraňuje prázdná pole	142
Odstranění polí.....	142
Práce s objekty Editoru štítků	143
Vytvoření grafických objektů	143
Řazení objektů.....	144
Rozmístění objektů	144
Vrstvení objektů	145
Kopírování objektů	146
Přesunování objektů.....	146
Změna velikosti objektů.....	146
Vytvoření okrajů objektu	147
Upravování barev popředí a pozadí	147
Nastavení Vzoru.....	148
Nastavení vzoru Hranice.....	148
Nastavení Šířky čáry	148

Obnovení výchozího vzhledu	148
Vkládání obrázků do štítku	148
Mazání objektů.....	149
Nastavení formátu štítku.....	149
Načítání a ukládání návrhu štítku.....	153
Tisk štítků	153
DIAGRAMY	154
Editor diagramů.....	155
Názvosloví 4D Chart.....	156
Vytvoření diagramu.....	156
Upravení diagramu	158
Změna typu diagramu	158
Upravení vlastností digramu	158
Tisk diagramu	159
Kopírování diagramu	159
ŘÍZENÍ 4D CHART.....	160
Použití 4D Chart v Plug in okne.....	161
Otevření 4D Chart v jeho vlastním okně	161
Použití 4D Chart ve formuláři.....	162
Vytvoření oblasti 4D Chart ve formuláři	163
Zobrazení a skrytí rysů 4D Chart	167
Vytvoření nového dokumentu 4D Chart	167
Otevření existujícího dokumentu	168
Uložení dokumentu 4D Chart	169
Uložení dokumentu 4D Chart jako soubor	169
Uložení dokumentu 4D Chart jako část záznamu.....	170
Uložení dokumentu 4D Chart jako vzor	170
Nastavení velikosti dokumentu.....	171
Tisk dokumentu 4D Chart	172
Nastavení tiskového pořadí.....	172
Tisk dokumentu.....	173
Tisk oblasti 4D Chart jako součásti formuláře	174
Tisk spojením.....	174
VYBRÁNÍ TYPU DIAGRAMU	176
Vybrání dvou-rozměrného diagramu	177
Diagram 2D Oblast	178
Sloupcový diagram	179
Čárové diagramy	180
XY diagram.....	181
Kruhový diagram	182
Obrázkový diagram.....	183
Diagram polára.....	183
Vybrání troj-rozměrného diagramu	185
Diagram 3D sloupec.....	186
Diagram 3D čára	186
Diagram 3D oblast	187
Diagram 3D plocha	187
Diagram 3D trojúhelník	188
Diagram 3D vrcholy.....	189
VYTVOŘENÍ DIAGRAMU	190
Vytvoření diagramu z vaší databáze.....	191
Vytvoření výběru záznamů pro diagram.....	191
Vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat v databázi.....	192
Vytvoření troj-rozměrného diagramu z dat v databázi	195
Aktualizace dat v diagramu vytvořeném z dat v databázi	198
Vytvoření diagramu z dat ve Schránce.....	199
Formátování dat a jejich kopírování do Schránky	199

Vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat ve Schránce.....	199
Vytvoření troj-rozměrného diagramu z dat ve Schránce	202
Sčítání nejedinečných kategorií a sérií	205
Vložení výrazu.....	206
Změna typu diagramu	207
Změna možností pro typ diagramu.....	208
ZMĚNA VLASTNOSTÍ DIAGRAMU.....	209
Změna velikosti diagramu.....	210
Upravení os diagramu	210
Upravení popisku osy.....	212
Upravení značek na ose.....	213
Změna měřítka osy.....	214
Umístění středu	214
Vložení názvu osy.....	216
Skrytí a ukázání čar sítě.....	217
Zobrazení hodnot série.....	218
Upravení legendy	220
Zobrazení a skrytí legendy.....	220
Umístění Legendy.....	220
Nastavení pořadí v legendě.....	222
Upravení textu legendy	223
Nastavení hloubky dvou-rozměrných diagramů	224
Změna náhledu troj-rozměrného diagramu.....	226
Změna vlastností objektů diagramu	227
Upravení vlastností objektu	228
Upravení vlastností textu	230
Odtržení částí z kruhového diagramu	230
Vložení obrázku do obrázkového diagramu	231
Přízpůsobit obrázek pro sloupec	232
VLOŽENÍ OBJEKTU A TEXTU	234
Kreslení grafických objektů.....	235
Vybrání kreslicího nástroje.....	235
Uzamčení kreslicího nástroje.....	235
Kreslení objektu	235
Upravování objektů při kreslení.....	236
Upravení vlastností objektu	237
Vložení textu	237
Upravení vlastností textu	238
Vložení dynamických odkazů 4th Dimension	239
Rozdíl mezi hodnotou a odkazem.....	239
Vložení odkazu pole.....	239
Vložení výrazu 4th Dimension	242
Zobrazení hodnoty nebo odkazu.....	243
Změna hodnoty odkazu na text.....	243
Změna odkazu na text	244
Vložení formátu do odkazu.....	244
Změna velikosti objektů	246
Umístění objektů	247
Vrstvení objektů.....	247
Seřazení objektů.....	248
Definování a zrušení skupiny objektů	250
POUŽITÍ PŘÍMÉ VAZBY	251
Použití přímé vazby ve 4D Chart	252
Přidání přímé vazby	252
Připojení k přímé vazbě obrázku	252
Vytvoření diagramu z přímé vazby hodnot	253
Vyřazení přímé vazby.....	256

Vytvoření přímé vazby	257
Upravení přímé vazby	259
Vložení do přímé vazby	259
Zrušení přímé vazby	260
SPOUŠTĚNÍ METOD	262
Spouštění metod	263
IMPORT A EXPORT DAT.....	265
Formáty souborů.....	266
Oddělovače polí a záznamů.....	266
Použití ASCII tabulky	267
Import dat.....	268
Export dat	270
WEB SERVER.....	272
Zapnutí a vypnutí Web serveru.....	273
Zapnutí Web služeb	273
Zastavení Web služeb	273
ASCII TABULKA	274
Vytvoření převodní tabulky ASCII.....	275
Načtení tabulky ASCII	277
KLÁVESOVÉ ZKRATKY PRO KRESLENÍ.....	278
Kreslení polygonů	278
Psaní textu.....	278
Posunování označeného objektu.....	279
Změna velikosti objektu	279
Označení objektů	279
Zkratky pro položky nabídek	280

Úvod

4th Dimension je silná relační databáze pro platformy Macintosh a Windows. Jako kompletní databázové prostředí je 4th Dimension nejlepší řešení pro vaši databázi.

Změna názvosloví 4D

Produkty firmy ACI nyní prošly velkými změnami. Jedna z nich je změna názvů použitých v softwaru a dokumentaci. Produkty ACI přešly na standardní názvy používané v databázovém světě na všech platformách.

Názvosloví použité v tomto manuálu prošlo těmito změnami - „Soubory databáze“ jsou nyní „Tabulky databáze“, „formáty“ jsou „formuláře“, „procedury“ jsou „metody“, atd.

Samozřejmě že tyto změny nebudou mít vliv na databáze vytvořené předešlou verzí 4th Dimension. Když převedete svojí databázi na novou verzi 6. všechny tyto změny budou provedeny i ve vaší databázi.

O manuálech

Tyto manuály popisují práci s 4th Dimension a 4D Server. Jediná výjimka je Příručka 4D Server, která popisuje možnosti 4D Serveru, které jsou pouze v balíku 4D Server.

Příručka Instalace popisuje instalaci 4th Dimension na váš počítač.

Příručka Nástroje popisuje všechny nástroje které jsou u 4th Dimension. To jsou 4D Tools, 4D Customizer a 4D Insider.

Objevování 4th Dimension vás provede příklady, ve kterých si vytvoříte a vyzkoušíte databáze 4th Dimension. Tyto příklady vám umožní lépe se seznámit s prostředím 4th Dimension a způsobem ovládání tohoto programu.

Příručka uživatele popisuje Prostředí uživatele - prostředí ve kterém zadáváte a měníte data vaší databáze.

Příručka návrháře popisuje práci v Prostředí návrháře a provádí vás všemi operacemi, které můžete dělat v tomto prostředí. Tuto příručku můžete používat ve spojení s jinými částmi vaší dokumentace.

Popis jazyka popisuje veškeré příkazy programovacího jazyka 4th Dimension. V této příručce se naučíte jak používat programovací jazyk 4th Dimension.

Příručka 4D server obsahuje popis řízení víceuživatelské databáze pomocí 4D Serveru. Tato příručka je obsažena pouze v balíku 4D Server.

O tomto manuálu

Tento manuál obsahuje podrobné informace o Prostředí uživatele a o tom, jak nejefektivněji používat toto prostředí. Může být využit i ve spojení s jinými manuály 4th Dimension.

Aby jste tento manuál používali efektivně, měli by jste si nejdříve projít Objevování 4th Dimension a vyzkoušet si vytvořit vlastní databázi a s pomocí Příručky návrhář vytvořit nějaké metody nebo procesy.

Potom můžete začít vkládat měnitelná data a s pomocí tohoto manuálu začít využívat Prostředí uživatele.

Nezávislost na platformě

Tento manuál popisuje používání 4th Dimension na platformách Macintosh a Windows. Vzhledem k tomu, že na obou platformách je 4th Dimension téměř identická, manuál popisuje případné rozdíly tam, kde je potřeba. Jako rozdíly v grafickém vzhledu a klávesových příkazech.

Tento manuál obsahuje obrázkové ilustrace jednotlivých oken. Jestliže je nějaký rozdíl mezi verzí na počítači Macintosh a verzí na Windows je to znázorněno také.

Popis částí

Tento manuál je rozdělen do následujících kapitol.

- Kapitola 1, „Úvod do Prostředí uživatele“ vám ukazuje základní kroky s prostředím uživatele jako jsou používání výběru, použití tabulek, formulářů a procesů. Také popisuje některé základní operace jako vložení hesla do databáze a základní náhled na nabídky 4th Dimension.
- Kapitola 2, „Řízení struktury a datového souboru“ popisuje práci se systémovými soubory 4th Dimension.
- Kapitola 3, „Vstup a zobrazení dat“ popisuje jak používat vstupní a výstupní formuláře a jak vytvořit formuláře z jiné tabulky.
- Kapitola 4, „Vyhledávání záznamů“ popisuje jak vytvořit výběr ze záznamů použitím příkazů z nabídky Dotazy. A způsob jak používat různé vyhledávací metody k nalezení určité skupiny záznamů.
- Kapitola 5, „Práce se záznamy“ popisuje jak vkládat, měnit a mazat záznamy. Popisuje jak používat Editor výrazů k automatické obnově dat založených na výrazu.
- Kapitola 6, „Třídění záznamů“ popisuje jak třídít výběr záznamů podle jednoho a více polí.
- Kapitola 7, „Formuláře zpráv“ popisuje jak tisknout zprávy, které používají formuláře vytvořené v Prostředí návrháře.
- Kapitola 8, „Rychlé zprávy“ popisuje použití Editoru rychlých zpráv k vytvoření sloupcové zprávy. Tato kapitola popisuje vytvoření zprávy použitím polí jako sloupců zprávy,

vytvoření skupin záznamů pomocí třídění a vložení souhrnných výpočtů pro každou skupinu záznamů.

- Kapitola 9, „Štítky“ popisuje použití Editoru štítků k vytvoření a vytisknutí štítků.
- Kapitola 10, „Diagramy“ popisuje vytvoření různých diagramů pomocí 4D Chart. Popisuje tisk diagramů a jejich kopírování do 4th Dimension a jiných aplikací.
- Kapitola 11, „Použití 4D Chart“ popisuje základní práci a tištění dokumentů ze 4D Chart.
- Kapitola 12, „Vybrání typu diagramu“ popisuje dvou- a troj-rozměrné diagramy které můžete vytvořit pomocí 4D Chart.
- Kapitola 13, „Vytvoření diagramu“ obsahuje základní kroky k vytvoření diagramu.
- Kapitola 14, „Změna rysů diagramu“ popisuje jak můžete měnit rysy diagramu.
- Kapitola 15, „Vložení objektů a textu“ popisuje jak vložit různé objekty do vašich diagramů.
- Kapitola 16, „Použití horké linky“ popisuje jak přenášet informace mezi plug-in 4th Dimension.
- Kapitola 17, „Spouštění metod“ popisuje jak spouštět metody projektu z Prostředí uživatele. Jak začít nový proces pro metodu nebo jak spustit tento proces na serveru jako zásobovací proceduru.
- Kapitola 18, „Import a export dat“ popisuje jak importovat a exportovat data a jak použít ASCII mapu při exportu a importu dat.
- Kapitola 19, „Web Server“ popisuje použití Web Serveru, jeho zapnutí a vypnutí z Prostředí uživatele.
- Dodatek A, „ASCII mapa“ popisuje jak vytvořit ASCII mapu pro import a export dat. ASCII mapa není většinou potřeba při přesunu dat mezi aplikacemi na Windows, ale mohou být potřeba při přenosu dat mezi 4th Dimension pro Windows a aplikacemi na jiných platformách.
- Dodatek B, „Shodné klávesy pro kreslení“ popisuje klávesové rozdíly mezi verzí na Macintosh a pro Windows.

Konvence

Všechny manuály ve vaší dokumentaci, včetně tohoto, používají určité konvence zápisu aby vám pomohly porozumět materiálu.

Jsou použity následující vysvětlující poznámky:

Poznámka

Text zvýrazněný jako tento obsahuje poznámky a zkratky, které vám usnadní práci s 4th Dimension.

4D Server

V tomto manuálu je popisována práce s 4th Dimension a 4D Server/4D Client. V těchto poznámkách jsou popsány případné rozdíly mezi 4th Dimension a 4D Server/4D Client. Tyto informace jsou psány pouze v případě, že se v popisované části liší 4th Dimension od 4D Server/4D Client.

Poznámky jako je tato vás upozorňují na situace při kterých by mohlo dojít ke ztrátě dat.

Názvy tabulek v databázi jsou ukázány v závorkách v textu aby vám pomohly rozeznat je od názvů polí, formulářů a dalších položek. Například tabulka Firmy bude v textu napsána takto: [Firmy].

Použití hypertextu

Jestliže čtete tento manuál v elektronické formě, pak najdete vstupy do tabulky obsahu a do rejstříku a to jsou hypertextová tlačítka. Celý manuál obsahuje modře tištěná hypertextová tlačítka. Klepnutím na některé z nich se dostanete do jiné části manuálu a pomocí tlačítka Back se vrátíte nazpátek. Vypadají následovně „Jestli chcete vědět více informací o používání Web serveru přečtete si [Kapitulu 19 „Web server“ na straně 272.](#)“

Úvod do Prostředí uživatele

Tato kapitola popisuje použití Prostředí uživatele. Popisuje důležité části Prostředí uživatele a jeho nabídky.

V této kapitole se budete učit o:

- Prostředí 4th Dimension
- Plug-in 4th Dimension
- 4D Server a 4th Dimension
- Prostředí uživatele
- Možnosti Prostředí uživatele jako aktuální výběr, tabulky a pole a multi-tasking
- Otevření databáze s jiným datovým souborem
- Vybrání log souboru
- Založení a použití přístupu na heslo
- Nabídky Prostředí uživatele

Prostředí 4th Dimension

4th Dimension řídí data, provádí s nimi výpočty a vytváří výstupy jako jsou zprávy a diagramy. Tento druh operací se provádí v Prostředí uživatele 4th Dimension.

Prostředí uživatele je Prostředí, ve kterém data vkládáte a řídíte. Prostředí uživatele využíváte pro:

- Vkládání, změnu a mazání záznamů
- Vyhledávání určitých záznamů nebo skupin záznamů
- Vytvoření štítků, zpráv a diagramů z dat vaší databáze
- Import a export dat mezi 4th Dimension a jinými aplikacemi
- Spouštění metod

Všechny tyto operace provádíte na databázi vytvořené v Prostředí návrháře. V tomto prostředí navrhujete strukturu vytvořením tabulek a polí, formulářů pro vstup dat a zprávy a mnoho dalších věcí jako systém přístupu na heslo.

V Prostředí návrháře můžete také vytvářet vlastní aplikace. Tyto aplikace mají vlastní nabídky, vstupní formuláře a editory. Vytvořením nabídek v prostředí návrháře můžete vytvořit svou vlastní aplikaci, která bude splňovat všechny vaše požadavky.

Vlastní aplikace může být spuštěna v Prostředí vlastních nabídek, nebo v architektuře klient/server.

Použitím programovacího jazyka 4th Dimension můžete vložit do své aplikace některé nebo všechny editory Prostředí uživatele. Můžete například vytvořit položky nabídky, které budou spouštět Editor rychlých zpráv nebo Editor diagramů.

Když budete chtít vytvořit samostatnou aplikaci, můžete k tomu použít 4D Compiler a sloučit databázi se 4D engine.

4th Dimension Plug-in

ACI vytvořila některé plug-iny které spolupracují s vaší databází aby jste mohli zvýšit její schopnosti. Tyto plug-iny obsahují následující:

- 4D Chart, aplikace na vytváření diagramů která je vložena do 4th Dimension,
- 4D Write, textová aplikace,
- 4D Draw, objektová kreslicí aplikace,
- 4D Calc, tabulkový procesor,
- 4D Backup, zálohovací nástroj databáze,
- 4D SQL Server, vývojářský nástroj, který vám umožní komunikaci se SYBASE SQL Server,
- 4D for Oracle, vývojářský nástroj který umožní jiným aplikacím přístup k 4D Server.

- 4D Open, vývojářský nástroj umožňující přístup uživatelům jiných aplikací ke 4D Server.

Tyto produkty byly navrženy tak, aby spolupracovaly s vaší databází. 4D Write, 4D Draw a 4D Calc vám umožňují vložit dopisy, kresby a tabulky do speciálních oblastí nazývaných plug-in oblastí. Tyto oblasti jsou částí vašich dat stejně jako názvy jakékoliv jiné části. 4D Chart je již do 4th Dimension zabudovaný, aby jste mohli vytvářet diagramy z vašich dat.

4D Write, 4D Draw, 4D Chart a 4D Calc můžete používat i jako samostatné aplikace v jejich vlastních oknech. Práce v těchto oknech může být nezávislá na vaší databázi, ale také se k ní může přímo vztahovat.

4D Server a 4th Dimension

Můžete vytvářet jedno nebo více uživatelské databáze s pomocí:

- 4th Dimension (jednouživatelské)
- 4D Server a 4D Client (víceuživatelské)

4th Dimension je jednouživatelská databázová aplikace. V jednouživatelské databázi operace jako je vyhledávání dat, vkládání záznamů jsou prováděny jedním uživatelem na jednom počítači. Oboje jak 4th Dimension tak databáze mohou být spuštěny pouze na jednom počítači.

V architektuře 4D Server/4D Client mohou být tyto operace prováděny libovolným počtem uživatelů na libovolném počtu stanic. Uživatelé připojení k databázi z počítače klienta jsou připojeni sítí k počítači na kterém běží 4D Server.

Když chcete spustit databázi pro více uživatelů, musíte spustit databázi pomocí programu 4D Server. Kopie 4D Client musí být na každém uživatelském počítači. Pak už stačí jen spustit 4D Client a připojit se k serveru.

Když bude uživatel chtít vkládat záznamy nebo vytvářet zprávy, 4D Server upraví tabulky, provede výpočty a pošle je zpět ke klientovi. Když informace upraví jeden uživatel, automaticky se upraví i pro všechny ostatní uživatele. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si příručku ke 4D Server.

Prostředí uživatele

V Prostředí uživatele pracujete se záznamy vaší databáze. Nabídky a editory v tomto prostředí umožňují veškeré operace se záznamy. V tomto prostředí můžete:

- Importovat a Exportovat data
- Vkládat, měnit a mazat záznamy
- Vyhledávat záznamy a třídit výběr
- Vytvářet a tiskout zprávy, štítky a diagramy
- Vybrat log soubor

Spouštět procesy, které vám umožní provádět více operací najednou. Tato možnost se nazývá multi-tasking

Vybírání log souboru a multi-tasking jsou popsány dále v této kapitole. Všechny další možnosti Prostředí uživatele jsou popsány v tomto manuálu.

Tabulky a formuláře

V databázích vytvořených 4th Dimension jsou data shromážděna do tabulek, z nichž každá obsahuje jiný druh informací. Například databáze kontakty bude obsahovat tabulku s informacemi o lidech a další s informacemi o firmách.

V Prostředí uživatele a vlastních nabídek zadáváte a měníte data ve formulářích. Každá z tabulek má základní vstupní a výstupní formulář.

Vstupní formulář obsahuje informace vždy jednoho záznamu. Tento formulář se používá k vkládání, prohlížení a měnění jednoho záznamu. V Prostředí uživatele a vlastních nabídek se často vstupní formulář nazývá Formulář obsahu.

Výstupní formulář zobrazuje více záznamů v seznamu. Tento formulář se používá k prohlížení záznamů, vybírání a třídění záznamů a tisku výběru záznamů. Když budete potřebovat, můžete vkládat a měnit záznamy i ve výstupním formuláři. Tento formulář se většinou nazývá Seznam. Při práci v seznamu si můžete nechat zobrazit libovolný záznam ve Formuláři obsahu poklepnutím na vybraný záznam.

Tabulku se kterou pracujete můžete měnit stejně tak i vstupní a výstupní formulář. Když chcete vědět jak se to dělá přečtěte si [Kapitolu 3](#).

Aktuální výběr

Při práci se záznamy většinou vyberete určitou skupinu záznamů se kterou chcete pracovat. Tato skupina záznamů se nazývá Aktuální výběr. Aktuální výběr může obsahovat žádný, jeden, některý nebo všechny záznamy v tabulce. Každá tabulka má svůj aktuální výběr.

Aktuální výběr je jednou ze zajímavostí 4th Dimension. Většina operací se záznamy je založena na aktuálním výběru.

Tyto operace jsou:

- Třídění záznamů

- Zobrazení a změna jednotlivých záznamů
- Upravení skupiny záznamů
- Tisk zpráv
- Vytváření štítků
- Vytváření diagramů
- Exportování dat

Aktuální výběr záznamů je většinou výběr nejnověji označených záznamů. Například když máte databázi firem která obsahuje tabulku zákazníků. Můžete například vyhledat všechny zaměstnance s titulem Ing.

Když spustíte vyhledávání, může výběr obsahovat téměř kohokoliv, ale po skončení hledání bude výběr obsahovat pouze inženýry.

Když budete chtít záznamy tisknout, bude tisk obsahovat pouze záznamy z aktuálního výběru. V tomto případě všechny inženýry. Když si budete vytvářet diagram platu zaměstnanců, bude diagram zobrazovat pouze platy všech inženýrů.

Aktuální výběr zůstane dokud neprovedete nějakou operaci, která jej změní. Výběr můžete změnit tím, že ručně vyberete některé záznamy a nebo provedete dotaz, který výběr změní. Operace vyhledávání jsou v nabídce **Dotazy**, jako třeba **Dotaz dle příkladu**, který vyhledá záznamy podle údajů, které zadáte do jednotlivých polí vstupního formuláře.

Když chcete zobrazit do aktuálního výběru všechny záznamy, vyberte položku **Všechny záznamy** z nabídky **Dotazy**.

Jestli chcete vědět více informací o vybírání záznamů, přečtěte si [Kapitolu 4](#).

Multi tasking ve 4th Dimension

Při běžné práci s databází, spouštíte vždy jeden proces - jeden dotaz, jedno třídění, tisk zprávy atd.

Někdy však můžete potřebovat provádět několik operací najednou. Například můžete chtít zadávat záznam a mezitím se bude tisknout skupina záznamů. Nebo si budete chtít zobrazit dva výběry z jedné tabulky (v jednom okně jeden a v druhém okně druhý).

Multi-tasking 4th Dimension je založen na jednotlivých procesech. Proces je operace 4th Dimension která funguje na principu metody.

Když napíšete metodu v Prostředí návrháře, můžete tuto metodu spustit v Prostředí uživatele. Když to uděláte, můžete pro metodu vybrat proces a pak můžete dále pracovat v jiném procesu.

Najednou může běžet tolik procesů, kolik potřebujete. Počet je omezen pouze pamětí počítače.

Jestli chcete vědět více informací o položce Provést metodu, přečtěte si [Kapitolu 17](#) a o používání procesů si přečtěte Příručku návrháře.

Systémové soubory 4th Dimension

Ve Windows vytvoří 4th Dimension tři soubory pro každou databázi: soubor struktury, zdrojový soubor a datový soubor. Jsou automaticky uloženy do nové složky, kterou vytvořila 4th Dimension.

Soubor struktury (na Windows přípona .4DB) obsahuje vše co potřebuje struktura databáze (tabulky, pole, předvolby polí), formuláře, metody, nabídky, systém přístupových hesel, obrázky a seznamy.

Zdrojový soubor (na Windows přípona .RSR) obsahuje zdroje databáze. Pod pojmem zdroje jsou myšleny obrázky nebo stringy. Na Macintoshi je soubor struktury a zdrojový soubor v jednom souboru struktury.

Datový soubor (na Windows přípona .4DD) obsahuje data která byla zadána do záznamů a některé informace o záznamech jako jsou indexy. Na Macintoshi má tento soubor příponu „.data“.

Jestli chcete vědět více informací o systémových souborech, přečtěte si [Kapitolu 2](#).

Vybrání a otevření log souboru

U mnoha databází je důležité chránit data před zničením nebo ztrátou. Záznamy které byly vymazány nebo změněny uživatelem mohou být důležité a vy budete potřebovat dostat data do stavu před těmito změnami.

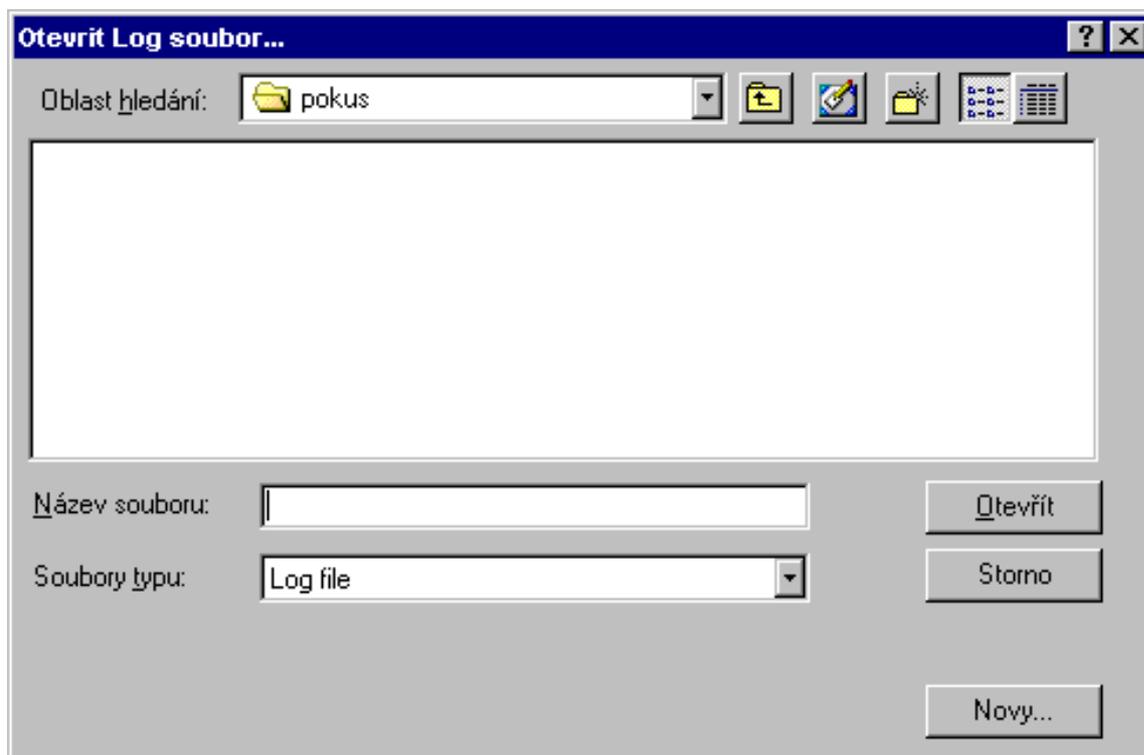
4D Backup, zálohovací nástroj 4th Dimension vám pomůže zabránit těmto situacím zálohováním vašich dat. S pomocí tohoto nástroje zálohujete svá data a vytvoříte log soubor, ve kterém se budou ukládat všechny změny od posledního zálohování. Pokud to budete potřebovat, můžete data vrátit do stavu, ve kterém byla před mazáním, změnou nebo vložením záznamů.

K otevření log souboru postupujte takto:

1 Otevřete databázi.

2 Vyberte položku Log soubor z nabídky Soubor.

Objeví se následující okno.



3 Vyberte váš log soubor a klepněte na OK.

NEBO

Poklepejte na název log souboru.

Poznámka

Ve Windows má log soubor příponu .4DL a na Macintoshi „.log“.

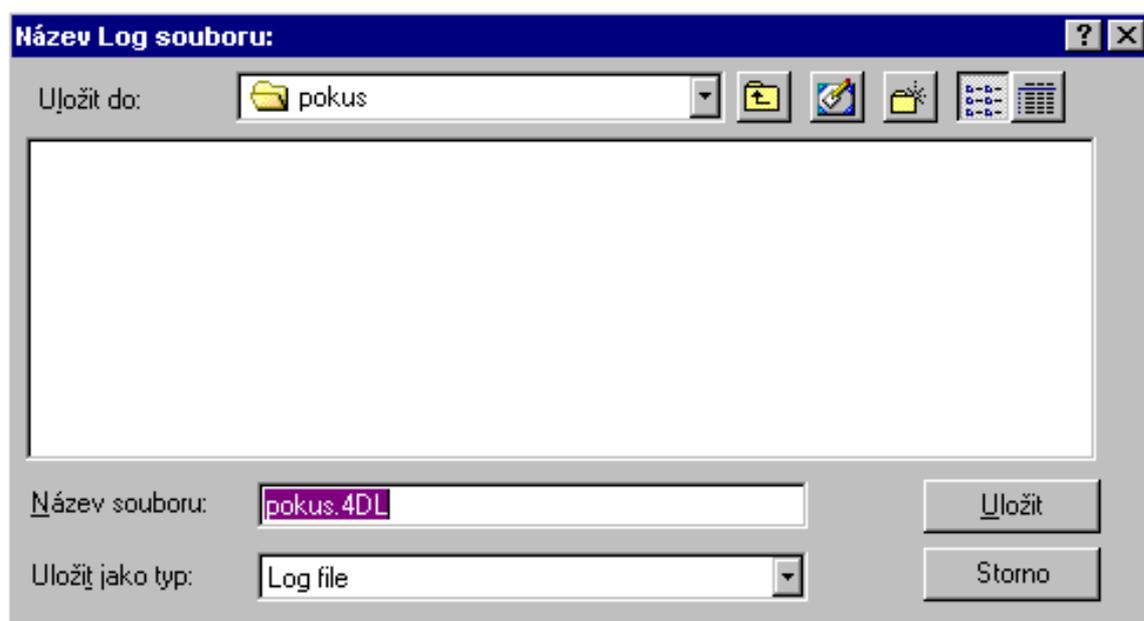
K vytvoření nového log souboru postupujte takto:

1 Otevřete databázi.

2 Vyberte položku Log soubor z nabídky Soubor.

3 Klepněte na tlačítko Nový v dialogovém okně Otevřít soubor.

Když máte vytvořenou zálohu, 4th Dimension zobrazí následující okno.



4th Dimension vytvoří název log souboru, který je pojmenován podle názvu struktury.

4 Když budete chtít tento název změnit napište nový název do pole Název souboru.

Názvy již existujících log souborů jsou zobrazeny v okně nad polem Název souboru.

5 Klepněte na OK.

4th Dimension vytvoří log soubor, který bude zaznamenávat všechny změny od posledního zálohování.

Log soubor vytvořený na Macintoshi nebude použitelný pod Windows a naopak. Každý log soubor může být použitý pouze na platformě na které byl vytvořen.

Když budou data vaší databáze poničena, nebo budete potřebovat vrátit některé operace, které jste udělali v datech, můžete použít 4D Backup k vrácení vašich dat do původního stavu. Jestli chcete vědět více informací o používání 4D Backup, přečtěte si dokumentaci k 4D Backup.

Poznámka

Když budete chtít odstranit log soubor, vyberte položku Žádný log soubor z nabídky Soubor

4D Server

Když používáte 4D Server, položky Log soubor a Žádný log soubor jsou přístupné pouze na serveru. Log soubor nemůžete vytvořit z počítače klienta.

Ochrana heslem

V Prostředí návrháře 4th Dimension je obsáhlý systém řízení přístupu na heslo. Řízení přístupu na heslo se používá k omezení přístupu uživatelů do určitých částí databáze. Přístup může být upravován k tabulkám, operacím se záznamy, formulářům, položkám nabídek, metodám a modulům.

Systém hesel je založen na určení hesla každému uživateli. Podle systému přístupu který má vaše databáze, musíte udělat jednu z těchto dvou věcí:

- Vybrat uživatele ze seznamu a vložit jeho heslo, nebo
- Vložit nového uživatele napsat jeho heslo.

Pro bezpečnější přístup do databáze, můžete zvolit i to, že uživatel při vstupu do databáze bude zadávat jak svoje heslo tak i jméno. Jestli chcete vědět více informací o Řízení přístupu na heslo, přečtěte si Příručku návrháře.

Otevření databáze chráněné heslem

Když vstupujete do databáze chráněné heslem, musíte se identifikovat jako platný uživatel. 4th Dimension automaticky zobrazí okno pro zadání hesla nebo jména i hesla uživatele.

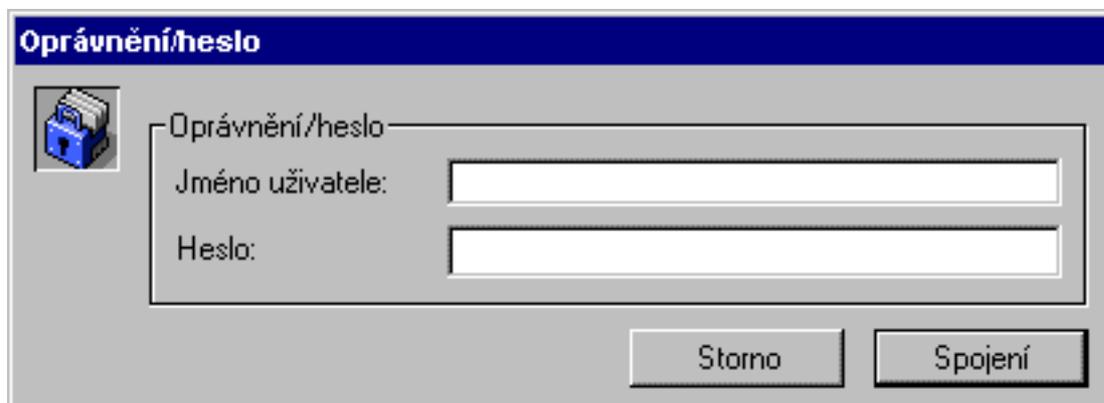
K otevření databáze chráněné heslem postupujte takto:

1 Otevřete databázi poklepáním na její strukturu.

2 Když 4th Dimension zobrazí následující okno, vyberte své jméno a vložte heslo.



3 Když 4th Dimension zobrazí následující okno, musíte zadat jak svoje heslo tak i jméno.



V oblasti vstupu hesla se zbrazí zámečky místo písmen.

Poznámka

Vzhledem k tomu, že přístupový systém reaguje i na velká a malá písmena, ujistěte se, že jste heslo napsali správně.

Když jste napsali správné heslo, dostanete se do té úrovně databáze, která vám byla určena při navrhování systému hesel. Když naopak napíšete špatné heslo, počítač vydá varovný zvuk a nepustí vás do databáze.

Používání databáze chráněné heslem

Když otevřete databázi chráněnou heslem, můžete používat ty její části, ke kterým vám byl dán přístup. Pokud jste návrhář databáze, nebo patříte do skupiny s právy vstupu do prostředí návrháře, budete moci vstoupit do Prostředí návrháře.

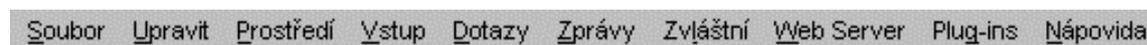
Řízení přístupu vám umožňuje omezit přístup k tabulkám, operacím se záznamy, formulářům, nabídkám, metodám a modulům. Pokud se pokusíte vstoupit do části databáze, kam nemáte přístup, 4th Dimension zobrazí některé ze dvou dialogových oken.

Nabídky Prostředí uživatele

Tato část popisuje nabídky v Prostředí uživatele.

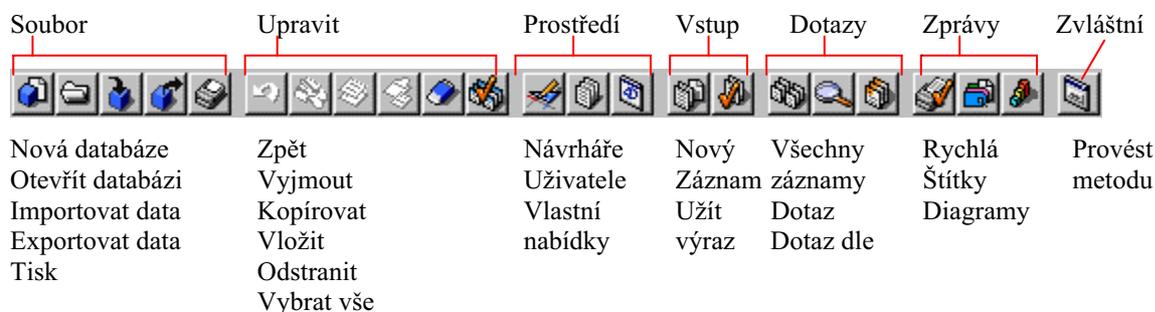
Seznam nabídek

Prostředí uživatele obsahuje následující nabídky:



Lišta nástrojů

Prostředí uživatele také obsahuje Lištu nástrojů s nejpoužívanějšími položkami z nabídek. Tlačítka na liště jsou seřazena do skupin, které jsou seřazeny podle příslušnosti k nabídkám. Když najedete kurzorem myši nad některé tlačítko, zobrazí se nápověda k tlačítku.



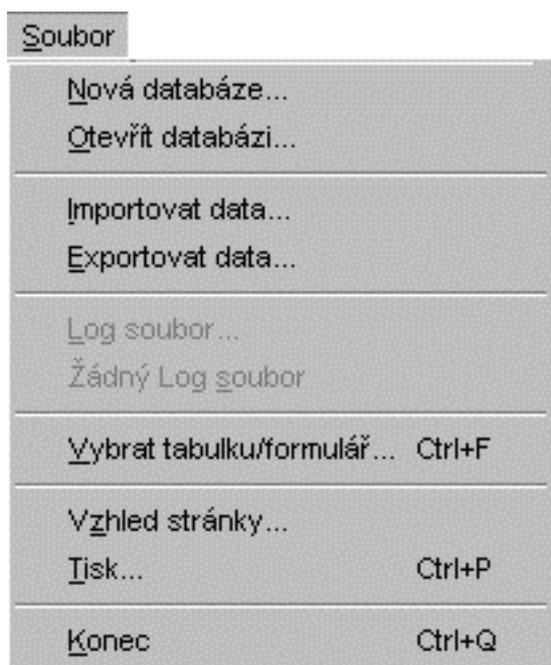
Když chcete použít některé tlačítko na liště, klepněte na něj.

Vlastní nabídky a lišty nástrojů

Zároveň s vestavěnými nabídkami prostředí uživatele si můžete vytvořit své vlastní. Nabídky a lišta nástrojů, mohou být vázány na fomulář tak, že když otevřete fomulář, zobrazí se k němu nabídka.

Nabídka Soubor

Nabídka **Soubor** obsahuje následující příkazy k práci se soubory:



- **Nová databáze:** Zobrazí dialogové okno kam můžete zadat název nové databáze. Před tím než budete zakládat novou databázi uzavřete tu se kterou pracujete.
- **Otevřít databázi:** Zobrazí dialogové okno otevřít soubor, kde budete moci vybrat jinou databázi. Před tím, než otevřete jinou databázi, uzavřete tu se kterou pracujete.
- **Import dat:** Zobrazí dialogové okno importu dat, kde budete moci importovat data do vaší databáze. Jestli chcete vědět více informací o importování dat, přečtěte si [Kapitolu 18](#).
- **Export dat:** Zobrazí dialogové okno export dat, kde budete moci exportovat data z vaší databáze.
- **Log soubor:** Zobrazí okno, kde budete moci vybrat log soubor, nebo vytvořit nový. Jestli chcete vědět více informací o log souborech, přečtěte si „[Vybrání a otevření log souboru](#)“ na straně 17.
- **Žádný log soubor:** Odstraní log soubor do kterého 4th Dimension a 4D Backup ukládají změny v datovém souboru. Jestli chcete vědět více informací o log souborech, přečtěte si „[Vybrání a otevření log souboru](#)“ na straně 17.
- **Vybrat tabulku/formulář:** Zobrazí dialogové okno Vybrat Tabulku/Formulář, ve kterém můžete měnit aktuální tabulku nebo formulář. Jestli chcete vědět více informací o vybírání tabulek/formulářů přečtěte si „[Vybrat tabulku a fomulář](#)“ na straně 58.
- **Vzhled stránky:** Zobrazí dialogové okno vzhledu stránky pro tiskárnu, kterou máte zvolenou.

■ **Tisk:** Zobrazí dialogové okno ve kterém vyberete formulář ve kterém budete tisknout. Tímto způsobem můžete tisknout zprávy pomocí fomuláře. Jestli chcete vědět více informací o tisku zpráv pomocí fomuláře, přečtěte si [Kapitolu 7](#).

■ **Konec:** Zavře a uloží databázi a 4th Dimension.

4D Server

*Ve 4D Client je tato nabídka jiná než ve 4th Dimension. Položka Nová databáze není přístupná, protože tato volba je přístupná pouze na 4D Server. Jestli chcete vědět více informací o vytvoření nové databáze, přečtěte si příručku ke 4D Server. Nezapomeňte, že můžete otevřít databázi kterou máte na serveru vybráním položky **Otevřít databázi** v nabídce **Soubor**.*

*Když budete chtít skončit program, vyberte položku **Konec** z nabídky **Soubor**. Tato položka skončí program 4D Client ale ne 4D Server.*

*Položky **Log soubor** a **Žádný log soubor** nejsou přístupné na 4D Client. Log soubor může být založen nebo zrušen jen na serveru.*

Nabídka Upravit

Tato nabídka obsahuje následující položky:

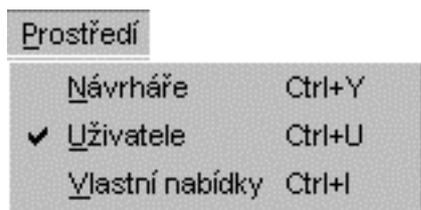


- Zpět
- Vyjmout
- Kopírovat
- Vložit
- Odstranit
- Vybrat vše
- Obsah sčránky

Standardní systémové položky jsou popsány v manuálu který byl přiložen k vašemu počítači.

Nabídka Prostředí

Tato nabídka obsahuje názvy tří prostředí 4th Dimension: Návrháře, Uživatele a Vlastní nabídky. Použijte tuto nabídku k přepnutí do Prostředí návrháře a Vlastních nabídek z Prostředí uživatele.



Nabídka Prostředí obsahuje následující položky:

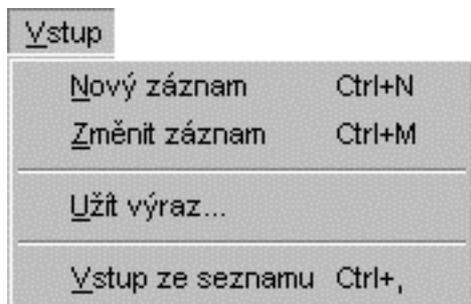
- **Návrháře:** Přepíná do prostředí návrháře. Když budete v prostředí návrháře, umožní vám jeho nabídky a editory navrhování databáze.
- **Uživatele:** Značka před touto položkou značí, že jste v Prostředí uživatele. Vybrat tuto položku nic neudělá.
- **Vlastní nabídky:** Přepíná do Prostředí vlastních nabídek. Když budete v Prostředí vlastních nabídek, objeví se nabídky a lišta nástrojů, kterou jste vytvořili. Pokud jste doposud neudělali žádné vlastní nabídky, není tato položka aktivní.

Poznámka

Položka Návrháře nebude aktivní pokud nemáte přístupová práva do tohoto prostředí a nebo pokud je databáze kompilovaná.

Nabídka Vstup

Tato nabídka obsahuje následující položky se kterými můžete přidávat a měnit data v záznamech.



- **Nový záznam:** Zobrazí vstupní formulář pro zadání dat. Po vybrání této položky můžete zadávat nové záznamy.
- **Změnit záznam:** Zobrazí označený záznam ve vstupním formuláři. Tato položka je neaktivní, pokud není označený žádný záznam a nebo pokud používáte vstupní formulář.
- **Užít výraz:** Zobrazí Editor výrazů. Když vyberete tuto položku, budete moci měnit aktuální výběr pomocí výrazů.
- **Vstup ze seznamu:** Vybráním této položky umožníte měnit záznamy ze Seznamu. Když je tato položka aktivní, je před ní značka.

Jestli chcete vědět více informací o vkládání, měnění a upravování záznamů, přečtěte si [Kapitolu 5](#).

Nabídka Dotazy

Tato nabídka obsahuje následující položky pro vyhledávání a třídění záznamů:

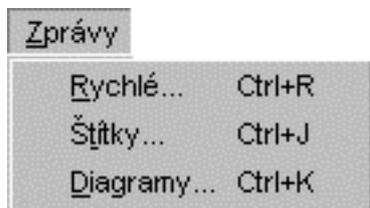
Dotazy	
Všechny záznamy	Ctrl+G
Vybrat označené	Ctrl+H
<hr/>	
Dotaz...	Ctrl+S
Dotaz dle příkladu...	Ctrl+L
Dotaz a změna...	
Dotaz dle výrazu...	
<hr/>	
Třídít...	Ctrl+T

- **Všechny záznamy:** Zobrazí všechny záznamy aktuální tabulky. Tato položka je neaktivní pokud používáte vstupní formulář.
- **Vybrat označené:** Zobrazí záznamy které jsou označené v Seznamu. Tato položka je neaktivní pokud nemáte označené záznamy.
- **Dotaz:** Zobrazí Editor dotazů. Editor dotazů je hlavní způsob vyhledávání v databázi.
- **Dotaz dle příkladu:** Tato položka zobrazí aktuální vstupní formulář jako Editor dotazu dle příkladu.
- **Dotaz a změna:** Tato položka zobrazí vstupní formulář a první nalezený záznam bude zobrazen ve vstupním fomuláři.
- **Dotaz dle výrazu:** Tato položka zobrazí Editor výrazů. Použijte tuto položku pokud chcete vyhledávat záznamy založené na bázi výrazů.
- **Třídít:** Tato položka zobrazí Editor třídění. Použijete tuto položku ke třídění aktuálního výběru záznamů.

Jestli chcete vědět více informací o vyhledávání záznamů, přečtěte si [Kapitolu 4](#) a o třídění [Kapitolu 6](#).

Nabídka Zprávy

Tato nabídka obsahuje položky, které otevřou Rychlé zprávy, Štítky a Editor diagramů. Tato nabídka se používá k tisku výstupních zpráv.



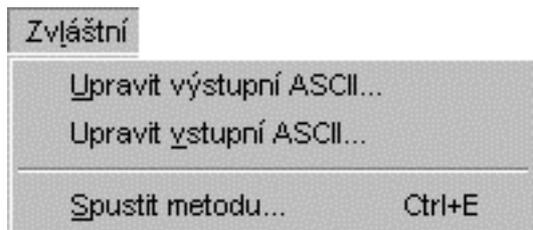
Nabídka Zprávy obsahuje:

- **Rychlé:** Zobrazí Editor rychlých zpráv. Použijte tuto položku k vytvoření sloupcové zprávy.
- **Štítky:** Zobrazí Editor štítků. Použijte tuto položku k vytisknutí štítků.
- **Diagramy:** Zobrazí Editor diagramů. Použijte tuto položku k vytvoření diagramů.

Rychlé zprávy, Štítky a Diagramy jsou popisovány v kapitolách 8, 9 a 10.

Nabídka Zvláštní

Tato nabídka obsahuje tři položky, které kontrolují různé rysy Prostředí uživatele.



- **Upravit výstupní ASCII:** Tato položka zobrazí okno výstupní ASCII mapy pro export dat. Pokud potřebujete, můžete ASCII mapu předělat nebo načíst jinou.
- **Upravit vstupní ASCII:** Tato položka zobrazí okno vstupní ASCII mapy pro Import dat. Pokud potřebujete, můžete ASCII mapu předělat nebo načíst jinou.
- **Provést metodu:** Tato položka zobrazí dialogové okno Provést metodu. Pomocí tohoto okna můžete spustit kteroukoliv metodu projektu v současném nebo v novém procesu. Jestli chcete vědět více informací o procesech, přečtěte si „[Multi-tasking ve 4th Dimension](#)“ na straně 16.

Nabídka Web server

Tato nabídka obsahuje pouze dvě položky. **Start Web Server** a **Stop Web Server**.



4th Dimension a 4D Server mohou být použity jako servery pro prohlížeče na WWW. Když máte databázi, která má být publikována na internetu, můžete spustit server použitím této

položky a nebo volbou v Předvolbách databáze. Tyto předvolby mohou být nastaveny pouze v Prostředí návrháře. Jestli chcete vědět více informací o Web službách, přečtěte si [Kapitolu 19](#).

Jestli chcete vědět více informací o nastavení databáze jako Web sever přečtěte si Popis jazyka 4th Dimension.

Nabídka Nápověda (Windows)

Tato nabídka vám umožní přístup k nápovědě přístupné pro všechny aplikace ve Windows. Položka O 4th Dimension zobrazí nápovědu o 4th Dimension.

Bublinová nápověda (Macintosh)

Aby se vám lépe pracovalo v Prostředí uživatele, obsahuje 4th Dimension nápovědu ke každé položce nabídky. Když máte zapnuty bubliny a najedete myší nad položku v nabídce, tak se vám zobrazí nápověda.

Poznámka

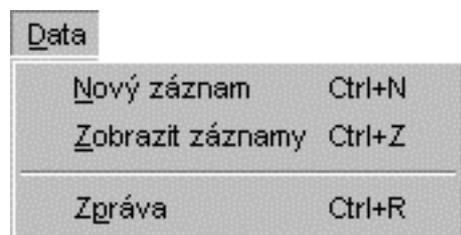
Aby jste mohli používat nápovědu k 4th Dimension, musíte mít instalován soubor 4D Help a pracovat na systému 7 nebo novějším se zapnutými bublinami. Jestli chcete vědět více informací o instalaci 4D Help, přečtěte si Instalační příručku k 4th Dimension.

Nabídka Plug-ins

V této nabídce jsou vidět všechny Plug-iny, které máte instalované ve vaší databázi. Automaticky obsahuje položku 4D Chart. Když vyberete některou z položek v této nabídce, zobrazí se okno k příslušnému modulu.

Vlastní nabídky pro formuláře

V Editoru formulářů v Prostředí návrháře můžete přiřadit k formuláři některou z vlastních nabídek. Když je tento formulář použit jako vstupní, přidají se jeho nabídky za nabídky Prostředí uživatele.



Položky ve vlastní nabídce používáte k tomu, k čemu chcete. Tyto položky například mohou obsahovat vlastní vyhledávací dialogová okna, tisk zpráv nebo import a export dat. Nemáte téměř žádná omezení na to, co by tyto nabídky měly obsahovat. Jestli chcete vědět více informací o vytváření vlastních nabídek, přečtěte si *Příručku návrháře 4th Dimension*.

Řízení struktury a datového souboru

Tato kapitola vás bude učit pracovat se systémovými soubory 4th Dimension.

Systémové soubory 4th Dimension

Ve Windows vytvoří 4th Dimension tři soubory pro každou databázi: soubor struktury, zdrojový soubor a datový soubor. Jsou automaticky uloženy do nové složky, kterou vytvořila 4th Dimension.

- Soubor struktury (ve Windows přípona .4DB) obsahuje vše co potřebuje struktura databáze (tabulky, pole, předvolby polí), formuláře, metody, nabídky, systém přístupových hesel, obrázky a seznamy.
- Zdrojový soubor (ve Windows přípona .RSR) obsahuje zdroje databáze. tím se rozumí obrázky, stringy atd.
- Datový soubor (ve Windows přípona .4DD) obsahuje data která byla zadána do záznamů a některé informace o záznamech jako jsou indexy.

Poznámka

Když používáte Windows 95 nebo Windows NT 4.0 můžete používat dlouhé názvy. V DOSu se názvy podstatně zkracují.

Na Macintoshi vytváří 4th Dimension pouze dva soubory, strukturu a datový soubor. Zdrojový soubor je obsažen ve struktuře. Název struktury zůstane tak, jak jste ho zadali, ale data dostanou příponu „.data“.

Pojmenování složky

Složka databáze se bude jmenovat podle názvu databáze. Například když pojmenujete databázi Kontakty, složka se bude jmenovat Kontakty, struktura Kontakty.4DB, zdrojový soubor Kontakty.RSR a datový soubor Kontakty.4DD.

Na Macintoshi se bude složka databáze jmenovat stejně jako databáze, ale bude k ní přidán znak „n“. Datový soubor je pojmenován stejně, ale je k němu přidáno „data“. Například když založíte databázi Kontakty, bude se složka jmenovat Kontakty, struktura se bude jmenovat Kontakty a data Kontakty.data.

Na Windows může mít i datový soubor svůj zdrojový soubor (přípona .4DR). V tomto zdrojovém souboru jsou obsaženy různé zdroje pro datový soubor. Například WEDD zdroj, který se používá k svázání dat k struktuře.

Poznámka

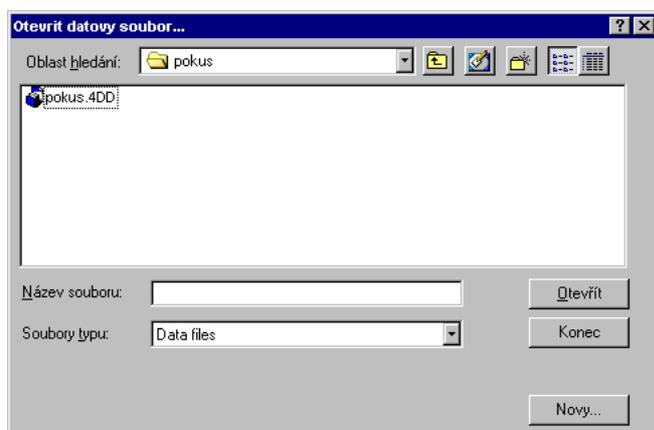
Pro více informací o systémových souborech 4th Dimension ve Windows si přečtěte on-line dokumentaci.

Umístění struktury a datového souboru

4th Dimension nevyžaduje aby se datový soubor a struktura jmenovali stejně, nebo byli ve stejné složce nebo dokonce na stejném disku. S kterýmkoliv z těchto dvou souborů můžete libovolně pohybovat. Pouze soubor struktury a zdrojový soubor musí být ve stejné složce a se stejným názvem. Když existuje zdrojový soubor i pro data, musí být ve stejné složce jako data.

Když otevíráte strukturu, můžete si vybrat který datový soubor k ní použijete. Můžete vybrat některý již existující a nebo založit nový. Tato vlastnost vám umožní používat více dat s různými nastaveními pro jednu strukturu. Například vývojář může používat zkušební data když upravuje strukturu databáze a uživatelé potom budou používat opravdová data, když s úpravami skončí.

Když přesunete datový soubor od struktury, budete muset zadat novou polohu dat. Při otevření databáze vám 4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít datový soubor, ve kterém můžete najít svůj datový soubor a nebo založit nový.



Otevření databáze

Databázi můžete otevřít poklepnáním na 4th Dimension a v dialogovém okně Otevřít soubor, vyberete vaší databázi. 4th Dimension se podívá, jestli ve složce struktury existuje datový soubor se stejným názvem jako struktura a když ano, otevře automaticky tato data.

Když neexistuje datový soubor ve složce, 4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít datový soubor. V tomto okně můžete otevřít datový soubor poklepnáním na jeho název, nebo označením a klepnutím na **Otevřít**.

Pomocí tohoto dialogového okna můžete otevřít i jiný datový soubor nebo založit nový. Tato data budou přiřazena jako výchozí a budou otevřena při dalším otevření databáze.

4D Server

*Jiný datový soubor můžete také otevřít na 4D Server tím, že při spuštění databáze podržíte klávesu **Alt** (**Option** na Macintoshi).*

Otevření jiného datového souboru

U 4th Dimension můžete nastavit výchozí datový soubor.

K otevření jiného datového souboru postupujte takto:

1 Podržte klávesu Alt (Option na Macintoshi) když otevíráte databázi.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít datový soubor.

2 Poklepejte na vybraná data, nebo je označte a klepněte na Otevřít.

Otevření nového datového souboru

Při otevírání databáze můžete odstranit starý datový soubor a založit nový.

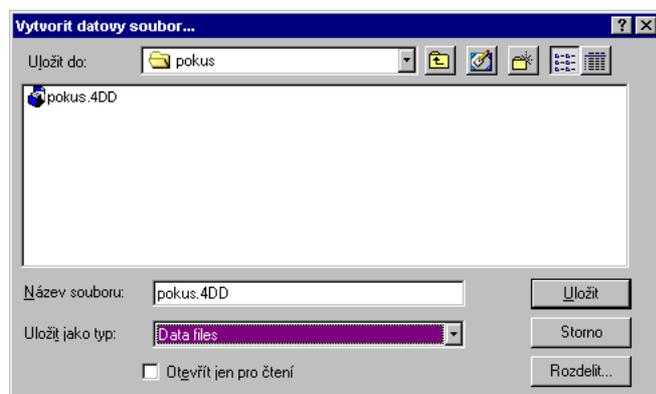
K založení nového datového souboru udělejte toto:

1 Podržte klávesu Alt když otevíráte databázi.

Objeví se dialogové okno Otevřít datový soubor.

2 Klepněte na tlačítko Nový.

4th Dimension zobrazí následující okno.



4th Dimension automaticky vygeneruje název dat založený na názvu struktury.

3 Když budete chtít pojmenovat nový soubor, napište název do pole **Název**.

Názvy jiných datových souborů ve složce jsou zobrazeny v seznamu. Kdyby jste zvolili název již existujícího datového souboru, 4th Dimension zobrazí dialogové okno, ve kterém se vás zeptá jestli starý datový soubor chcete nahradit.

4th Dimension si „zapamatuje“ kde je datový soubor uložen. Dialogové okno Otevřít datový soubor se zobrazí pokaždé když přesunete aktuální datový soubor, nebo ho přejmenujete a nebo při spouštění databáze podržíte klávesu **Alt** (**Option** na Macintoshi).

Dělení datového souboru

Když vytváříte datový soubor který bude příliš velký, můžete ho rozdělit na několik částí. Jsou hlavní dva důvody proč budete dělit datový soubor:

- Datový soubor se nevejde na váš disk,
- Datový soubor bude větší než dva gigabyty.

Použití dělení datového souboru rozdělí data na dvě a více částí. Maximální velikost jedné části jsou 2 GB a maximální celková velikost dat 4th Dimension je 128 GB. Nemusíte datový soubor dělit hned při vytvoření, ale můžete počkat dokud nenaroste do patřičné velikosti.

Jestli chcete vědět více informací o dělení dat, přečtěte si *Dodatek A v Příručce návrháře 4th Dimension*.

Vkládání dat

Tato kapitola popisuje základní operace se vstupním a výstupním formulářem. Tato část je použita při práci se záznamy - vkládání nových záznamů, upravování existujících a nebo práce v seznamu záznamů.

Vstupní a výstupní formulář

Vstupní a výstupní formulář umožňují přístup k záznamům. S použitím formulářů můžete vkládat, upravovat, prohlížet a tisknout záznamy.

Ve vstupním formuláři můžete prohlížet vždy jenom jeden záznam. Obsahuje vstupní oblasti pro pole a tlačítka pro práci se záznamy. Jestli chcete vědět více informací přečtěte si část [„Použití vstupního formuláře“ na straně 39](#). Na následujícím obrázku je vstupní formulář vytvořený automaticky Editorem formulářů.

Tabulka 1 3 of 3

Pole1

Pole2

Pole3

Pole4

Pole5

Pole6

Pole7

Výstupní formulář zobrazuje aktuální výběr záznamů. Každý řádek je jeden záznam a každý sloupec jedno pole. Obvykle je ve výstupním formuláři pouze část polí. Výstupní formulář je popsán v části „[Použití výstupního formuláře](#)“ na straně 36. Na následujícím obrázku je výstupní formulář vytvořený automaticky Editorem formulářů.

Jméno	Příjmení	Zaměstnání
Jaroslav	Kořínek	Programátor
Petr	Kučera	Prodavač
Kateřina	Padiorová	Sekretářka
Petr	Holčík	Manažer
Václav	Flégl	Podnikatel
Jan	Kratochvíl	Správce sítě
Věra	Feterová	Servírka

Výstupní formulář používáte k následujícímu:

- Listování v seznamu záznamů
- Označení výběru záznamů
- Poklepáním na záznam jej otevřete do vstupního formuláře
- Vkládat a měnit záznamy pomocí položky Vstup ze seznamu (pouze v prostředí uživatele)

Použití položky Vstup ze seznamu změní způsob použití výstupního formuláře. Umožní vám měnit záznamy v jednotlivých polích z výstupního formuláře.

Ve vstupním formuláři můžete prohlížet pouze jeden záznam. Můžete měnit vkládat a upravovat informace, přesunovat hodnoty jednoho pole do jiného atd.

Vstupní formulář obvykle obsahuje tlačítka s následujícími funkcemi:

- Uložit nový záznam nebo změněné informace v již existujícím záznamu
- Zrušit změny v záznamu
- Posunování od jednoho záznamu k druhému
- Mazání záznamu

Použití výstupního formuláře

Výstupní formát je seznam záznamů. Kterýkoliv formulář může být použit jako výstupní. Většina z nich má tyto vlastnosti:

- Každý řádek je jeden záznam
- Každý sloupec je jedno pole nebo proměnná
- Název každého sloupce je na jeho vrcholu

Následující obrázek ukazuje klasický výstupní formulář.

Název tabulky

Počet záznamů v aktuálním výběru

Počet záznamů v tabulce



Jméno	Příjmení	Zaměstnání
Jaroslav	Kořínek	Programátor
Petr	Kučera	Prodavač
Kateřina	Padiorová	Sekretářka
Petr	Holčík	Manažer
Václav	Flégl	Podnikatel
Jan	Kratochvíl	Správce sítě
Věra	Feterová	Servírka

Mody výstupního formuláře

Výstupní formulář můžete používat v těchto dvou modech:

- **Standardní mód:** V tomto modu můžete posunovat seznamem, označovat a otevírat záznamy. Pole ve výstupním formátu nejsou přístupná.
- **Vstup ze seznamu:** V tomto modu jsou pole ve výstupním formuláři přístupná. Můžete vložit nový, nebo upravit již existující záznam.

Práce se vstupním formulářem

Toto jsou čtyři základní způsoby práce se vstupním formulářem:

- Posunovat až k vybranému záznamu
- Označení vybraného záznamu
- Poklepat na vybraný záznam
- Vkládání a upravování dat do polí

Posunování

Výstupní formulář má standardní vodorovné a svislé posunovače. Záznamy můžete posunovat klepnutím na šipky, klepnutím do posunovací oblasti nebo potažením posunovacího boxu. Když má výstupní formulář více polí, než se vejde na monitor, můžete posunovat formulář vodorovně.

Označení záznamů

Záznam označíte klepnutím na jeho řádek. Můžete označit jeden nebo více záznamů navazujících na sebe a nebo oddělených. Poté co záznamy označíte je můžete vybrat do aktuálního seznamu a nebo třeba vymazat.

K označení záznamu:

- **Klepněte na záznam ve výstupním formuláři**

Záznam se zvýrazní.

K označení více na sebe navazujících záznamů:

1 Klepněte na první záznam který chcete označit.

2 Podržte klávesu Shift a klepněte na poslední záznam který chcete označit.

Všechny záznamy mezi těmito dvěma budou označeny.

K označení několika oddělených záznamů:

1 Klepněte na první záznam který chcete označit.

2 Podržte klávesu Ctrl (Command na Macintoshi) a klepněte na další záznamy.

3 Označte vybrané záznamy s podrženou klávesou Ctrl (Command na Macintoshi).

Všechny záznamy na které jste klepli budou označeny.

K označení všech záznamů ve výstupním formuláři:

- **Vyberte položku Vybrat vše z nabídky Upravit.**

Všechny záznamy zobrazené ve výstupním formuláři se označí. Když budete chtít označit všechny záznamy, vyberte nejdříve položku **Všechny záznamy** z nabídky **Dotazy**.

Poklepání

K zobrazení záznamu ve vstupním formuláři:

- **Poklepejte na vybraný záznam ve výstupním formuláři.**

Když na záznam poklepete, zobrazí se ve vstupním formuláři. Nyní můžete záznam měnit.

Vkládání a upravování záznamů

Záznamy ve výstupním formuláři můžete přidávat a upravovat použitím položky **Vstup ze seznamu**. Při použití tohoto modu, můžete měnit kterýkoliv záznam zobrazený ve formuláři.

Ve výstupním formuláři můžete měnit pouze pole z aktuální tabulky. Nemůžete měnit hodnoty proměnných a polí z jiné tabulky nebo podformuláře.

Když máte označenou položku **Vstup ze seznamu** můžete toto:

- Vložit nový záznam použitím klávesy **Enter** v numerické klávesnici **Windows** a nebo vybráním položky **Nový záznam**.
- Posunovat se mezi poli použitím klávesy **Tab** nebo **Enter** na alfanumerické klávesnici.
- Označit a upravit pole

Následující obrázek ukazuje výstupní formulář v modu **Vstup ze seznamu**.



Jméno	Příjmení	Zaměstnání
Jaroslav	Kořínek	Programátor
Petr	Kučera	Manažer
Kateřina	Padiorová	Sekretářka
Václav	Flégl	Podnikatel
Jan	Kratochvíl	Správce sítě
Věra	Feterová	Servírka

K přidání a upravení polí s použitím výstupního formuláře:

- **Vyberte položku **Vstup ze seznamu** z nabídky **Vstup**.**

Pole ve výstupním formuláři se stanou měnitelná. Před položkou se objeví značka, která označuje že jste ve vstupním módu.

Když chcete opustit tento mode, vyberte znovu položku **Vstup ze seznamu**.

Poznámka

Když používáte Vstup ze seznamu, nemůžete poklepnáním otevřít záznam do vstupního formuláře.

Uložení změn.

Přechodem do jiného pole nebo klepnutím mimo pole uložíte změny.

Použití vstupního formuláře

Vstupní formulář je hlavní nástroj pro upravování a vkládání dat. Většina vstupních formulářů obsahuje následující části k řízení dat:

- **Vstupní oblasti:** Vstupní formuláře obsahují vstupní oblasti do kterých mohou být zadávána data. Do vstupních oblastí si zadáváte hodnoty polí.
- **Tlačítko Hotovo:** Toto ukládá záznam. Použijte jej v případě že jste již skončili zadávání, nebo upravování záznamu. Když stisknete toto tlačítko, 4th Dimension uloží záznam a přidá jej do seznamu záznamů.
- **Tlačítko Zrušit:** Toto tlačítko zruší změny které jste udělali v záznamu. Stisknutím tohoto tlačítka když zadáváte nový záznam, 4th Dimension nevloží tento záznam do seznamu a pokud máte otevřený existující, 4th Dimension bude ignorovat změny které jste udělali v záznamu.
- **Navigační tlačítka:** Tato tlačítka slouží k posouvání mezi záznamy (První záznam, Poslední záznam, Předchozí záznam a Další záznam). A dále jsou to tlačítka k přesunování mezi stránkami formuláře (První stránka, Poslední stránka, Předchozí stránka a Další stránka).

Když stisknete tlačítko pro přesun mezi záznamy, 4th Dimension automaticky uloží změny které jste udělali v záznamu.

- **Tlačítko Vymazat:** Když klepnete na toto tlačítko, bude záznam navždy vymazán z databáze.

4th Dimension obsahuje několik druhů tlačítek. Návrhář při vytváření formuláře může zvolit, který z těchto druhů použije. Příklady jsou vidět v následujícím obrázku.



Ve vaší databázi můžete použít některý z těchto návrhů a nebo si vytvořit vlastní tlačítka. Když použijete některý ze standardních návrhů, tak se vám při najetí na tlačítko zobrazí nápověda jako na následujícím obrázku.



Když váš vstupní formulář nemá žádná tlačítka a je používán pro vstup dat, 4th Dimension vloží do formuláře výchozí panel. Tento panel je ukázán v následujícím obrázku.

Posun po stránkách
Posun mezi záznamy

Tlačítko Vymazat
Tlačítko Zrušit
Tlačítko Přijmout

Vstupní oblasti a pořadí vstupu

Data zadáváte do oblastí vstupu která mohou být pole a nebo proměnné.

Když vkládáte nebo upravujete data pohybujete se mezi poli v určitém pořadí. Toto pořadí se nazývá Pořadí vstupu. Každé z polí, do kterého můžete zadávat data nebo v nich cokoliv měnit je obsaženo v Pořadí vstupu. Logická pole, podformuláře, pole, proměnné, atd.

Když chcete zadávat do pole, které není v Pořadí vstupu, stačí na něj klepnout.

Pořadí vstupu může být změněno v Prostředí návrháře. Následující obrázek ukazuje Pořadí vstupu ve formuláři.

Jestli chcete vědět více informací o Pořadí vstupu, přečtěte si příslušnou kapitolu v Příručce návrháře 4th Dimension.

Pro pohyb v pořadí vstupu ve formuláři udělejte toto:

- **Stiskněte klávesu Tab nebo Enter na alfanumerické klávesnici.**

Poznámka

*V textovém poli stisknutí klávesy **Enter** vás posune jenom na další řádek. Pro pohyb z tohoto pole, použijte klávesu **Tab**.*

Pro zpětný pohyb v pořadí vstupu postupujte takto:

- **Podržte klávesu Shift a stiskněte klávesu Tab.**

K označení vstupního pole udělejte toto:

- **Klepněte do pole myši a nebo použijte Tab nebo Shift+Tab.**

Tlačítko Přijmout

Když máte hotovo zadávání dat do záznamu, můžete přijmout záznam. Když přijmete záznam, 4th Dimension jej automaticky vloží do seznamu.

K přijmutí záznamu udělejte toto:

- **Klepněte na tlačítko přijmout.**

NEBO

Stiskněte klávesu Enter na numerické klávesnici.

4th Dimension vloží záznam do seznamu.

Podle návrhu vstupního formuláře může tlačítko Přijmout sloužit i k jiným operacím.

Ve vícestránkovém formuláři můžete tlačítko **Přijmout** stisknout na kterékoliv stránce a celý záznam se uloží. Nebo stačí stisknout klávesu **Enter** na numerické klávesnici.

Poznámka

4th Dimension automaticky ukládá všechny záznamy v určitých intervalech, které můžete změnit v předvolbách Prostředí návrháře. Přečtěte si Příručku návrháře pro další informace o nastavení předvoleb.

Tlačítko Zrušit

Když nechcete uložit změny v záznamu, nebo zrušit nový záznam, stiskněte tlačítko **Zrušit**. Když to uděláte, nebude 4th Dimension akceptovat změny které jste udělali v záznamu.

K zrušení záznamu:

Klepněte na klávesu Zrušit.

NEBO

Stiskněte Ctrl+. (Comand+.).

4th Dimension zruší všechny změny v záznamu.

Navigation buttons

Input form contains buttons for moving between records. 4th Dimension automatically disables buttons that cannot be used.

There are four navigation buttons:

- First record
- Last record
- Previous record
- Next record

Clicking on one of these buttons will move you to a different record.

The following image shows one of the views of these buttons.



4D Server

When you want to move to a record that is used by another user, 4D Client will display a warning that you cannot edit this record, but you can only view it. You will be able to edit the record only when the other user leaves it.

Navigation buttons page

Input forms can be multi-page. To move between these pages, navigation buttons are used. The following buttons are available:

- First page
- Previous page
- Next page
- Last page

Klepnutím na některé z těchto tlačítek se přesunete na požadovanou stranu, ale záznam neuložíte.

Některé z formátů obsahují následující navigační tlačítka. Tato tlačítka jsou pro přesun na předchozí nebo další stránku formuláře.

Předchozí strana Další strana

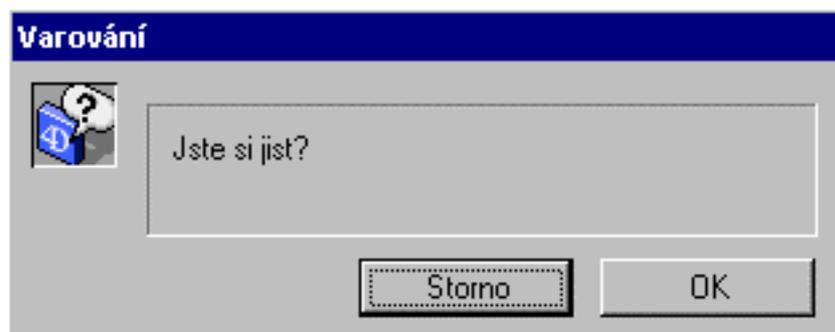


Poznámka

Tlačítka pro přesun mezi stránkami nejsou do formulářů vkládána automaticky. Vaše databáze může použít jiné navigační prostředky a nebo nemusíte používat více-stránkové formuláře.

Tlačítko Vymazat

Vstupní formulář může obsahovat tlačítko Vymazat. Pomocí tohoto tlačítka můžete vymazat zobrazený záznam. Mazání nelze zrušit. Před tím, než 4th Dimension nějaký záznam vymaže, zobrazí vám následující hlášení.



Když chcete záznam vymazat, klepněte na tlačítko **OK**.

Upravování dat

Když vkládáte nebo měníte záznamy, můžete k tomu použít standardní upravovací nástroje. V označené oblasti vstupu můžete použít položky **Vymout**, **Kopírovat** a **Vložit** z nabídky **Upravit**. Text ve vstupní oblasti označíte poklepáním, nebo přetažením kurzoru přes oblast textu.

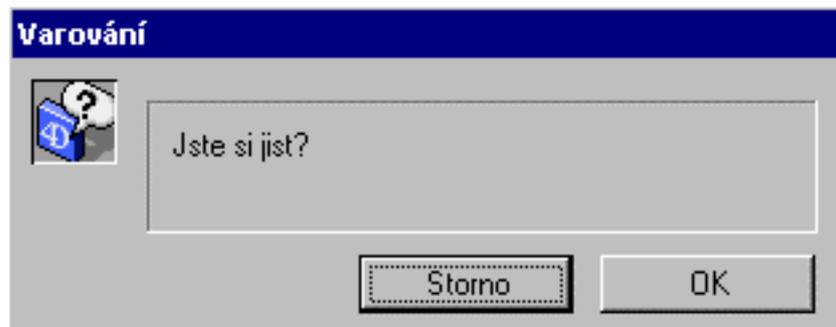
Když uděláte chybu při psaní, stačí stisknout klávesu **Backspace**. Můžete také vrátit text vybráním položky **Zpět** z nabídky **Upravit**.

Jestli chcete vědět více informací o vstupu dat, přečtěte si „[Vkládání a měnění různých typů dat](#)“ na straně 44.

Přerušení vstupu dat

Když používáte vstupní nebo výstupní formulář, můžete používat položky nabídek které jsou aktivní. Například můžete vyhledávat, tisknout rychlou zprávu nebo štítky atd.

Když vyberete některý z příkazů nabídek a při tom vkládáte data, 4th Dimension zobrazí upozornění, ve kterém se vás zeptá jestli chcete záznam nejdříve uložit nebo jej chcete zrušit a nebo zrušíte příkaz nabídky který jste chtěli použít.



Vkládání a měnění různých typů dat

Každé pole ve formuláři má svůj typ, který udává druh dat, který můžete do pole zadávat. Většina polí je číselná nebo alfanumerická. Do těchto polí se data zadávají psaním. Ostatní typy polí přijímají pouze určité formáty dat.

Typy Alfa, Číselné, Datum a Čas mohou mít různé druhy formátů zobrazení. Když opustíte pole, ve kterém je zadaný formát zobrazení, 4th Dimension automaticky upraví zobrazení informací. Například pole Plat, může mít zadaný formát, který před číslo vloží znak dolaru. Když do pole vložíte číslo „10,000“, 4th Dimension upraví vzhled na „\$ 10,000“. Jestli chcete vědět více informací o upravování formátů polí, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

Poznámka

Návrhář databáze může k upravování záznamů trigery, metody objektu a metody formuláře. Tyto nástroje mohou být použity k upravení obsahu polí nebo jiných tabulek, vypočítání hodnoty proměnných když jsou data uložena nebo změněna. Jestli chcete vědět více informací o vytváření triggerů, metod a metod formuláře, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

Alfa pole

Alfa pole mohou obsahovat jakékoliv znaky a číslice. Maximální délka Alfa pole se nastavuje v Prostředí návrháře. Když do pole napíšete více znaků, než je zadáno v předvolbách pole, znaky navíc nebudou akceptovány.

Na alfa pole mohou být použity i vstupní filtry. Vstupní filtr upraví každý znak který napíšete do pole.

Jestli chcete vědět více informací o vstupních filtrech, přečtěte si „[Pole se Vstupním filtrem](#)“ na straně 52.

Číselné pole

4th Dimension umožňuje tyto druhy číselných polí:

- **Real:** Číslo od 1.9E-4951 do 1.1E4932
- **Integer:** Číslo v rozmezí od minus do plus 32.767
- **Long Integer:** Číslo v rozmezí od minus do plus 2.147.483.647

Když do číselného pole Integer nebo Long integer vložíte desetinou čárku a číslo za desetinou čárku, číslo bude zaokrouhleno.

V číselných polích nemůžete zadávat vstupní formáty jako dolar nebo tečka. Když pro toto pole zadáte některý z těchto formátů, formát bude ignorován. Když budete chtít vložit formát do číselného pole, musíte určit formát zobrazení v Prostředí návrháře.

Jediné nečíselné znaky které můžete použít v těchto formátech jsou:

Znak	Význam	Příklad
Desetinná čárka (.)	Používá se jako desetinný odělovač	54,35
"e" nebo "E"	Používá se v obdorných zápisech	1,10E+05
Pomlčka (-)	Používá se pro záporné hodnoty	-2456,00

Poznámka

Ve Spojených Státech je použita desetinná tečka, ale v jiných státech je použita desetinná čárka. Když používáte mezinárodní verzi 4th Dimension, musíte zvolit znak podle vašeho systému.

Pole text

Textové pole funguje jako textový procesor. Může obsahovat až 32.000 znaků. Toto pole se používá k dlouhým textům, jako jsou poznámky nebo popisy. Ve formuláři může textová oblast mít posuvné šipky.

V textovém poli můžete provádět základní textové operace nebo standardní operace jako vyjmout, kopírovat a vložit. Použitím klávesy **Enter** (**Return** na Macintoshi) vytvoříte další řádek v textovém poli. Nemůžete vkládat **Return** v Alfa poli.

V textovém poli nemůžete používat klávesu **Tabelátor**. Když stisknete klávesu Tab, přesunete se na další pole v Pořadí vstupu.

4th Dimension vám umožňuje vložit do textového pole text napsaný v jiném dokumentu. Například text dopisu napsaný v textovém editoru.

Jako další možnost, můžete nainstalovat plug-in 4D Write. 4D Write umožňuje použít více druhů písma, velikostí písma, stylů a jiných možností textu. Jestli chcete vědět více informací o 4D Write, přečtěte si dokumentaci k 4D Write.

Pole Datum

Do datumového pole můžete zadat datum ve standardním pořadí den/měsíc/rok. 4th Dimension je schopná akceptovat datумы mezi rokem 100 a rokem 32.767. Když zadáte rok pouze dvoumístný, 4th Dimension automaticky doplní rok 19xx.

Poznámka

Výchozí století může být změněno použitím příkazu SET DEFAULT CENTURY.

Den, měsíc a rok mohou být odděleny pomocí určitých znaků. Některé z nich jsou ukázané v následujících ukázkách ve formátu DD/MM/RRRR.

Vstup	Výsledek
6.23.95	6/23/1995
6/23/95	6/23/1995
6 23 1995	6/23/1995
6/23/1995	6/23/1995

Poznámka

Ve Spojených Státech je používán formát MM/DD/RRR. Jiné státy používají formáty jako DD/MM/RRRR Britský systém, RR/MM/DD pro Švédský systém. Když do 4th Dimension vkládáte datum, musíte jeho zadávání přizpůsobit svému systému.

Pole Čas

Pole čas může být zadáno ve formátu 12 nebo 24 hodin. Čas je zadáván ve formátu hodina/minuta/vteřina (HH:MM:VV). Jednotlivé údaje mohou být odděleny číselným znakem.

Během zadávání času, se 4th Dimension pokusí vyložit částečné vstupy. Například „1 p“ bude přeloženo jako 1:00 PM nebo 13:00:00. Písmeno „p“ znamená, že k času který jste zadali se přidá 12 hodin.

Když zadáte „36 3 7“, 4th Dimension přeloží tento údaj na 36 hodin, 3 minuty a 7 vteřin.

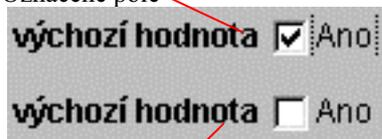
Některé z formátů zobrazení jsou zobrazeny v následující tabulce.

Vstup	Výsledek
11 a	11:00:00
3 p	15:00:00
3h 11m	3:11:00
23:43	23:43:00
6:00:05	6:00:05
23 8 6	23:08:06

Pole Logické

Logické pole může obsahovat jednu ze dvou hodnot, Pravda a Nepravda. Logické pole je zobrazeno buď jako zaškrťovací tlačítko nebo pár přepínacích tlačítek. Logické pole může být zahrnuto v pořadí vstupu. Když je toto pole označeno, je ohraničeno přerušovanou čarou. Na následujícím obrázku je pole označené a neoznačené.

Označené pole



Neoznačené pole

Když je logické pole zaškrtnuto, znamená ano (Pravda) a když je odškrtnuté znamená ne (Nepravda). Když je pole zobrazeno jako dvě radio tlačítka, první znamená Pravda a druhé Nepravda.

K vložení hodnoty logického pole jako zaškrťovacího políčka:

■ Klepněte na tlačítko a označte hodnotu Pravda.

Když je pole označeno přerušovanou čarou, stačí stisknout Mezerník nebo písmeno „Y“.

K vložení hodnoty logického pole jako přepínacích tlačítek:

■ Klepněte na některé z radio tlačítek.

Když je pole označeno přerušovanou čarou, tak stisknutím Mezerníku přepínáte mezi jednotlivými radio tlačítky.

První písmeno popisku jednotlivých tlačítek může být použito jako klávesové zkratky. Například když jsou jako popisky radio tlačítka použita slova Muž a Žena, můžete použít písmena „M“ a „Ž“. Můžou být také použita písmena „A“ a „N“ jako hodnoty Ano a Ne.

Pole Obrázkové

Pole Obrázkové přijímá bitmapové nebo objektové kresby.

K vložení obrázku do pole postupujte takto:

1 Nakopírujte obrázek do Schránky.

2 Označte obrázkové pole do kterého chcete obrázek vložit.

Pole označíte klepnutím nebo stisknutím klávesy Tab. Označené pole invertováno.

3 Vyberte položku Vložit z nabídky Upravit.

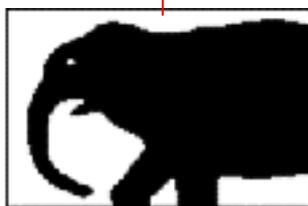
Obrázek se objeví v obrázkovém poli v jednom z následujících formátů.

Seříznutý (Středěný) a (Nestředěný): Ve středěném formátu je obrázek umístěn ve středu pole a části, které se nevesly jsou seříznuty. U nestředěného formátu je obrázek umístěn do levého horního rohu a zbytek je seříznut.

Seříznutý středěný

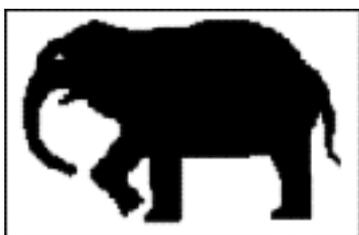


Seříznutý nestředěný

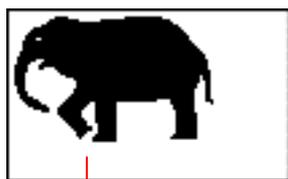


Když budete tisknout formulář s obrázkem, bude vytištěna pouze část obrázku pokud nebudete mít pro obrázkové pole označeno **Tisk s proměnlivým rámečkem**. Jestli chcete vědět více informací přečtěte si Příručku návrháře.

- **S upraveným měřítkem:** V tomto formátu 4th Dimension změní velikost obrázku, aby se vešel do pole. Vzhledem k tomu, že 4th Dimension může měnit velikost všemi směry, může být obrázek zobrazen skresleně.



- **S upraveným měřítkem (úměrný a úměrný středěný):** V tomto zobrazovacím formátu je obrázek změněn na všech stranách o stejnou část, aby se zachoval vzhled obrázku. Když je obrázek menší než pole obrázku, nebude se měnit. Když zvolíte S upraveným měřítkem vycentrovaný, obrázek bude umístěn do středu, místo aby byl umístěn do levého horního rohu. Když je obrázek větší než zobrazovací pole, bude upravena jeho velikost, ale nebude zdeformovaný.



S upraveným měřítkem (proporcionálně)



S upraveným měřítkem středěný (proporcionálně)

- **Na pozadí:** V tomto formátu je vložený obrázek průhledný a všechny objekty za ním jsou viditelné. Obrázkem v tomto formátu můžete uvnitř formuláře pohybovat tažením. 4th Dimension si zapamatuje poslední polohu obrázku.

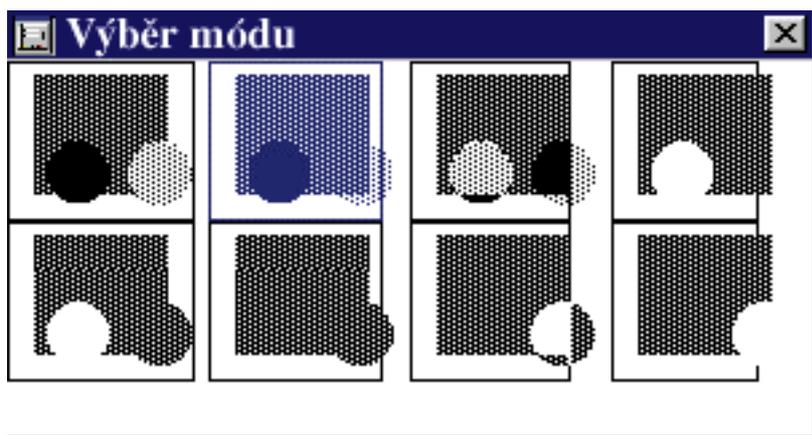


Kontrast obrázku na pozadí můžete měnit.

Ke změně kontrastu obrázku:

1 Poglepejte na pole.

4th Dimension zobrazí paletu Výběr módu.



2 Vyberte jeden kontrast z palety.

4th Dimension použije kontrast na obrázek.

Následující obrázek ukazuje příklady použití Výběr módu. Ukázky jsou zobrazeny ve stejném pořadí jako v paletě.

Proměnná která zobrazuje název obrázku je umístěna na jeho vrcholu.



Můžete vytvářet mnoho kombinací použitím nastavení popředí, pozadí a vzoru objektů umístěných nahoře a nebo před obrázkem Na pozadí.

Vkládání dat do polí s kontrolou vstupu dat

Návrhář databáze může použít některé vstupní kontroly dat pro omezení hodnot v polích. Může použít následující kontrolu vstupu dat:

- Nutný vstup,
- Jedinečné,
- Délka přijaté hodnoty,
- Vstupní filtry,
- Výběrový seznam.

Tímto způsobem se 4th Dimension stará o zpětnou vazbu k uživateli. Tato část popisuje jak kontrola vstupu dat ovlivňuje vstup dat.

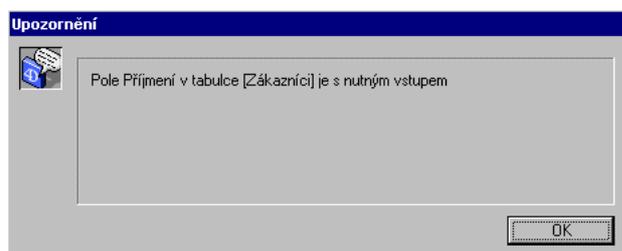
Poznámka

Návrhář databáze může vnútit obchodní normy programově. V tomto případě je forma vnucená a zpětná vazba k uživateli je pod kontrolou návrháře. Například když uživatel může vytvořit stejný druh kontroly vstupu dat ale postará se o více specifikací zpětné vazby k uživateli a nebo vytvoří osobitější kontrolu vstupu dat. Konsultujte s administrátorem systému vlastní vstupní kontroly.

Pole s nutným vstupem

Pole s nutným vstupem obsahují informace které odlišují jednotlivé záznamy. Nutný vstup můžete zadat ke kterémukoliv poli.

Když je pole s nutným vstupem, musíte do něj cokoliv zadat než uložíte záznam. Když to neuděláte, 4th Dimension zobrazí následující dialogové okno.

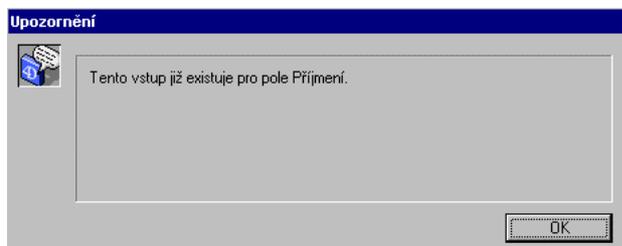


Po té co odklepnete dialogové okno, můžete zadat hodnotu pole a uložit záznam.

Jedinečné pole

Pole s jedinečným vstupem akceptuje pouze hodnoty, které ještě nejsou v databázi obsaženy. Například je toto pole používáno jako primární klíčové slovo tabulky jako třeba číslo faktury.

Když do jedinečného pole vložíte nějakou hodnotu stisknete Tab a 4th Dimension si sama zkontroluje, jestli použitá hodnota ještě není užita. Když vložíte hodnotu která je již použita pro jedinečné pole, 4th Dimension zobrazí následující dialogové okno.

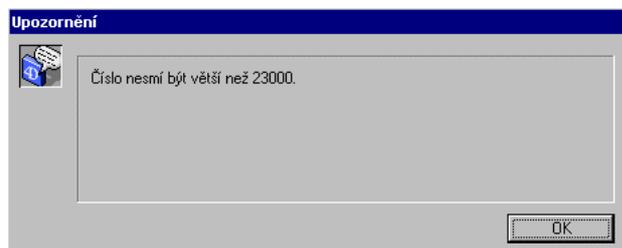


Poznámka

Nemůžete do jedinečného pole vložit více jak jedno pole bez žádné hodnoty.

Pole s omezenou hodnotou

Omezená hodnota udává minimální a maximální hodnotu pole. Když zadáte hodnotu větší než maximum nebo menší než minimum, tak po stisknutí klávesy **Tab** 4th Dimension zobrazí varování. Varování vás upozorní, že jste překročili minimální nebo maximální hodnotu pole.

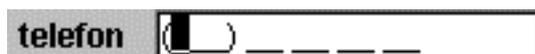


Pole se Vstupním filtrem

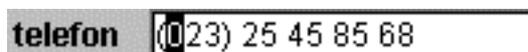
Vstupní filtr je nástroj na upravování dat. Kontroluje každý znak, který vložíte do pole. Jak píšete, 4th Dimension upravuje všechny znaky podle Vstupního filtru. Když napíšete špatný znak, 4th Dimension jej odmítne a nebude jej zobrazovat na obrazovce. Nesprávné znaky jsou ignorovány a správné jsou zapisovány normálně.

Když je pole se Vstupním filtrem označeno pro vstup dat, objeví se vstupní filtr. V následujícím obrázku používá pole vstupní filtr a formát zobrazení. Formát zobrazení zadává závorky kolem oblasti volací předvolby, mezeru za závorkami a pomlčku mezi třetím a čtvrtým znakem.

Když je pole označené, je zvýrazněna první pozice na psaní. Závorky jsou pouze zobrazeny a nelze je smazat.



Když budete psát čísla, 4th Dimension je vloží do pole, ale když budete psát alfanumerické znaky, nebudou zobrazeny. Po každém napsaném čísle se posune vstupní oblast.

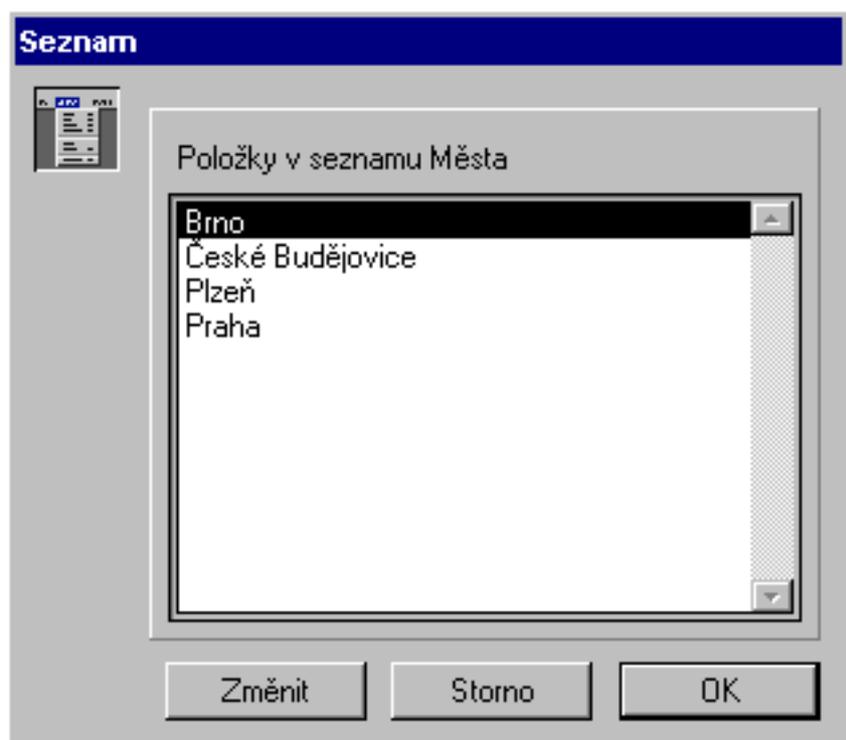


Když budete chtít vymazat znak, stiskněte klávesu **Backspace**. U vstupního filtru můžete také nastavit maximální počet znaků vložených do pole. Když vložíte poslední znak do pole, automaticky se přesunete na další pole podle pořadí vstupu. Nemusíte používat klávesu Tab k přesunu do dalšího pole. Například když budete zadávat znak státu, který je dvoumístný, znak po zadání druhého znaku se přesune na další pole.

Příkazy kopírovat, vyjmout a vložit fungují jinak u pole se vstupním filtrem. Můžete kopírovat nebo vyjmout maximálně jeden znak a do pole se vstupním filtrem nemůžete vkládat.

Pole s Výběrovým seznamem

Když se při zadávání dat dostanete do pole s výběrovým seznamem, zobrazí se vám tento seznam na obrazovce. Ukázka výběrového seznamu je ukázána na tomto obrázku.



Výběrový seznam se používá k omezení možností vstupu do pole. Například pole Druh platby v databázi fakturace bude používat seznam.

Seznam může být použit k vyloučení hodnot z pole a nebo zajištění že pouze určité hodnoty budou vloženy do pole. Seznam může obsahovat hodnoty, které pole nesmí obsahovat a když některou z nich napíšete, zobrazí se upozornění.

K vložení dat s použitím výběrového seznamu:

1 Označte pole pro vstup dat.

Objeví se Výběrový seznam.

2 Poklepejte na položku kterou chcete doplnit do pole.

NEBO

1 Klepněte na hodnotu kterou chcete vložit.

NEBO

Použijte šipky nahoru a dolů k vybrání hodnoty

NEBO

Když je seznam tříděný, napište požadovanou hodnotu.

Když napíšete požadovanou hodnotu, bude se seznam posunovat podle znaků které píšete.

2 Stiskněte Enter na alfanumerické klávesnici a označená položka se doplní do pole.

Když budete chtít opustit seznam bez výběru stiskněte **Zrušit**.

Upravení výběrového seznamu

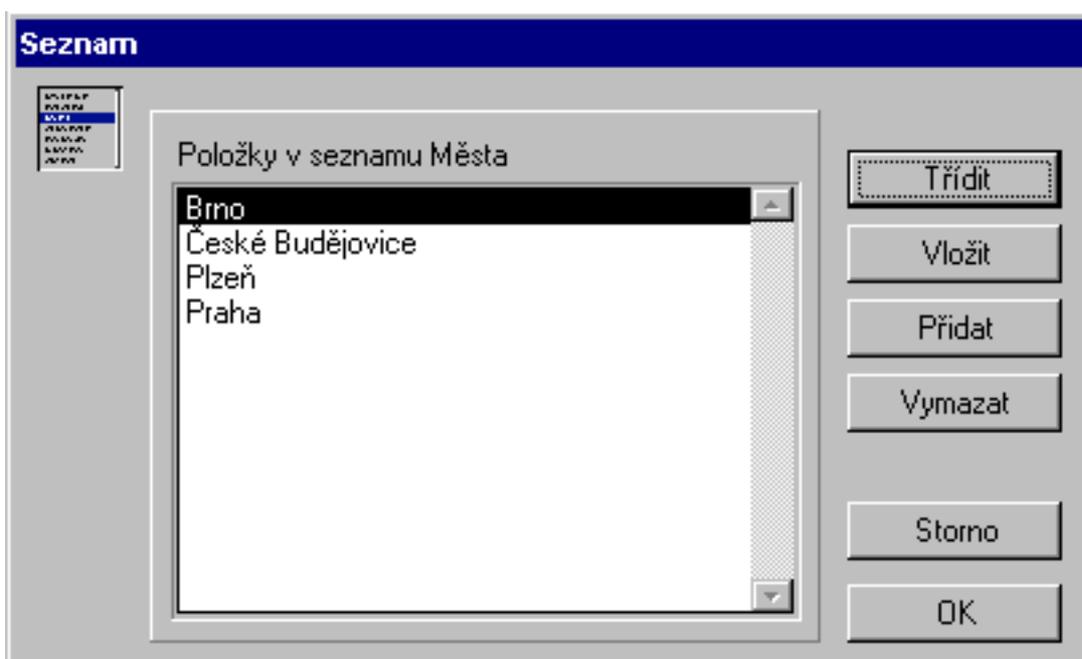
Výběrový seznam můžete i měnit. Když se dostanete do oblasti změn, můžete dělat následující:

- Vložit novou položku do seznamu
- Změnit existující položku v seznamu
- Vymazat položku
- Třídít položky podle abecedy

K změnění seznamu udělejte toto:

- **Klepněte na tlačítko Změnit.**

Objeví se následující okno.



Tlačítka na pravé straně dialogového okna slouží k upravování seznamu.

Přidání položky

Když položka kterou potřebujete není na seznamu, můžete jí přidat. Tato položka bude moci být použita i jiným uživatelem.

K přidání položky:

1 Klepněte na tlačítko přidat.

4th Dimension přidá řádek na konec seznamu.

2 Napište název položky.

Vložení položky

K Vložení položky udělejte:

1 Klepněte na položku v seznamu.

2 Klepněte na tlačítko Vložit.

4th Dimension vytvoří nový řádek nad položkou kterou jste označili.

3 Napište název položky.

Změna položky

Položku můžete také upravit.

K upravení položky:

1 Ctrl+klepnout (Command+klepnout na Macintoshi) na položku kterou chcete upravit.

Položka bude měnitelná.

2 Upravte položku jak potřebujete.

3 Stiskněte Tab nebo klepněte mimo vstupní oblast a položka se uloží.

Mazání položek

Položku, kterou již nepoužíváte můžete vymazat.

K vymazání položky udělejte toto:

■ Klepněte na položku kterou nepotřebujete a pak na tlačítko Vymazat.

4th Dimension vymaže položku z výběrového seznamu.

Třídění seznamu

Seznam položek seznamu můžete třídít.

K třídění seznamu udělejte:

■ Klepněte na tlačítko Třídít.

4th Dimension setřídí seznam podle abecedy. Třídění seznamu vám umožní vybírat položky psaním.

Klepněte na **OK** a změny ve výběrovém seznamu se uloží a do pole se vloží označená položka. Nebo klepněte na **Storno** a změny nebudou uloženy.

Vkládání dat do podformuláře

Některé vaše formuláře mohou obsahovat podformuláře - formuláře které obsahují informace ze vztažené tabulky. Výchozí formulář je někdy nazýván zdrojový formulář.

Podformuláře vám umožní zadávat data do podtabulky a nebo do vztažené tabulky bez přepínání tabulky nebo formuláře. Data do podformuláře můžete zadávat dvěma způsoby:

■ **Mnohořádkový:** Můžete zadávat více záznamů do podformuláře. Tento podformulář je nazýván vstupní.

■ **Celostránkový:** Můžete data vkládat také pomocí vstupního formuláře tabulky nebo podtabulky. tento podformulář se nazývá poklepový.

Podformulář může být obojí jak vstupní tak poklepový. Když je podformulář takový, můžete zadávat záznamy do podformuláře i pomocí vstupního formuláře tabulky nebo podtabulky.

Poznámka

Podformulář může také fungovat pouze jako označovací. U tohoto druhu můžete vybrat položku ze seznamu, ale nemůžete přidávat do seznamu. Pouze s použitím poklepového formuláře můžete položky přidat přímo ve vstupním formuláři.

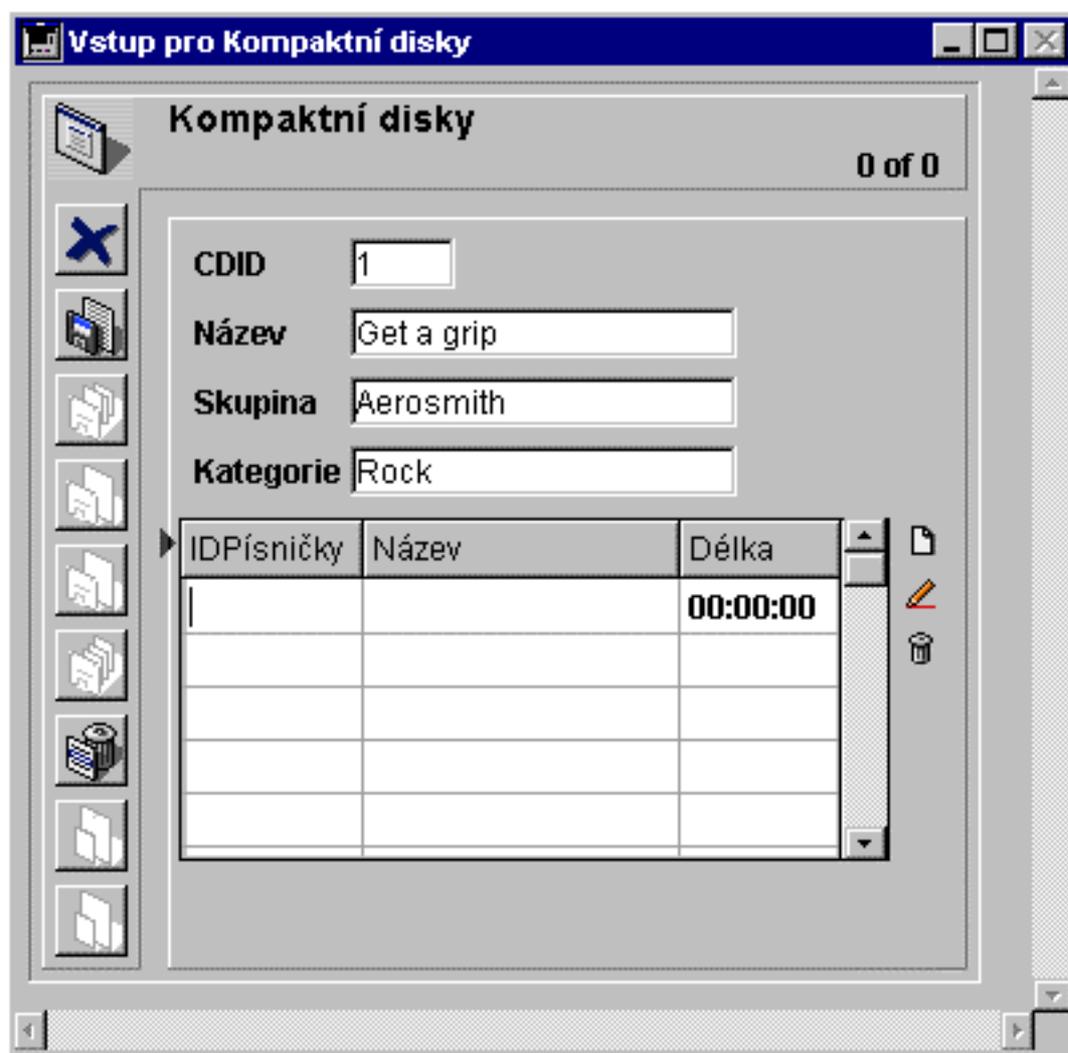
K vložení dat do podformuláře:

1 Označte podformulář do kterého chcete zadávat.

Když je podformulář označený, objeví se u něj blikající trojúhelník.

2 Klepněte na tlačítko Vložit do podformuláře (když jej formulář obsahuje) nebo stiskněte Ctrl+/. Na Macintoshi Comand+Tab.

4th Dimension vytvoří novou položku v podformuláři.



Zkratka **Ctrl+/** (**Command+Tab** na Macintoshi) je výchozí klávesová zkratka pro přidávání záznamů. Když budete chtít, můžete použít Customizer Plus a zkratku upravit.

3 Vložte data do podformuláře. Pomocí klávesy Tab se můžete přesunovat mezi poli.

Nový záznam v podformuláři se uloží ihned jak opustíte nový řádek. Když je záznam z podtabulky, nebude uložen dokud neuložíte celý záznam.

4 Když budete chtít vytvořit další záznam, opakujte kroky 2 až 3.

5 Klepněte na některé pole výchozího formuláře a opustíte podformulář.

Když je k podformuláři přidělen i vstupní formulář, můžete zadávat data přímo do něj.

K vložení dat pomocí vstupního formuláře:

1 Poklepejte na podformulář v kterémkoliv místě za posledním záznamem.

4th Dimension zobrazí vstupní formulář podtabulky nebo vztažené tabulky. Když podformulář není poklepový, nestane se nic.

Poznámka

Do vstupního formuláře vztažené tabulky se dostanete také pomocí tlačítka. Jestli chcete vědět více informací o Otevírání podformuláře, přečtěte si příslušnou část v Příručce návrháře 4th Dimension.

2 Vložte data do formuláře.

3 Stiskněte klávesu Enter na číselné klávesnici nebo klepněte na tlačítko Přijmout. Záznam se uloží a vy se vrátíte do výchozího formuláře.

K upravení záznamu pomocí Vstupního formuláře:

1 Poklepejte na záznam který chcete měnit.

4th Dimension zobrazí záznam v jeho vstupním formuláři.

Když nebude mít záznam přiřazený vstupní formulář, nestane se nic.

2 Upravte záznam.

3 Stiskněte klávesu Enter na číselné klávesnici nebo klepněte na tlačítko Přijmout. Záznam se uloží a vy se vrátíte do výchozího formuláře.

Vybrat tabulku a formulář

V Prostředí uživatele můžete přepínat mezi jednotlivými tabulkami. Například když zadáváte data do tabulky firmy, můžete se podívat do tabulky zaměstnanci na něčí telefon.

Každá tabulka může mít více formulářů. Každý z nich bude mít svůj účel. Například různé formuláře mohou vytvářet různé zprávy a stejně můžete mít jiný formulář pro jinou velikost monitoru. V prostředí uživatele můžete mezi tabulkami a formuláři přepínat kdykoliv.

Každá tabulka má svůj vstupní a výstupní formulář. Každý z těchto formulářů jste nastavili v prostředí návrháře. Tyto formuláře se budou zobrazovat, pokud v prostředí uživatele nezvolíte jiné. Máte dva způsoby jak změnit tabulku nebo formulář:

- Použitím položky **Vybrat tabulku/formulář** z nabídky Soubor
- Použít okno Seznam tabulek

Tyto dva způsoby jsou naprosto shodné. Obsahují stejné funkce. Jediný rozdíl je, že položka Vybrat tabulku/formulář zobrazí obrázek formuláře a seznam tabulek ne. Seznam tabulek je rychlejší pro přepínání pokud nepotřebujete zobrazit formulář.

Můžete vybrat novou tabulku nebo formulář když používáte vstupní nebo výstupní formulář. Vaše volba se projeví ihned.

Poznámka

Volba, kterou učiníte je pouze dočasná. stálé změny se provádějí v Průzkumníkovi v Prostředí návrháře.

Použití okna Vybrat tabulku/formulář

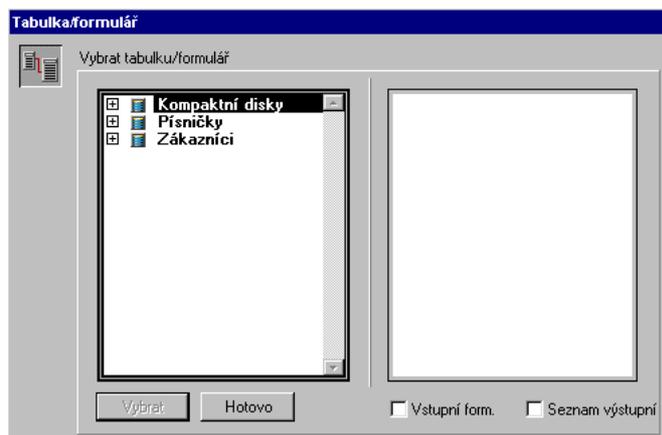
Toto okno můžete použít dvěma způsoby:

- Můžete přepnout na jinou tabulku s použitím výchozího formuláře.
- Můžete vybrat jiný formulář pro tabulku.

K vybrání tabulky pomocí dialogového okna Vybrat tabulku/formulář:

1 Vyberte položku Vybrat tabulku/formulář z nabídky Soubor.

Zobrazí se dialogové okno Vybrat tabulku/formulář se seznamem tabulek.



2 Vyberte tabulku a klepněte na tlačítko vybrat.

4th Dimension zobrazí vybranou tabulku s výchozím formulářem.

K označení nového vstupního a výstupního formuláře:

1 Vyberte položku Vybrat tabulku/formulář z nabídky Soubor.

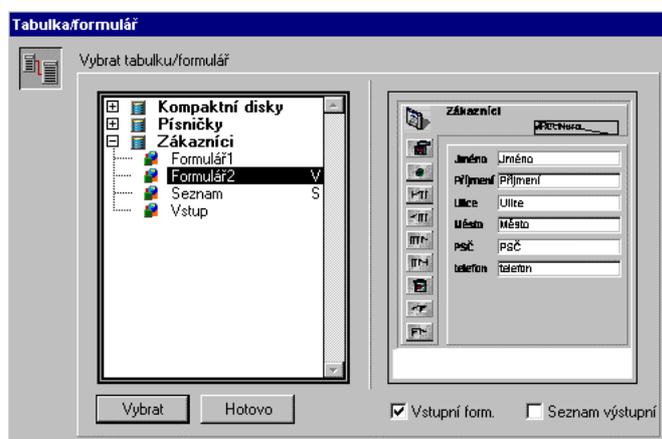
Zobrazí se dialogové okno Vybrat tabulku/formulář se seznamem tabulek.

2 Klepněte na znaménko plus (Windows) nebo na trojúhelník (Macintosh) k rozbalení tabulky.

4th Dimension zobrazí seznam formulářů pro tabulku. Aktuální vstupní a výstupní formuláře jsou označeny písmeny „S“ a „V“ na pravé straně seznamu.

3 Označte formulář který chcete vybrat jako vstupní nebo výstupní.

Zobrazí se náhled formuláře.



4 Klepněte na zaškrťovací tlačítko Vstupní fomulář nebo výstupní formulář pod oblastí náhledu.

Písmena „S“ nebo „V“ se přesunou k novému formuláři.

5 Klepněte na tlačítko Vybrat a zobrazí se vybraná tabulka ve vybraném formuláři.

Vaše změny budou platné dokud nezvolíte jiný formulář.

Když chcete zrušit změny které jste udělali, klepněte na tlačítko Hotovo a vrátíte se do původní tabulky.

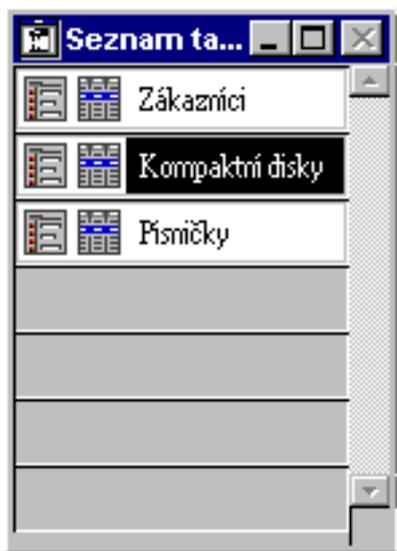
Použití Seznamu tabulek

Stejné operace můžete udělat i v Seznamu tabulek.

K vybrání tabulky pomocí Seznamu tabulek:

1 Když Seznam tabulek není viditelný, podržte klávesu Ctrl ((Ctrl)+Command na Macintoshi) a stiskněte Mezerník.

Seznam tabulek se přesune na popředí.



Když to bude nutné, použijte posunovací šipky k zobrazení vybrané tabulky.

Každá tabulka v seznamu má dvě ikony z nichž jedna znázorňuje vstupní a druhá výstupní formulář. Levá ikona značí vstupní formulář a pravá znamená výstupní formulář.

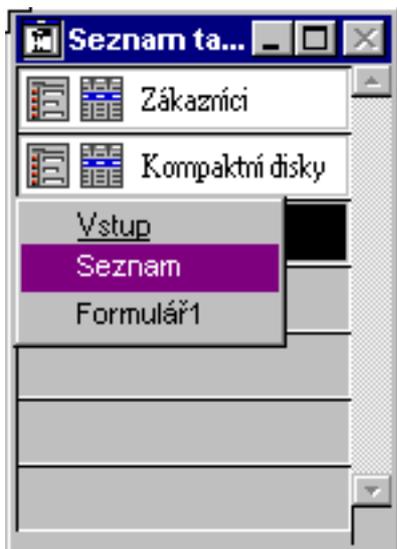
2 Klepněte na název tabulky v seznamu.

4th Dimension zobrazí vybranou tabulku ve vybraném formuláři.

K změně formuláře:

1 Klepněte na ikonu vstupního nebo výstupního formuláře a podržte tlačítko myši.

Zobrazí se rozevírací nabídka se seznamem formulářů. Podtržený název v seznamu značí aktuální vstupní nebo výstupní formulář.



2 Vyberte název formuláře a pusťte tlačítko myši.

K přesunutí Seznamu tabulek na pozadí:

- **Stiskněte Ctrl+Mezerník ((Ctrl)+Comand+Mezerník na Macintoshi)**

Seznam tabulek se přesune na pozadí.

Označení záznamů

Označování záznamů se používá k vybrání určité skupiny záznamů. Například můžete v databázi kontakty vyhledat telefon člověka kterému chcete zavolat, nebo lidi, kterým chcete poslat svoji nabídku.

Ve 4th Dimension je skupina záznamů zobrazená ve výstupním formátu nazývána aktuální výběr. Aktuální výběr může obsahovat od žádného po všechny záznamy. Jestli chcete vědět více informací o aktuálním výběru přečtěte si „[Aktuální výběr](#)“ na straně 15.

Aktuální výběr můžete měnit následovně:

- Vybráním všech záznamů
- Označením výběru záznamů a jejich vybráním
- Vyhledáváním záznamů

Aktuální výběr je skupina záznamů se kterou můžete provádět různé operace jako:

- Třídít aktuální výběr
- Upravit všechny záznamy v aktuálním výběru
- Tisknout záznamy pomocí formuláře
- Tisknout záznamy pomocí rychlé zprávy
- Tisknout štítky
- Vytvořit diagramy
- Upravit a vymazat záznamy
- Exportovat záznamy

Jinými slovy je vytvoření aktuálního výběru prvním krokem k většině operací se záznamy.

Vrchní lišta výstupního formátu vám ukáže kolik záznamů je v tabulce a kolik jich máte v aktuálním výběru.

Jméno	Příjmení	Zaměstnání
Jaroslav	Kořínek	Programátor
Petr	Kučera	Prodavač
Kateřina	Padiorová	Sekretářka
Petr	Holčík	Manažer
Václav	Flégl	Podnikatel
Jan	Kratochvíl	Správce sítě
Věra	Feterová	Servírka

Každá tabulka v databázi má svůj aktuální výběr. Aktuální výběr jedné vztažené tabulky se může měnit podle aktuálního výběru v druhé. Například v databázi se vztaženými tabulkami [Firma] a [Zaměstnanci], změna otevření vstupního formuláře v tabulce [Firma] aktuální výběr v tabulce [Zaměstnanci]. V aktuálním výběru zaměstnanců budou pouze ti, kteří pracují u firmy, jejíž záznam byl otevřen. Jestli chcete vědět více informací o vytváření vztahů, přečtěte si příslušnou část v Příručce návrháře 4th Dimension.

Když používáte několik procesů při práci s databází, můžete mít několik aktuálních výběrů jedné tabulky zároveň. Každý proces 4th Dimension běží jako samostatné prostředí, které vám umožňuje všechny standardní operace se záznamy.

Občas pro vás může být velmi důležité pracovat s několika výběry zároveň. Jestli chcete vědět více informací o procesech, přečtěte si kapitolu „[Multi-tasking ve 4th Dimension](#)“ na [straně 16](#). Když budete chtít vytvářet procesy, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

Vybrání všech záznamů

Při použití výstupního formuláře, můžete zrušit aktuální výběr vybráním všech záznamů.

K vybrání všech záznamů:

- **Vyberte položku Všechny záznamy z nabídky Dotazy.**

Zobrazí se všechny záznamy aktuální tabulky.

Poznámka

Položka Všechny záznamy je neaktivní pokud používáte vstupní formulář.

Označení podmnožiny záznamů

Nový aktuální výběr můžete vytvořit přímo ve výstupním formuláři zvýrazněním některých záznamů a jejich definováním jako nový platný výběr.

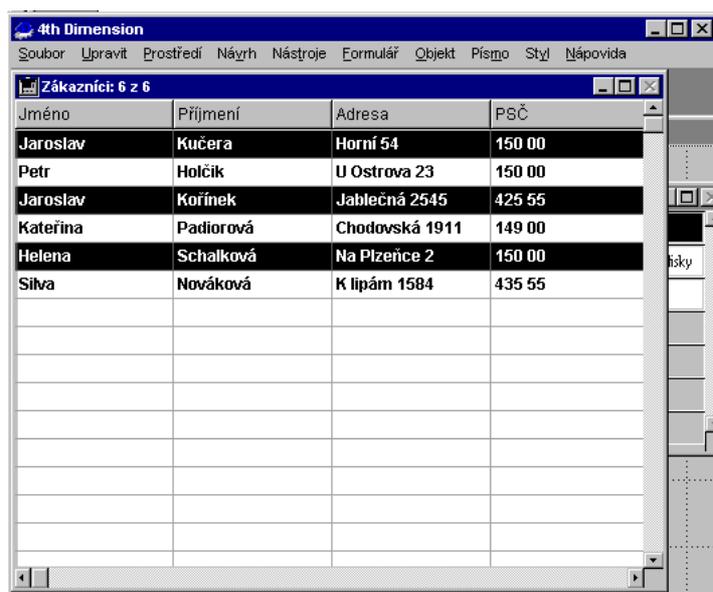
K vytvoření podmnožiny:

- 1 Zvýrazněte jeden nebo více záznamů.**

Informace o zvýrazňování záznamů jsou v „[Označení záznamů](#)“ na straně 62.

- 2 Vyberte položku Vybrat označené z nabídky Dotazy.**

4th Dimension zobrazí označené záznamy jako nový aktuální výběr.



The screenshot shows the 4th Dimension software window with a menu bar (Soubor, Upravit, Prostředí, Návrh, Nástroje, Formulář, Objekt, Písmo, Styl, Nápovida) and a title bar (4th Dimension). The main window displays a table titled 'Zákazníci: 6 z 6'. The table has four columns: Jméno, Příjmení, Adresa, and PSČ. The data rows are as follows:

Jméno	Příjmení	Adresa	PSČ
Jaroslav	Kučera	Horní 54	150 00
Petr	Holčík	U Ostrova 23	150 00
Jaroslav	Kořínek	Jablečná 2545	425 55
Kateřina	Padiorová	Chodovská 1911	149 00
Helena	Schalková	Na Plzeňce 2	150 00
Silva	Nováková	K lipám 1584	435 55

Vyhledávání v databázi

Vyhledávání je jedna z nejobecnějších databázových operací. Je to nejjednodušší cesta k vybrání určité skupiny záznamů.

Vyhledávat můžete určité skupiny záznamů se společným jedním nebo více poli. K vyhledávání používáte dotazy. Dotaz obsahuje určité informace, které řeknou 4th Dimension které záznamy má zobrazit v aktuálním výběru jako třeba „Název firmy je rovno ACI“

Editor dotazů má tři části: pole, porovnání a hodnota. Název pole může být z aktuální nebo vztažené tabulky. Porovnání určí 4th Dimension jakým způsobem má porovnat hodnotu pole se zadanou hodnotou. Hodnota může být číslo, řetězec nebo kterákoliv hodnota se kterou pracují pole databáze.

Například budete chtít vidět všechny zaměstnance s platem vyšším než 20.000 Kč. Dotaz bude „Plat je větší než 20 000“. „Plat“ je název pole, „je větší než“ je porovnání a „20 000“ je hodnota.

Když vyhledáváte v databázi, 4th Dimension zobrazí záznamy, které vyhovují dotazu který jste zadali. Nový aktuální výběr je složen pouze z těchto záznamů. Nový výběr může obsahovat žádný, jeden, skupinu nebo všechny záznamy v tabulce.

Dotaz můžete provést pokud jste ve vstupním nebo výstupním formuláři. Když provedete dotaz ve vstupním formuláři, zobrazí se vám první záznam v novém výběru. Když nový aktuální výběr obsahuje více než jeden záznam, můžete se mezi nimi pohybovat navigačními tlačítky. Když zobrazený záznam změníte před tím, než posunete záznam 4th Dimension uloží záznam.

Ve vztažených databázích můžete vyhledávat i ve vztažených polích. Jestli chcete vědět více informací o vztazích mezi tabulkami, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

Když provedete dotaz ve výstupním formuláři, bude nový aktuální výběr zobrazen ve výstupním formuláři. Můžete změnit aktuální výběr na všechny záznamy vybráním položky **Všechny záznamy** z nabídky **Dotazy**.

Poznámka

Když nebudete potřebovat některé pole, může jej návrhář databáze označit jako neviditelné. Pouze tabulky a pole které jsou viditelné se zobrazí v Editoru dotazů. Jestli chcete vědět více informací o neviditelných polích přečtěte si příručnou část v Příručce návrháře 4th Dimension.

Indexované a postupné dotazy

4th Dimension dokáže vyhledávat velmi rychle, když má uspořádaný seznam záznamů. Uspořádaný seznam je nazýván Index. Index je přiřazen k určitým polím a uložen na disku jako část dat.

Když vyhledáváte podle neindexovaných polí, bude hledání trvat déle. 4th Dimension musí vzít celý seznam záznamů od začátku do konce a najít záznamy, které vyhovují zadanému dotazu. Aby jste měli jistotu, že program najde všechny záznamy vyhovující dotazu, musí postupně prohledat všechny záznamy. Tento druh vyhledávání je nazýván Postupné hledání.

Když je některé pole indexované, program ví, kde se jednotlivé záznamy v tabulce nacházejí. Když například budete hledat všechny lidi s příjmením Kovařík, program bude vědět, kde v tabulce jsou tyto lidé umístěni a nebude muset prohledávat všechny záznamy.

Dobré přirovnání indexu je karetní katalog v knihovně. Tento katalog je řazen podle abecedy a obsahuje všechny záznamy v knihovně. Každý záznam v katalogu obsahuje informace o tom, kde je každá kniha umístěna. Když hledáte nějakou knihu, nemusíte postupně prohledávat celou knihovnu ale najdete si ji v katalogu.

Když navrhujete databázi, tak si musíte určit pole podle kterých se bude pravděpodobně vyhledávat. Když vložíte nebo importujete nějaké záznamy, 4th Dimension automaticky vytvoří nové indexy a použije je při vyhledávání.

Poznámka

Když budete vyhledávat podle pole které bylo přeindexováno, 4th Dimension bude vyhledávat postupně.

Operátory porovnání

Když píšete dotaz, říkáte 4th Dimension jak má porovnávat zadanou hodnotu s obsahem databáze. Například dotaz „Příjmení=Kovářová“ používá operátor porovnání „je rovno“. Ten říká 4th Dimension, aby porovnávala hodnoty v poli Příjmení s řetězcem „Kovářová“.

Porovnání alfanumerických hodnot nerozlišuje velká a malá písmena. Dotaz podle příjmení „Kovářová“ najde záznamy obsahující „kovářová“, „KOVÁŘOVÁ“, kovářoVÁ“ atd.

K dispozici jsou tyto operátory porovnání:

- je rovno
- není rovno
- je větší než
- je větší než nebo rovno
- je menší než
- je menší než nebo rovno
- obsahuje
- neobsahuje

Poznámka

Dotazy používající operátory Obsahuje a Neobsahuje jsou vždy složené.

Použití znaku náhrady

Pro zjednodušení dotazů má 4th Dimension znak náhrady (@), který při hledání v textových a alfanumerických polích nahrazuje jeden nebo více znaků. Když například hledáte všechny výskyty jména „Belmondo“, můžete zadat hledanou hodnotu několika způsoby:

Vyhledat:	Najít
Bel@	Všechny hodnoty začínající na "Bel"
@do	Všechny hodnoty končící na "do"
Bel@do	Všechny hodnoty začínající "Bel" a končící "do"
@elm@	Všechny hodnoty obsahující "elm"

Hledání s náhradou nerozlišuje malá a velká písmena.

Jednoduché a složené hledání

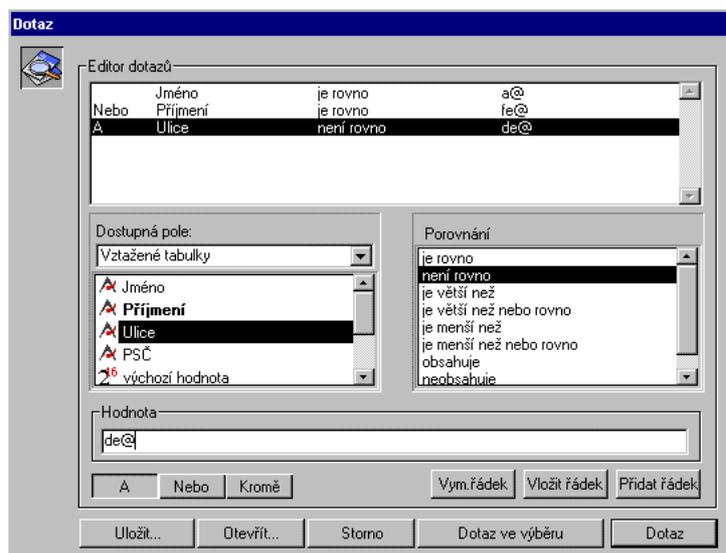
Můžete hledat podle jednoho nebo více polí. Hledání podle jednoho pole říkáme jednoduché hledání. Například hledání „Příjmení=Kovářová“ je jednoduché hledání. Při jednoduchém hledání 4th Dimension prohlíží obsah jediného pole.

Hledání podle dvou nebo více polí říkáme složené hledání. Při složeném hledání kombinujete samostatné podmínky hledání pomocí spojovacích operátorů. Spojovací operátor určuje, jak 4th Dimension kombinuje výsledky jednotlivých hledání. Jsou tři spojovací operátory:

- **A:** Tento operátor najde všechny záznamy, které splňují současně dvě dané podmínky. Například dotaz „Najít všechny zaměstnance pracující v technickém středisku A s platem vyšším než 50 000“ najde pouze záznamy těch techniků kteří vydělávají přes 50 000 Kč.
- **NEBO:** Tento operátor najde všechny záznamy, které splňují alespoň jednu ze dvou podmínek. Například podmínka hledání „Najít všechny zaměstnance pracující v technickém oddělení NEBO s platem větším než 50 000“ najde všechny záznamy zaměstnanců technického střediska stejně jako všechny zaměstnance s platem větším než 50 000 Kč bez ohledu na středisko, ve kterém pracují.

■ **Kromě:** Tento operátor znamená „Ne“. Dotaz „Najít všechny zaměstnance pracující v technickém oddělení kromě těch s platem větším než 50 000“ nezahrne do výběru techniky s platem přes 50 000 Kč.

Spojovací operátory Vám umožňují vytvořit složené podmínky hledání jako na následujícím obrázku:



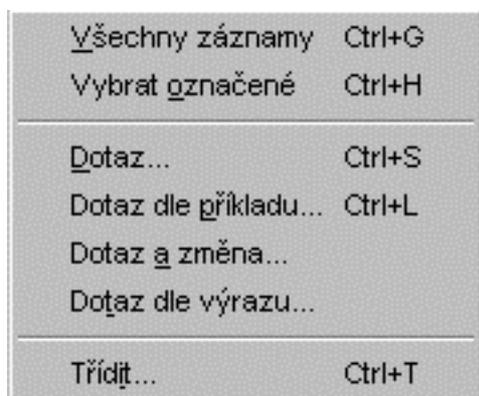
Provedením tohoto dotazu najde 4th Dimension všechny prodejce s malým obratem z Aše a Klecan.

Použití položek nabídky Dotazy

4th Dimension nabízí několik silných metod k hledání v databázi. Můžete použít některou z těchto metod k hledání. Každá z položek vytvoří nový aktuální výběr.

Můžete použít některý způsob hledání když jste ve vstupním a výstupním formuláři.

Nabídka **Dotazy** obsahuje čtyři položky týkající se vyhledávání. Každá z těchto položek zobrazí rozdílné dialogové okno dotazů. Odlišují se způsobem vyhledávání a způsobem zobrazení aktuálního výběru.



Čtyři položky v nabídce zastupují čtyři odlišné způsoby vyhledávání:

■ **Dotaz:** Zobrazí Editor Dotazů pomocí kterého můžete provádět jednoduché nebo složené dotazy. Dotaz můžete uložit na disk a hledání můžete omezit na platný výběr.

- **Dotaz dle příkladu:** Zobrazí platný vstupní formulář jako okno pro dotaz. Dotaz definujete zapsáním hodnoty do pole, podle kterého mají být záznamy hledání. Složené podmínky dotazu určíte zapsáním hodnot do více polí.
- **Dotaz a změna:** Zobrazí dialogové okno, které obsahuje pouze indexovaná pole aktuální tabulky. Dotaz definujete zapsáním hodnoty pro pole, podle kterého mají být záznamy hledány. Složenou podmínku hledání vytvoříte zapsáním hodnot do více polí. Výsledek dotazu je zobrazen ve vstupním formátu.
- **Dotaz dle výrazu:** Zobrazí Editor výrazů, který může být použit k definici hledání používajícího v podmínce hledání výraz. Například můžete hledat podle posledních tří číslic v šestimístném čísle součástky. Vyhodnocený výraz vrací logické hodnoty (PRAVDA, NEPRAVDA)

Editor dotazů

Editor dotazů je víceúčelový editor použitelný pro vytvoření jednoduchých nebo složených dotazů.

- Můžete vytvořit složené hledání pomocí operátorů A, Nebo nebo Kromě. Například můžete použít Editor dotazů k vyhledání všech zaměstnanců s věkem nad 60 let nebo kdo má plat vyšší než 30 000 Kč.
- V tomto editoru můžete hledat ze všech záznamů v tabulce nebo jenom z aktuálního výběru. V ostatních způsobech vyhledávání můžete hledat jenom v celé tabulce.
- Můžete své dotazy uložit na disk a použít je později na jiný výběr záznamů.
- Editor dotazů si pamatuje váš poslední dotaz a dokud nezádáte nový, nebo neskončíte program zobrazí se při otevření Editoru dotazů.

Vyhledávat můžete v aktuální nebo vztažené tabulce. Můžete také použít k dotazu podpole v aktuální nebo vztažené tabulce.

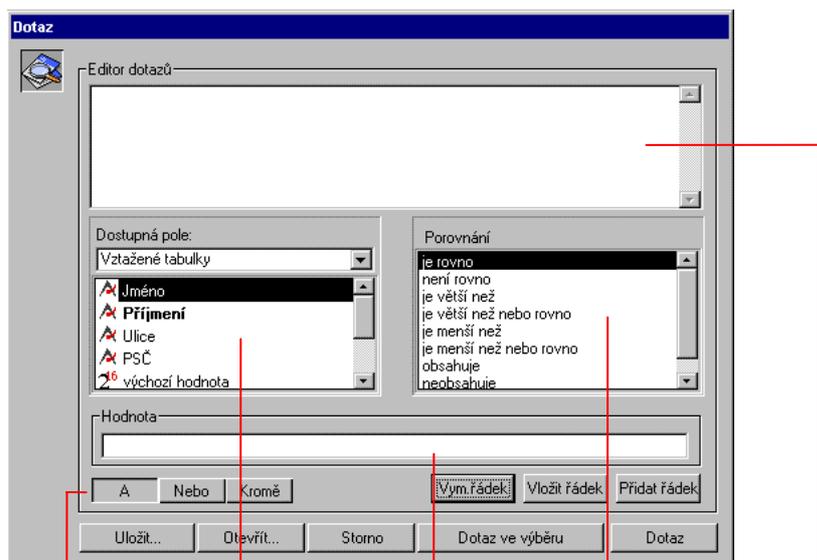
Když vaše databáze obsahuje podtabulky, můžete použít dotaz i podle podpolí. Dotaz podle podpolí vytvoří aktuální seznam z aktuálních záznamů a ne z podzáznamů. Každý z této skupiny záznamů, obsahuje jeden podzáznam, který splňuje podmínky dotazu.

Vaše databáze může obsahovat podtabulku o dětech vašich zaměstnanců. Pole v této podtabulce jsou nazývána podpole a jsou to: První jméno, Druhé jméno, Příjmení. Když budete chtít najít všechny zaměstnance s dítětem které se jmenuje Jan, můžete zadat tento dotaz do Editoru dotazů. Ve vstupním formuláři se vám objeví pouze zaměstnanci a ne jejich děti.

Když vaše databáze obsahuje vztažené tabulky, můžete do dotazu použít i vztažená pole. Dotaz podle polí z tabulky skupiny pracuje jako vyhledávání podzáznamů. Nový aktuální výběr z tabulky jedince obsahuje všechny záznamy, které jsou vztaženy alespoň k jednomu záznamu v souboru skupiny, který splňuje dotaz. Hledání podle vztažených tabulek je vždy postupné a to i v případě, že pole podle kterého hledáte je indexované.

Například když zaměstnanci budou v tabulce jedince a děti v tabulce skupiny, bude dotaz o zaměstnance s dítětem které se jmenuje Jan stejný výběr zaměstnanců.

Na následujícím obrázku je Editor dotazů.



Oblast spojování Oblast polí Oblast hodnot Oblast operátorů Oblast kritérií

Editor dotazů obsahuje tyto oblasti:

- **Oblast kritérií:** Během vytváření podmínky nebo po jejím nahrání z disku zobrazuje podmínky hledání.
- **Oblast polí:** Zobrazuje názvy polí aktuální tabulky nebo ostatních souborů. Indexovaná pole jsou zobrazena tučně. Když máte vztažené tabulky, bude u druhotného klíčového pole znaménko, kterým můžete zobrazit vztažené pole.
- **Oblast operátorů:** Obsahuje seznam operátorů porovnávání.
- **Oblast spojování:** Obsahuje tři voliče, které odpovídají spojovacím operátorům, které můžete použít pro spojení několika dotazů do složeného dotazu.
- **Oblast hodnot:** Umožňuje vám zadat hodnoty pro pole které chcete hledat.
- **Tlačítko dotaz ve výběru:** Umožňuje vám provést dotaz pouze v aktuálním výběru. Pokud nepoužijete toto tlačítko, bude editor vyhledávat v celé tabulce.
- **Tlačítko Editoru dotazů:** Umožňují vám uložit dotaz, načíst dotaz z disku, zrušit hledání a nebo provést dotaz.

K vytvoření dotazu:

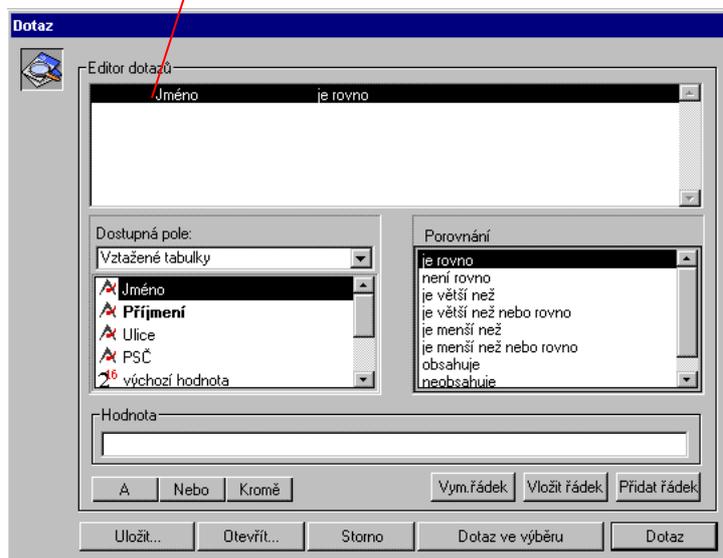
1 Vyberte položku Dotaz z nabídky Dotazy.

4th Dimension zobrazí Editor dotazů.

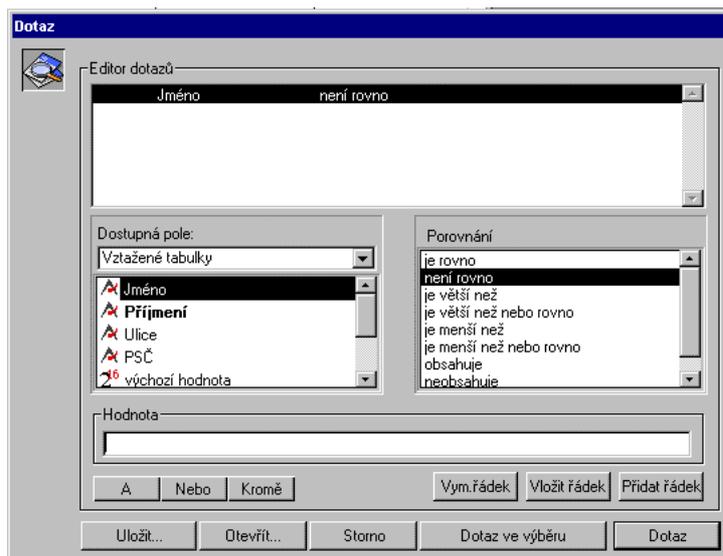
2 Klepněte na název pole, které chcete použít k dotazu.

4th Dimension zobrazí název pole v oblasti kritérií a zvýrazní místo, ve kterém se objeví operátor porovnání.

Název pole



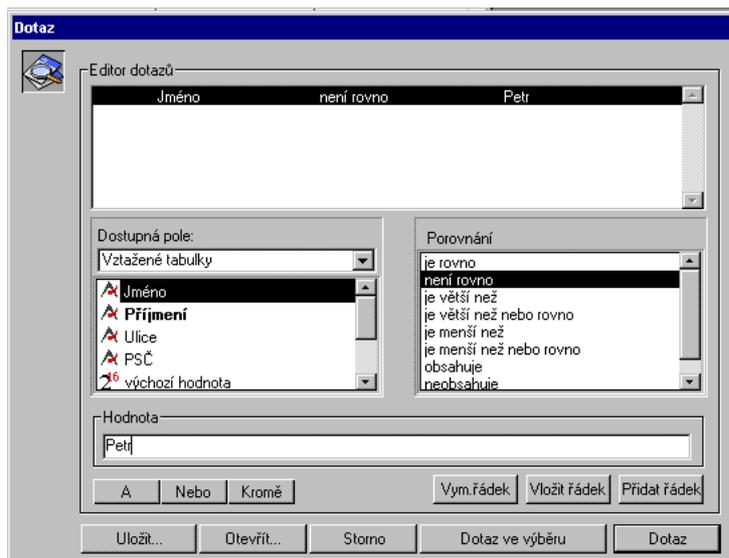
3 Klepněte na operátor porovnání.



Máte tyto možnosti:

- je rovno
- není rovno
- je větší než
- je větší než nebo rovno
- je menší než
- je menší než nebo rovno
- obsahuje
- neobsahuje

4 Napište hodnotu pro kterou chcete tvořit dotaz.



V Textovém nebo Alfa poli můžete použít znaménko výběru náhradou (@).

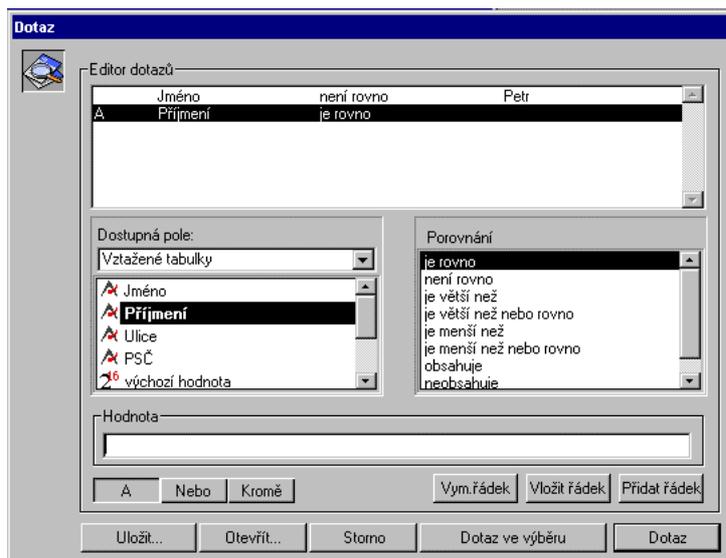
Pokud má prohledávané pole přiřazen výběrový seznam, 4th Dimension seznam zobrazí a požádá vás, abyste vybrali hodnotu. Pokud je vybrané pole logické, 4th Dimension zobrazí dvojici voličů. Pokud je vybrané pole podsoubor, je zobrazeno okno se seznamem podpolí.

5 Když chcete vložit další řádek dotazu, klepněte na tlačítko Vložit řádek.

4th Dimension vloží řádek se spojovacím operátorem „A“.

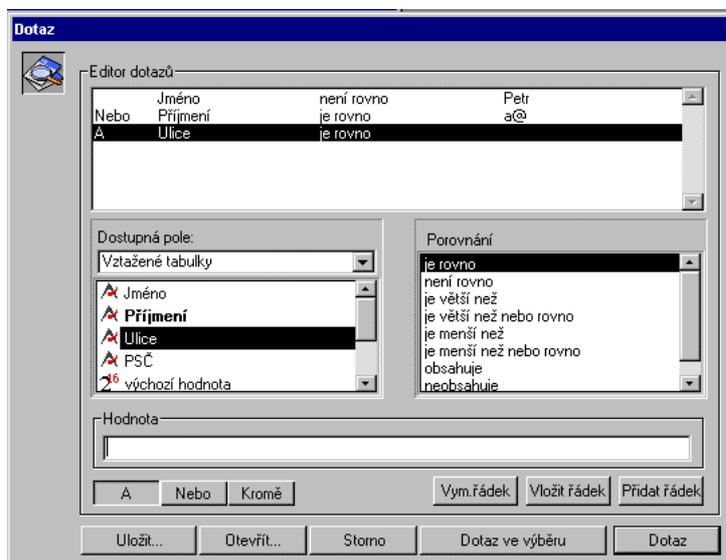
6 Když chcete použít spojovací operátor „Nebo“ nebo „Kromě“ klepněte na tlačítko operátoru.

Opakujte kroky 2 až 4 k vytvoření dalšího dotazu.



Pokud sestavujete složené hledání, 4th Dimension podmínky vyhodnocuje v pořadí, ve kterém jsou zobrazeny v Editoru dotazů (shora dolů). Spojení nemají žádnou prioritu. Znamená to, že pořadí, ve kterém zadáváte podmínky vyhledávání, může u rozsáhlých složených dotazů obsahujících více než dva dotazy ovlivnit výsledek hledání.

Když chcete vložit další řádek mezi již existující dva, označte druhý řádek a klepněte na tlačítko **Vložit řádek**. Řádek bude vložen nad označený řádek. Pokud potřebujete řádek přidat, klepněte na tlačítko **Přidat řádek**. Následující obrázek ukazuje přidání řádku.



Když vytváříte složené hledání, můžete měnit existující řádky dotazu tím, že klepnete na požadovaný řádek a vyberete nové pole, operátor nebo napíšete jinou hodnotu pole.

Když budete chtít vymazat některý řádek v jednoduchém nebo složeném dotazu, stačí řádek označit a klepnout na tlačítko **Vymazat řádek**.

7 K uložení dotazu na disk, klepněte na tlačítko Uložit a zadejte název souboru.

Dotaz nemusíte ukládat k jeho provedení.

8 Klepněte na tlačítko Dotaz.

NEBO

Dotaz ve výběru k hledání pouze v aktuálním výběru.

Klepněte na tlačítko **Storno** a opustíte Editor dotazů bez provedení dotazu.

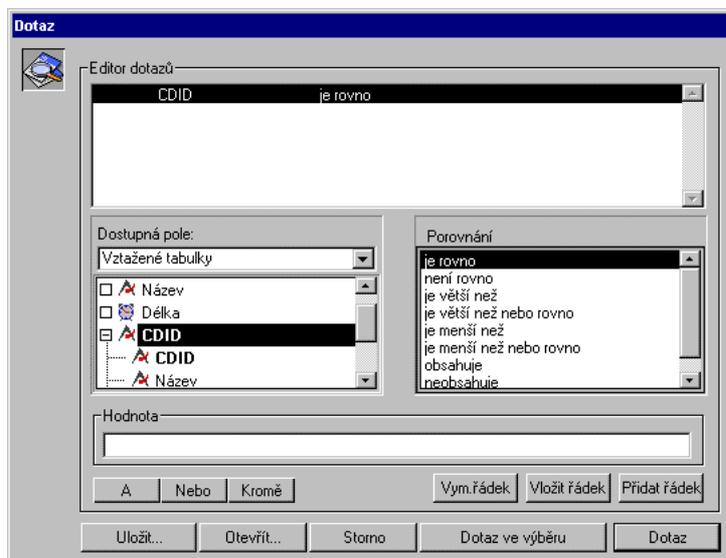
Označení pole z jiné tabulky

V Editoru dotazů můžete použít i pole ze vztažené tabulky. Když pole podle kterého chcete vyhledávat je v jiné tabulce, rozbalte druhotné klíčové slovo v seznamu polí a zobrazí se vám seznam polí ze vztažené tabulky. Následující obrázek ukazuje rozevřené klíčové pole.

K označení pole z jiné tabulky:

1 Rozevřete druhotné klíčové pole klepnutím na znaménko plus (Windows) nebo trojúhelník (Macintosh) v seznamu polí.

Zobrazí se seznam polí vztažené tabulky.

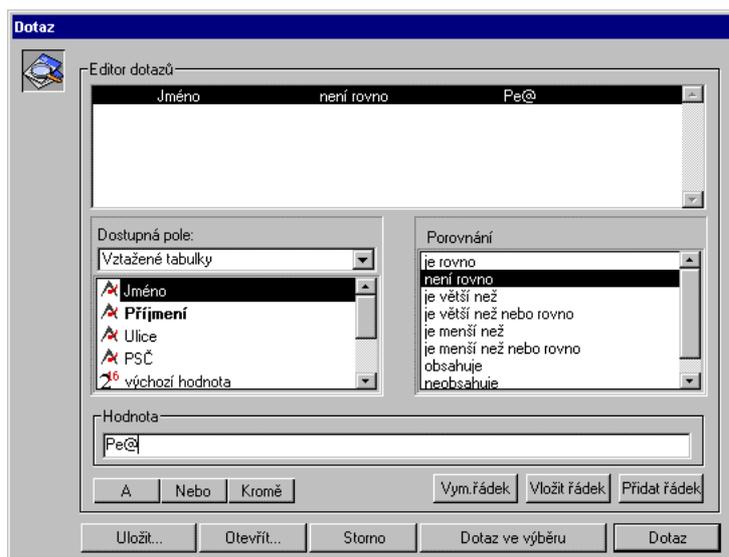


2 Klepněte na vybrané pole.

3 Sledujte kroky 3 až 7 na začátku této části k vytvoření dotazu.

Použití znaku Výběr náhradou

Když chcete hledat záznamy pouze podle řetězce kterým začínají, musíte použít znak výběru náhradou (@). Například když chcete najít všechny firmy, které začínají řetězcem „inf“, můžete použít následující dotaz:



Uložení dotazu na disk

Pokud vytváříte nějaké složité dotazy, můžete si je uložit na disk. Takový dotaz vytvoříte pouze jednou a potom jej můžete použít na jakýkoliv aktuální výběr.

K uložení dotazu na disk:

1 Klepněte na tlačítko Uložit.

4th Dimension zobrazí okno Uložit soubor do kterého zadáte název souboru.

2 Klepněte na OK.

Dotaz je uložen na disk. Můžete jej znovu otevřít z Editoru dotazů.

Načtení uloženého dotazu

Uložený dotaz můžete použít znovu.

K načtení uloženého dotazu:

1 Klepněte na tlačítko Otevřít.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít soubor.

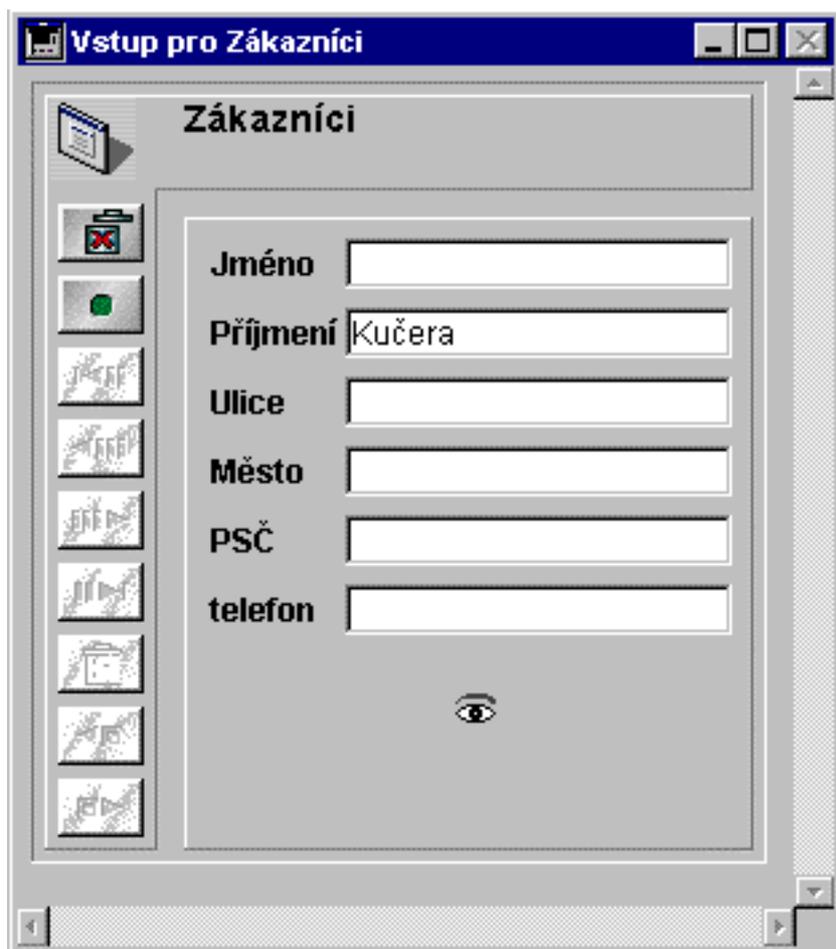
2 Otevřete vybraný soubor.

4th Dimension načte váš dotaz do Editoru dotazů. Načtený dotaz nahradí ten, který jste používali.

Dotaz dle příkladu

Metoda Dotaz dle příkladu je pohodlný způsob provedení většiny hledání. V této metodě hledání použijete pro zadání dotazu platný vstupní formulář. Můžete hledat pouze podle polí v aktuální tabulce. Dotaz dle příkladu provádí jak indexované tak postupné hledání.

Hodnotu můžete zadat do jediného pole nebo můžete vytvořit složený dotaz zadáním hodnot do více polí. Při složeném hledání používá metoda Dotaz dle příkladu spojovací operátor „A“.



Toto okno Dotazu dle příkladu je uvedeno jako příklad. Ve skutečnosti je jako okno Dotazu dle příkladu použit platný vstupní formulář. Vzhled okna Dotazu dle příkladu můžete určovat změnou platného vstupního formátu pomocí některé z metod popsanych v [Kapitole 3](#).

Při Dotazu dle příkladu můžete použít i operátor porovnání. Znaky které jsou použitelné místo operátoru jsou zobrazeny v následující tabulce:

Porovnání	Znak	Příklad
není rovno	#	#Marketing
je větší než	>	>30000
je větší než nebo rovno	>=	>=30000
je menší než	<	<30000
je menší než nebo rovno	<=	<=30000

Můžete použít i znak výběru náhradou za hodnotou pole. Následující obrázek ukazuje Dotaz dle příkladu s použitím znaku Výběr náhradou. Tento dotaz vyhledá všechny záznamy, jejichž hledané pole začíná na „S“.

Vstup pro Zákazníci

Zákazníci

Jméno

Příjmení **kuč@**

Ulice

Město

PSC

telefon



Když budete vytvářet složené hledání ve vstupním formuláři, bude automaticky doplněn mezi jednotlivé hodnoty spojovací operátor „A“. Následující obrázek ukazuje složený dotaz v Dotazu dle příkladu.

Vstup pro Zákazníci

Zákazníci

Jméno

Příjmení

Ulice

Město

PSC

telefon



K použití Dotazu dle příkladu:

1 Vyberte položku Dotaz dle příkladu z nabídky Dotazy.

4th Dimension zobrazí vstupní formát aktuální tabulky.

2 Vložte hodnotu kterou chcete hledat do pole.

Když například budete chtít najít člověka s příjmením „Kovářová“, napište Kovářová do pole Příjmení.

Když budete chtít použít porovnávací operátor, vložte příslušný znak před hodnotu pole.

3 Vložte všechny požadované hodnoty do polí.

4th Dimension použije spojovací operátor „A“.

4 Klepněte na tlačítko Přijmout nebo stiskněte klávesu Enter na číselné klávesnici k provedení dotazu.

Když budete chtít zrušit dotaz, klepněte na tlačítko Storno.

Dotaz a změna

Editor Dotaz a změna je určen pro rychlé vyhledání a změnu záznamů. Stejně jako Dotaz dle příkladu, i tato metoda hledání používá vstupní formulář. Změníte jej stejným způsobem jako u Dotazu dle příkladu.

Když je nalezen určitý výběr záznamů, 4th Dimension zobrazí první záznam v seznamu ve vstupním formuláři. Když záznam uložíte vrátíte se zpět do výstupního formuláře.

K použití Dotaz a změna:

1 Vyberte položku Dotaz a změna z nabídky Dotazy.

4th Dimension zobrazí aktuální vstupní formulář.

2 Vyberte pole podle kterého chcete vyhledávat.

3 Vložte hodnotu do pole.

Když například budete hledat všechny s příjmením „Kovář“, vložte do pole příjmení hodnotu „Kovář“.

4 Když budete chtít vytvořit složený dotaz, vložte hodnoty do dalších polí.

4th Dimension použije spojovací operátor „A“.

Pro Alfa pole můžete použít znak výběru náhradou (@).

5 Když chcete začít hledání, klepněte na tlačítko Přijmout nebo stiskněte klávesu Enter na číselné klávesnici.

Pro zrušení dotazu, klepněte na tlačítko Storno, nebo stiskněte klávesy Ctrl+. (Command+. na Macintoshi).

4th Dimension provede dotaz, nastaví nový aktuální výběr a zobrazí první záznam ve vstupním formuláři.

6 Změňte záznam pomocí standardních metod.

7 K přesunu mezi záznamy použijte navigační tlačítka vstupního formuláře.

NEBO

Klepněte na tlačítko Přijmout a vyberte záznamy z výstupního formuláře.

4th Dimension uloží každý záznam při přesunu na jiný záznam.

Klepněte na **Zrušit** k ukončení upravování výběru - nezměnil jste žádný záznam z výběru.

Dotaz dle výrazu

Pomocí editoru Dotaz dle výrazu najdete záznamy podle výsledku výpočtu. K sestavení vzorce používáte Editor výrazů. Ve výrazu můžete použít jakoukoli funkci jazyka nebo uživatelskou funkci.

Editor Dotaz dle výrazu je vhodný pro psaní dotazů, které vyžadují následující operace:

- Provádění operací a výpočtů a alfanumerickými řetězci
- Hledání podle výsledku výpočtů datumu
- Hledání podle výsledků matematických výpočtů

Následuje několik příkladů použití editoru Dotaz dle výrazu.

- Pro vyhledání záznamů, ve kterých je posledních sedm znaků v poli Telefon rovno „2524444“ použijte tento vzorec:

Substring (Telefon;4;7)=„2524444“.

- Následující vzorec najde lidi s dnešním datem narození v kterémkoli roce:

(Day of(Current date)=Day of(Datum narození))&

(Month of(Current date)=Month of(Datum narození))

Následující vzorec vydělí roční platy nájemným a najde záznamy, ve kterých je tato vypočtená hodnota větší než 1000:

(Roční plat/Nájemné)>1000

Výraz musí být logický. To znamená, že může vrátit pouze dvě hodnoty a to TRUE (PRAVDA) a FALSE (NEPRAVDA). Například výraz

Roční plat/Nájemné

je nesprávný, protože vrací číselnou hodnotu a ne PRAVDA nebo NEPRAVDA.

Délka výrazu

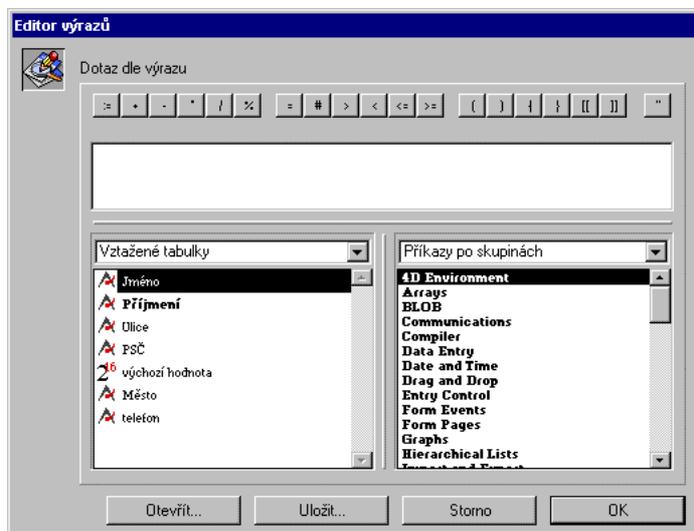
Můžete psát pouze výrazy, které jsou dlouhé jeden logický řádek. Znamená to, že nemůžete stisknout klávesu **Enter (Return)** a psát na druhém řádku. Editační oblast se však samočinně rozšíří na další řádek, pokud je výraz příliš dlouhý.

Ukládání výrazů

Výrazy můžete uložit na disk a znovu načíst do Editoru výrazů.

Použití editoru Dotaz dle výrazu

Editor Dotaz dle výrazu vám umožňuje vytvořit výraz podle kterého chcete hledat. Následující obrázek ukazuje použití dotazu výrazu v Editoru výrazů.



Jestli chcete vědět více informací o Editoru výrazů, přečtěte si „Celková aktualizace“ na straně 91.

K použití Dotaz dle výrazu:

1 Vyberte položku Dotaz dle výrazu z nabídky Dotazy.

2 Použijte Editor výrazů k vytvoření výrazu.

NEBO

Označte název metody napsané uživatelem ze seznamu rutin.

NEBO

Klepněte na tlačítko Otevřít k otevření uloženého výrazu.

Pokud vytváříte výraz v Editoru výrazů, můžete vaši funkci buď napsat nebo vybrat operátory, pole a funkce z panelů v dolní části editoru. Můžete přetáhnout příkazy a názvy polí do oblasti vytváření výrazu.

3 Pokud klepnete na tlačítko Otevřít, 4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít soubor a požádá vás, abyste vybrali soubor. Když soubor otevřete, jeho obsah nahradí výraz, který již případně je v Editoru výrazů.

K uložení výrazu na disk:

1 Klepněte na tlačítko Uložit.

4th Dimension zobrazí dialogové okno do kterého vložíte název souboru.

2 Klepněte na tlačítko OK.

Práce se záznamy

Tato kapitola popisuje hlavní úkoly při práci s daty:

- Přidávání záznamů
- Změny záznamů
- Aktualizaci záznamů
- Vymazání záznamů

Po vytvoření databáze v prostředí návrháře můžete přejít do prostředí uživatele a začít vkládat záznamy. Abyste mohli do databáze přidat záznamy, musíte pouze vytvořit tabulku a jedno nebo více polí. Potom můžete přejít do uživatelského prostředí, začít vkládat data a vrátit se do prostředí návrháře, kde můžete přidat tabulky, pole, formuláře nebo provést libovolné jiné úpravy.

Po přidání záznamů do databáze budete obvykle údaje měnit. Pokud potřebujete změnit jeden nebo více záznamů, můžete je zobrazit pomocí některé metod hledání popsaných v [kapitole 4](#). Záznamy potom můžete změnit buď ve vstupním nebo výstupním formuláři.

Někdy potřebujete provést stejnou změnu v celé skupině záznamů. Tomu říkáme celková aktualizace. Ve 4th Dimension můžete aktualizovat obsah souborů automaticky - bez nutnosti měnit jednotlivé záznamy.

Můžete také zjistit, že potřebujete vymazat jeden nebo více záznamů. Záznamy mažete, pokud zjistíte, že jsou zastaralé nebo nepotřebné. Pokud je záznam potřebný, ale hodnoty uložené v záznamu nejsou správné, záznam nemažete, ale změníte jej.

Platný záznam můžete vymazat ve vstupním formuláři nebo můžete vymazat podmnožinu záznamů aktuálního výběru ve výstupním formuláři.

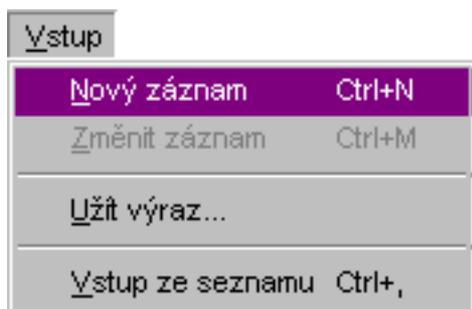
Vkládání nových záznamů

Nové záznamy můžete přidat buď ve vstupním nebo výstupním formuláři. Popis základních úkonů ve vstupních a výstupních formulářích najdete v [Kapitole 3](#).

Vstupní formulář

Nový záznam přidáte pomocí vstupního formuláře takto:

1 Vyberte položku Nový záznam z nabídky Vstup.



Nový záznam můžete zvolit při použití jak vstupního tak výstupního formuláře.

4th Dimension zobrazí prázdný vstupní formulář a umístí kurzor do první dostupné oblasti ve formuláři.

2 Vložte data do první dostupné oblasti.



3 Stiskněte Tabelátor.

4th Dimension přesune kurzor do další dostupné oblasti.

4 Napište data do této oblasti.

5 Stiskněte Tabelátor.

Opakujte proces vložení dat pro každou dostupnou oblast, dokud nejsou vloženy všechny údaje záznamu.

Pokud jste skončili vkládání dat a jste spokojeni s vloženými údaji, můžete záznam přijmout.

6 Stiskněte klávesu Enter nebo klepněte na tlačítko Přijmout ve vstupním formuláři a přijměte záznam.

The screenshot shows a software window titled "Vstup pro Zákazníci" (Customer Input). The window contains a form for entering customer data. The form fields are:

- Jméno: Václav
- Příjmení: Flégl
- Ulice: Nábřežní 25
- Město: České Budějovice
- PSC: 652 21
- telefon: (035) 25 45 85 4

The window also displays "Zákazníci" and "6 of 6".

Přijmutím záznamu zadáte 4th Dimension, aby přidala záznam do databáze na disku. Po stisknutí klávesy Enter je zobrazen nový prázdný vstupní formulář.

7 Opakujte postup vkládání dat, dokud nechcete skončit.

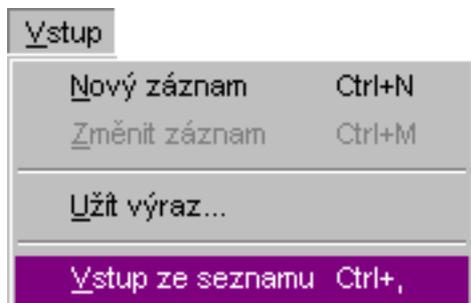
8 Když skončíte vkládání dat, po zobrazení dalšího prázdného záznamu klepněte na tlačítko Zrušit ve formuláři nebo stiskněte Ctrl+. (Comand+. na Macintoshi).

Obě tyto akce zobrazí výstupní formulář.

Výstupní formulář

Pomocí výstupního formuláře přidáte nový záznam takto:

1 Z nabídky Vstup zvolte položku Vstup ze seznamu.

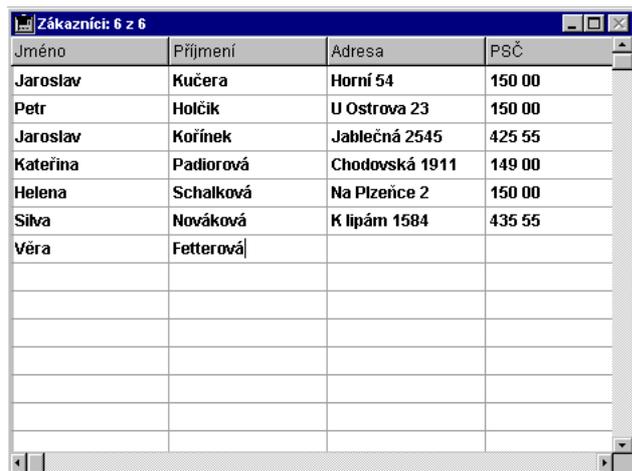


Pole v platném souboru se stanou dostupnými. Nemůžete vkládat data do proměnných, polí z jiných tabulek nebo do vložených formulářů.

2 Z nabídky Vstup zvolte položku Nový záznam, nebo stiskněte klávesu Enter.

Kurzor se objeví v prvním poli pod posledním záznamem ve vstupním formuláři.

3 Zapište údaj do pole a klávesou Tabulátor se přemístěte do dalších polí v tomto záznamu.



Jméno	Příjmení	Adresa	PSČ
Jaroslav	Kučera	Horní 54	150 00
Petr	Holčík	U Ostrova 23	150 00
Jaroslav	Kořínek	Jablečná 2545	425 55
Kateřina	Padiorová	Chodovská 1911	149 00
Helena	Schalková	Na Plzeňce 2	150 00
Silva	Nováková	K lipám 1584	435 55
Věra	Fetterová		

Při práci s poli jsou použity všechny způsoby prověřování dat, které jsou definovány pro pole ve formuláři. Například pole s výběrovým seznamem zobrazí tento seznam, pokud do něj přemístíte kurzor.

4 Stisknutím klávesy Enter uložte nový záznam a vytvořte další prázdný záznam. Nebo klepněte na pole v jiném záznamu.

4th Dimension uloží údaje v přidáném záznamu.

5 Znovu zvolte položku Vstup ze seznamu v nabídce Vstup a ukončete mód Vstup ze seznamu.

Změny záznamů

Záznamy měňte, pokud potřebujete aktualizovat informace nebo pokud zjistíte, že původně vložená informace je nesprávná. Před změnou skupiny záznamů vyberte tyto záznamy jako aktuální výběr. Záznamy pro změny můžete vybrat vyhledáním nebo zvýrazněním ve výstupním formuláři. Informace o vybírání záznamů a hledání v databázi najdete v [Kapitole 4](#).

Záznamy můžete měnit ve vstupním nebo výstupním formuláři. Pro změny skupiny záznamů je vhodnější výstupní formulář, protože zobrazuje několik záznamů současně. Pokud výstupní formulář obsahuje všechna pole vstupního formuláře, nemůže nahradit nástroje vstupního formuláře.

Když je záznam měněn v jiném procesu, je uložen jako zamčený. Zamčený záznam může být prohlížen, ale nemůže být měněn. Když otevřete zamčený záznam, budete mít přístupná pole, ale nebude vám umožněno je měnit. Jestli chcete vědět více informací o procesech, přečtěte si „[Multi tasking ve 4th Dimension](#)“ na straně 16. Jestli chcete vědět více informací o tom, co to jsou procesy a jak je vytvářet, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

4D Server

Ve 4D Server se záznamy zamykají, pokud jsou používány jinými uživateli. Když otevřete záznam otevřený jiným procesem nebo jiným uživatelem, budete si moci záznam prohlédnout, ale ne měnit.

Vstupní formulář

Pro vkládání a upravování záznamů lze použít vstupní formulář.

K upravení záznamů pomocí vstupního formuláře:

1 Poklepejte na záznam ve výstupním formuláři.

NEBO

Označte řádek záznamu ve výstupním formuláři a vyberte položku Změnit záznam z nabídky Vstup.

4th Dimension zobrazí záznam v platném vstupním formuláři.

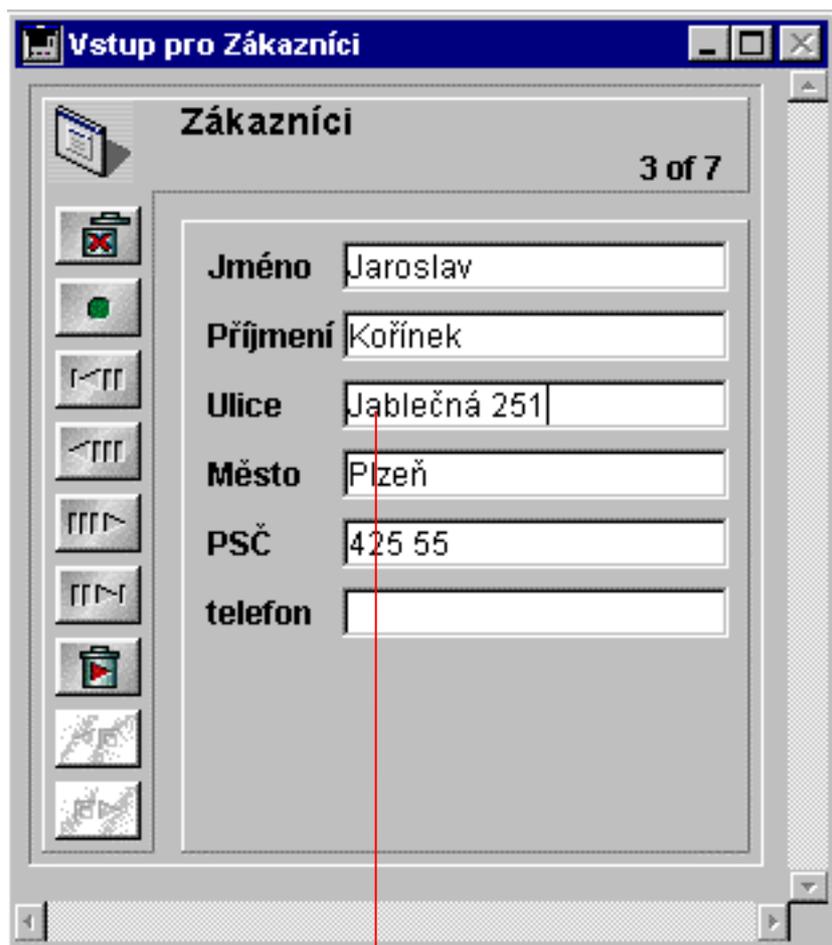
The screenshot shows a software window titled "Vstup pro Zákazníci" (Input for Customers). The window contains a form titled "Zákazníci" (Customers) with a status indicator "3 of 7". The form has several input fields:

Jméno	Jaroslav
Příjmení	Kořínek
Ulice	Jablečná 2545
Město	Pízeň
PSC	425 55
telefon	

On the left side of the form, there is a vertical toolbar with various icons for navigation and editing, including a delete icon, a save icon, and several arrow icons for navigating between records.

2 Označte pole které chcete měnit a upravte jej.

Přečtěte si [Kapitolu 3](#) pro informace o upravování dat.



Byla změněna adresa

3 K uložení záznamu stiskněte tlačítko Enter na číselné klávesnici.

NEBO

Klepněte na navigační tlačítka k uložení záznamu a posunutí se na další záznam.

Klepnutím na navigační tlačítka se pohybujete v aktuálním výběru.

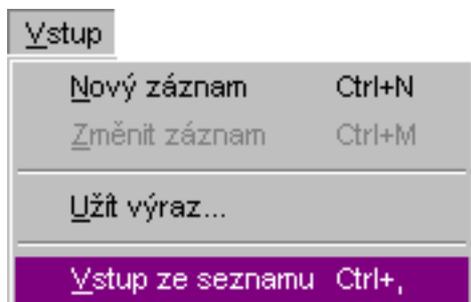
Změny můžete zrušit stisknutím tlačítka **Zrušit**, nebo stiskněte kombinaci **Ctrl+Tečka** (**Comand+Tečka** na Macintoshi)

Výstupní formuláře

Pole zobrazené ve výstupním fomuláři můžete měnit pomocí Vstupu ze seznamu.

K upravení záznamu s použitím výstupního formuláře:

1 Z nabídky Vstup zvolte položku Vstup ze seznamu.



Pole ve výstupním formuláři se stanou měnitelné. Objeví se značka před položkou Vstup ze seznamu, která značí že jste v módu Vstup ze seznamu.

2 Označte pole a proveďte požadované změny.

Když je mód Vstup ze seznamu zapnutý, poklepáním označíte pole.



Jméno	Příjmení	Adresa	PSČ
Jaroslav	Kučera	Horní 54	150 00
Petr	Holčík	U Ostrova 23	150 00
Jaroslav	Kořínek	Jablečná 251	425 55
Kateřina	Padiorová	Chodovská 1911	149 00
Helena	Schalková	Na Plzeňce 2	150 00
Silva	Nováková	K lipám 1584	435 55
Věra	Fetterová		

Poznámka

Když jste v módu Vstup ze seznamu, můžete záznam otevřít do vstupního formuláře vybráním položky Změnit záznam z nabídky Vstup.

3 Upravte hodnotu a stiskněte klávesu Tabelátor.

4th Dimension uloží vaše změny při přechodu do jiného pole.

4 Pokračujte v upravování polí.

5 Klepněte do pole v jiném řádku a budete měnit jiný záznam.

NEBO

Stiskněte klávesu Enter na číselné klávesnici. Záznam se uloží a vytvoří se nový řádek (záznam).

6 Vyberte položku Vstup ze seznamu z nabídky Vstup k opuštění módu Vstup ze seznamu.

Celková aktualizace

Celkovou aktualizaci provádíte, když chcete provést určitou změnu ve skupině záznamů. Celkovou aktualizaci automatizujete provedením změn v databázi, které by jinak bylo obtížné a zabralo by příliš mnoho času. Celkovou aktualizaci provedete, pokud chcete například:

- Změnit všechny ceny v souboru Ceník a určité procento.
- Formátovat číselná nebo alfanumerická pole.

Celkovou aktualizaci provedete „použitím“ výrazu na aktuální výběr záznamů. To znamená, že výraz provede změnu v každém záznamu platného výběru.

Následují příklady výrazů a vysvětlení funkcí, které provádějí.

Následující výraz vynásobí pole Plat hodnotou 1,05. Může být použit při zvyšování platu.

Plat := Plat *1,05

Další výraz používá vestavěnou funkci k převedení pole Stát na velká písmena. zaručí tak jednotné zobrazení států na štítcích a zprávách.

Stát := **Uppercase**(Stát)

Další výraz používá uživatelskou funkci ke změně formátu pole Příjmení. Převede první znak pole Příjmení na velké písmeno a ostatní znaky na malá písmena.

Příjmení := *Velká počáteční*(Příjmení)

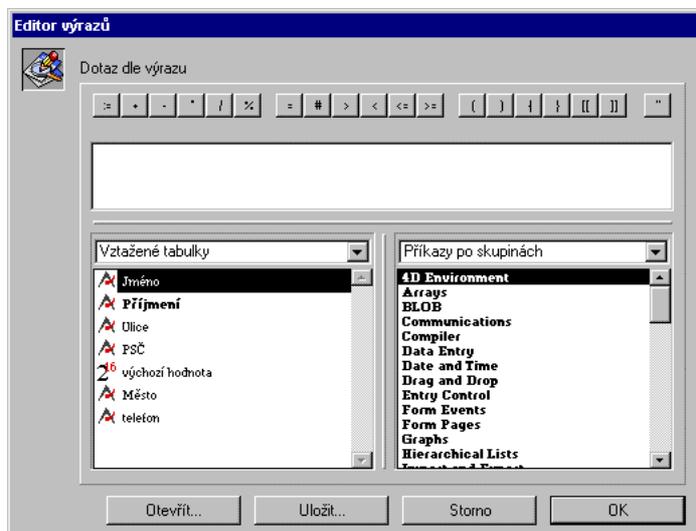
Možnost použití funkcí napsaných uživatelem při celkové aktualizaci je silná vlastnost 4th Dimension.

Celkovou aktualizaci provedete vytvořením výrazu v Editoru výrazů a jeho použitím pro všechny záznamy v aktuálním výběru.

Výrazy sestavujete z vestavěných funkcí a výrazů 4th Dimension, vlastních metod nebo funkcí plug-in. Další informace o vytváření funkcí najdete v Příručce návrháře a Popisu jazyka 4th Dimension.

Editor výrazů

Editor výrazů nabízí mnoho zkratk pro psaní výrazů. Můžete klepnout na jméno polí, operátorů a rutin a přidat je do výrazu.



Editor výrazů obsahuje tyto oblasti:

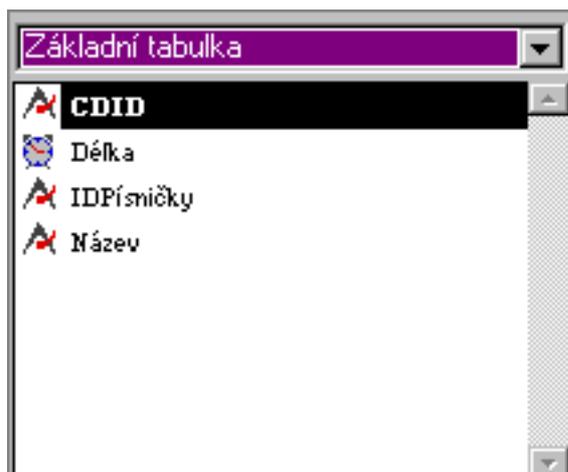
- **Editační oblast:** V této oblasti vytváříte a upravujete výraz. Výraz vytvoříte napsáním vašich funkcí nebo označením operátorů, polí, a funkcí lišty nástrojů nebo panelů. Můžete vložit pole do editační oblasti poklepáním nebo přetažením.
- **Operátory lišty nástrojů:** Tato lišta nástrojů obsahuje operátory, které můžete použít ve výrazu. Jestli chcete vědět více informací o těchto operátorech, přečtěte si Popis jazyka 4th Dimension.

Klíčová slova	Operátory porovnání	Svorky	Uvozovky
Přiřadit Sčítání Odečítání Násobení Dělení Procenta	Rovná se Nerovná se Větší než Menší než Menší nebo rovno Větší nebo rovno	Závorky Vlnité závorky Dvojitě závorky	

- **Rozevírací nabídka tabulek:** V této nabídce určujete tabulku která pole budou zobrazena v seznamu.

- **Základní tabulka:** Pole z aktuální tabulky.
- **Vztažené tabulky:** Pole z aktuální tabulky jsou zobrazeny v seznamu a máte možnost rozevřít i klíčové slovo tabulky a tím zobrazit pole vztažené tabulky.
- **Všechny tabulky:** Zobrazí všechny tabulky a pole. Můžete rozevřít tabulku a zobrazit pole v hierarchickém seznamu.

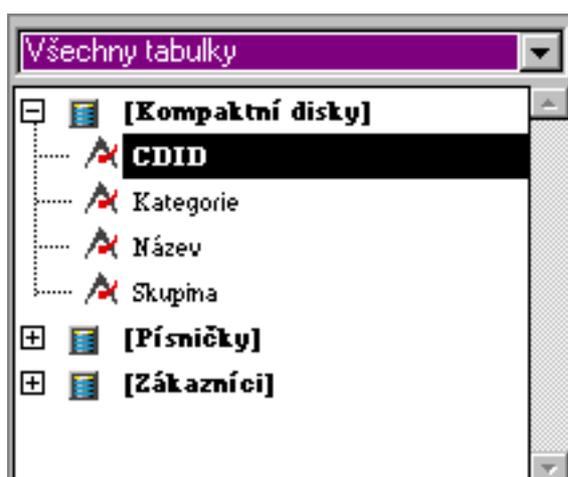
- **Seznam polí:** Tato oblast zobrazuje názvy tabulek a polí. Tabulky které budou zobrazeny v této oblasti řídíte rozevírací nabídkou tabulek. Na následujícím obrázku jsou vidět tři příklady.



Základní tabulka: Pole ze základní tabulky jsou zobrazena.



Vztažené tabulky: Pole ze základní tabulky jsou zobrazena a klíčové pole může být rozevřeno (jak je ukázáno).



Všechny tabulky: Všechny tabulky jsou zobrazeny v hierarchickém seznamu a můžete je rozevřít. Klepněte na znaménko plus (Windows) nebo trojúhelník (Macintosh) k rozevření klíčového pole vztažené tabulky.

Poznámka

V seznamu polí budou vidět pouze viditelná pole. Jestli chcete vědět více informací o neviditelných polích, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

■ **Seznam rutin:** Tento seznam obsahuje seznam rozevíracích nabídek a nebo abecední seznam příkazů a metod psaných uživatelem. Každá z rozevíracích nabídek obsahuje určitou část příkazů 4th Dimension.

Nabídka nad oblastí rutin slouží k přepínání mezi skupinovým řazením rutin nebo abecedním. Jestli chcete vědět více informací o příkazech 4th Dimension, přečtěte si Popis jazyka 4th Dimension.

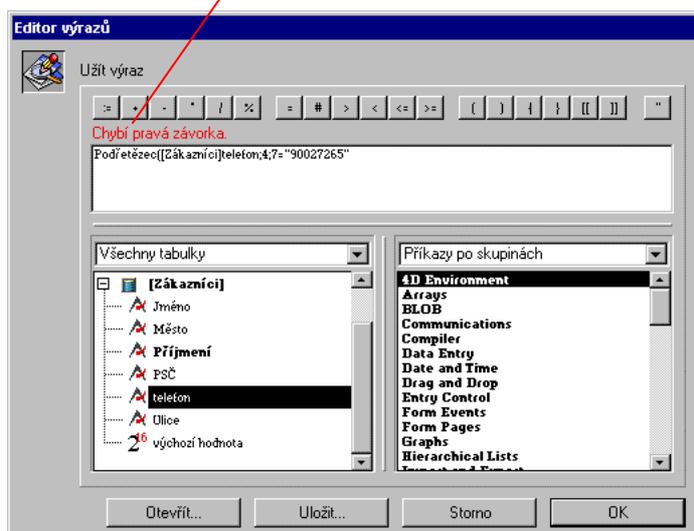
■ **Oblast tlačítek:** Tato oblast obsahuje tlačítka k uložení a načtení výrazu, zrušení a nebo provedení výrazu.

Výraz sestavujete klepnutím na klíčová slova, názvy polí a příkazy. Když klepnete na položku, automaticky je zapsána do editační oblasti, kde ji můžete standardním způsobem upravovat pomocí příkazů Vyjmout, Kopírovat a Vložit. Do editační oblasti můžete také přímo psát.

Výraz může být dlouhý pouze jeden logický řádek. Nemůžete stisknout klávesu **Enter** a napsat další řádek. Ve výrazu však můžete použít vaši dříve vytvořenou metodu. Vaše metody mohou být libovolně dlouhé.

Když uděláte nějakou chybu při psaní výrazu, a 4th Dimension ji bude schopná zaznamenat, zobrazí vám varování stejně jako na následujícím obrázku.

Chybové hlášení



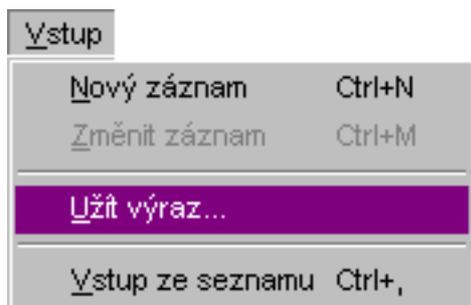
Před tím, než výraz použijete, musíte chybu opravit.

Celkovou aktualizaci provedete takto:

1 Nastavte aktuální výběr na záznamy, které chcete používat.

Informace o nastavení platného výběru najdete v [Kapitole 4](#).

2 Zvolte položku Užit výraz z nabídky Vstup.



3 Pomocí Editoru výrazů sestavte výraz.

NEBO

Klepněte na tlačítko Otevřít a načtěte uložený výraz.

- Pole do editační oblasti přesunete poklepáním nebo přetažením. Když je pole ve vztahené tabulce, musíte nejdříve rozevřít klíčové pole.
- K vložení operátoru klepněte na tlačítko operátoru.
- K vložení příkazu nebo metody, klepněte na její název.

Pokud klepnete na tlačítko **Otevřít**, 4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít soubor a požádá vás, abyste vybrali soubor. Když soubor nahrajete, příkaz nahradí stávající obsah Editoru výrazů.

Po nahrání výrazu jej můžete upravit v editační oblasti.

4 Pokud chcete nový výraz uložit do diskového souboru, klepněte na tlačítko Uložit.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Vytvořit soubor a požádá vás, abyste zadali název souboru.

5 Klepnutím na tlačítko OK použijete výraz na platný výběr.

4th Dimension zavře okno Editoru a použijte výraz na záznamy v platném výběru.

Klepnutím na tlačítko **Storno** zavře okno Editoru a vrátíte se do výstupního formuláře bez použití výrazu.

Mazání záznamů

Záznam, který je zastaralý nebo nepotřebný, můžete vymazat. Pokud záznam nadále potřebujete, ale hodnoty, které obsahuje nejsou správné, záznam nemažte, ale změňte jej.

Záznamy můžete mazat dvěma způsoby:

- Jednotlivě ve vstupním formuláři
- Jako podmnožinu záznamů ve výstupním formuláři

Vymazání záznamů je trvalé a nemůže být vráceno. Když mažete záznamy, 4th Dimension zobrazí dialogové okno, ve kterém vymazání potvrzujete.

Mazání záznamů ve vstupním formuláři

Při mazání záznamů ve vstupním formuláři si můžete ověřit obsah každého záznamu, než jej vymažete.

Pomocí vstupního formuláře vymažete záznam takto:

1 Vyhledáním nebo navigačními tlačítky zobrazte záznam, který chcete vymazat.

2 Klepnutím na tlačítko Vymazat vymažete záznam.

V závislosti na návrhu databáze může tlačítko **Vymazat** vypadat jakkoliv.

4th Dimension vás požádá o potvrzení vymazání. Poté, co 4th Dimension záznam odstraní, nemůžete jej vrátit.

3 Klepnutím na tlačítko Ano záznam trvale vymažete.

4th Dimension odstraní záznam z databáze a vrátí se do výstupního formuláře.

Mazání záznamů ve výstupním formuláři

Ve výstupním formuláři můžete smazat několik záznamů současně. Máte několik způsobů, jak vytvořit výběr záznamů pro mazání.

Pomocí výstupního formuláře vymažete záznamy takto:

1 Vyberte záznamy, které chcete vymazat.

Jméno	Příjmení	Adresa	PSČ
Jaroslav	Kučera	Horní 54	150 00
Petr	Holčík	U Ostrova 23	150 00
Jaroslav	Kořínek	Jablečná 251	425 55
Kateřina	Padiorová	Chodovská 1911	149 00
Helena	Schalková	Na Plzeňce 2	150 00
Silva	Nováková	K lipám 1584	435 55
Věra	Fetterová		

Poznámka

Všechny záznamy v tabulce vymažete zvolením položky **Všechny záznamy** z nabídky **Dotazy** a vybráním položky **Vybrat vše** z nabídky **Úpravy**.

2 Z nabídky Úpravy zvolte položku Odstranit.

4th Dimension zobrazí dialogové okno požadující potvrzení vymazání. Vymazání nemůžete vrátit.

3 Klepnutím na tlačítko Ano záznamy trvale vymažete.

4th Dimension odstraní vybrané záznamy ze souboru. Vymazání můžete zrušit klepnutím na tlačítko **Ne**.

Mazání zamčených záznamů

Uzamčené záznamy nemůžete mazat. Záznamy, které jsou používány jiným procesem jsou uzamčené. Například když proces otevře záznam pro upravování, tak jej 4th Dimension uzamkne.

4D Server

Záznamy jsou zamčeny také pokud je používá jiný uživatel.

Před každým mazáním si vytvoříte aktuální seznam záznamů který chcete mazat. Když v tomto seznamu jsou uzamčené záznamy mazání proběhne, ale zůstanou v tomto výběru zamčené záznamy. Pokud záznamy budete stále chtít vymazat, musíte počkat dokud nebudou odemčené.

Záznamy vymazané v jiném procesu

Aktuální výběr může být vymazán i v jiném procesu. Například když pracujete v databázi, můžete začít jiný proces který bude mazat záznamy z tabulky. Záznamy vymazané v tomto procesu jsou nenávratně vymazány. Toto mazání se neprojeví ve vašem aktuálním výběru, dokud nebudete chtít vytvořit nový, nebo nějak pracovat se současným výběrem.

Dobrym příkladem je tabulka s padesáti záznamy. Hlavička tabulky ukazuje že máte v seznamu zobrazeno „50 z 50“ záznamů. Když v nějakém jiném procesu někdo vymaže jeden záznam, zobrazí vám hlavička okna, že obsahuje „50 z 49“. Nyní tabulka obsahuje méně

záznamů než současný aktuální výběr. Počet se změní ve chvíli, kdy budete měnit aktuální výběr.

Když budete chtít mazat již smazaný záznam, zobrazí se upozornění.

Třídění záznamů

Třídění uspořádá záznamy podle hodnot z databáze. Záznamy obvykle třídíme v těchto situacích:

- Pro zobrazení záznamů v určitém pořadí
- Před tiskem zprávy nebo štítků
- Před vytvořením diagramu

Pokud vkládáte data do nové databáze, 4th Dimension ukládá záznamy v pořadí, ve kterém byly vloženy nebo importovány. Když zobrazíte záznamy ve výstupním formuláři nebo je vytisknete, objeví se v tomto pořadí. Často chcete vidět záznamy v jiném pořadí. Například chcete seřadit seznam jmen ve zprávě podle abecedy. V tomto případě třídění podle pole Příjmení uspořádá záznamy abecedně podle příjmení.

Třídění můžete provádět ve vstupním i výstupním formuláři. Pokud třídíte ve vstupním formuláři, bude zobrazen první záznam v novém pořadí. Jinak jsou seřazené záznamy zobrazeny ve výstupním formuláři.

4th Dimension třídí rychle podle indexovaných polí. Pokud třídíte podle jednoho pole a toto je indexované, 4th Dimension použije index.

Úrovně třídění

Záznamy můžete třídit až podle 30 různých polí nebo výrazů. Každé pole nebo výraz, podle kterého třídíte, je označován jako úroveň třídění. První pole nebo výraz, podle kterého třídíte nazýváme primární třídící pole nebo výraz. Ostatní pole nebo výrazy nazýváme sekundární třídící pole nebo výrazy.

Například výsledkem dvouúrovňového vzestupného třídění podle příjmení a jména je následující seznam:

Adámek Adolf

Adámek Bohumil

Bubák Jozef

Cimmerman Jára

.

.

Zimmerman Robert

Při třídění polí 4th Dimension nerozlišuje velká a malá písmena (tj. „Cimmermen“ = „cimmerman“).

Poznámka

Při použití mezinárodní verze 4th Dimension s operačním systémem rozlišujícím diakritická znaménka je rozlišuje i třídění.

Vzestupné a sestupné pořadí

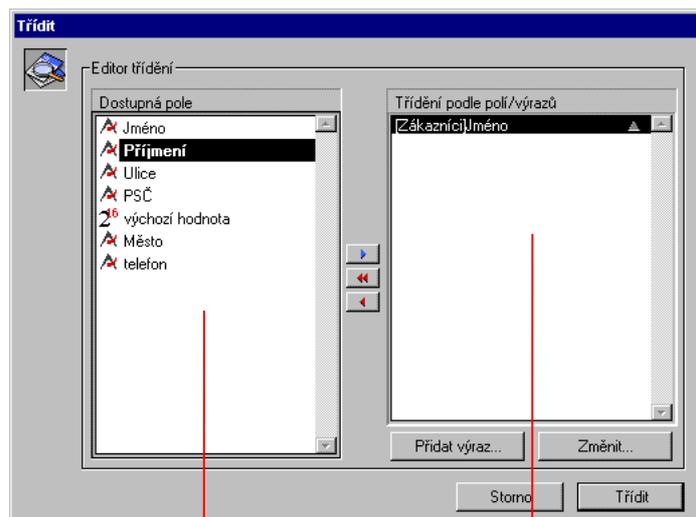
Pro každé pole nebo výraz, podle kterého třídíte, můžete stanovit buď vzestupné nebo sestupné pořadí. Třídění od A do Z nebo od nejmenšího k největšímu říkáme vzestupné třídění. Třídění v opačném pořadí říkáme sestupné třídění.

Pokud třídíte ve více úrovních, můžete vzestupná a sestupná pořadí libovolně kombinovat. Víceúrovňové třídění může kombinovat pole a výrazy a vzestupná a sestupná pořadí třídění.

Editor třídění

Záznamy v platném výběru třídíte zvolením položky **Třídít** z nabídky **Dotazy**. Třídění platného výběru změní pořadí, ve kterém jsou záznamy zobrazeny nebo tištěny. Toto třídění je dočasné, neovlivňuje pořadí, ve kterém jsou záznamy uloženy na disku.

Když zvolíte položku **Třídít**, objeví se Editor třídění, který vám umožní definovat požadované třídění.



Seznam polí

Oblast kritérií

Editor třídění obsahuje tyto oblasti:

- **Seznam polí:** Tato oblast zobrazuje jména polí v aktuální tabulce nebo v ostatních tabulkách. Indexovaná pole jsou zobrazena tučně. Šipky v záhlaví seznamu slouží k zobrazení polí z ostatních tabulek. Můžete třídít podle polí z podtabulek a vztažených tabulek (pokud je vztah automatický). Pokud chcete použít pole ze vztažené tabulky nebo podtabulky, klepněte na znaménko plus (Windows) nebo trojúhelník (Macintosh) a zabrazí se vám seznam polí vztažené tabulky.

Poznámka

V Editoru třídění jsou zobrazeny pouze viditelné tabulky a pole. Informace o neviditelných tabulkách a polích najdete v Příručce návrháře 4th Dimension.

- **Oblast kritérií:** Tato oblast zobrazuje třídící pole nebo výrazy a pořadí třídění. Pole nebo výraz v prvním řádku v oblasti kritérií je primární třídící pole nebo výraz. Šipky na pravé straně oblasti slouží k určení pořadí třídění.

- **Tlačítko Vložit výraz:** Pomocí tohoto tlačítka můžete přidat výraz jako úroveň třídění. Výraz používáte, když chcete třídít podle něčeho, co není pole, jako je vypočtená hodnota nebo část pole. Například můžete třídít podle vypočteného procenta vydaných součástek nebo podle posledních čtyř číslic v poli Číslo součástky.

- **Panel tlačítek:** Tento panel obsahuje tlačítka pro přidávání a odebrání polí do seznamu třídění.



- **Tlačítko Změnit:** Když klepnete na tlačítko Změnit, zobrazí se označená úroveň třídění v Editoru výrazů. Když tato úroveň je výraz, zobrazí se výraz a když je to pole, zobrazí se název pole.
- **Tlačítko Storno:** Pomocí tohoto tlačítka uzavřete Editor třídění.
- **Tlačítko Třídít:** Pomocí tohoto tlačítka spustíte třídění.

Poznámka

Editor rychlých zpráv může vnitřně třídít záznamy které má v aktuálním výběru. Jestli chcete vědět více informací o rychlých zprávách přečtěte si [Kapitolu 8](#).

Použití příkazu Třídít

Položku **Třídít** použijete ke třídění aktuálního výběru. Toto třídění je dočasné a týká se pouze aktuálního výběru, neovlivňuje pořadí, ve kterém jsou záznamy uloženy v databázi. **Třídít** se obvykle používá bezprostředně po hledání a před tiskem zprávy nebo štítků.

Aktuální výběr setřídíte takto:

1 Z nabídky Dotazy zvolte položku Třídít.

4th Dimension zobrazí Editor třídění.

2 Poklepejte na pole podle kterého chcete třídít.

NEBO

Přetáhněte název pole do oblasti třídění.

NEBO

K třídění podle výrazu, klepněte na tlačítko Přidat výraz.

Když otevřete Editor třídění zobrazuje seznam polí z aktuální tabulky. Můžete vybrat pole ze vztažené tabulky nebo podtabulky rozevřením klíčových polí.

Když klepnete na tlačítko **Přidat výraz**, 4th Dimension zobrazí Editor výrazů. Jestli chcete vědět více informací o vytváření výrazů, přečtěte si „[Třídění podle výrazu](#)“ na straně 103.

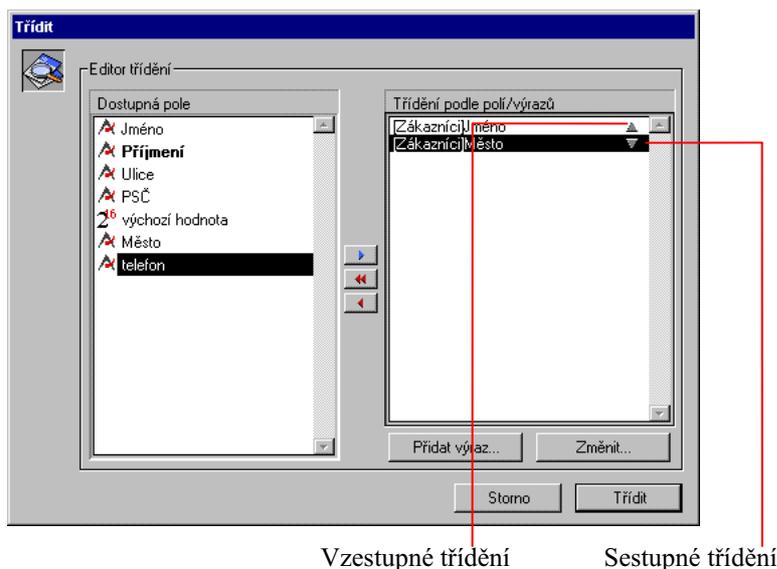
Název pole nebo výrazu se objeví v oblasti kritérií.

3 Pokud potřebujete, klepněte na šipku pořadí třídění v oblasti kritérií a přepněte mezi vzestupným a sestupným pořadím třídění.

Šipka nahoru znamená vzestupné třídění a šipka dolů značí sestupné třídění.

4 Pokud potřebujete opakujte kroky 2 až 3 a přidejte do seznamu sekundární úrovně třídění.

Pro každou úroveň třídění můžete stanovit vzestupné nebo sestupné třídění.



Třídící pořadí na obrázku vytvoří seznam zaměstnanců seřazený podle funkcí. V rámci každé funkce jsou zaměstnanci třídění podle platu, nejvyšší plat je první.

5 Klepněte na tlačítko **Třídít**.

4th Dimension seřadí aktuální výběr. Pokud používáte vstupní formulář, bude v něm zobrazen první záznam seřazeného aktuálního výběru.

Třídění podle výrazu

Můžete třídít podle pole i podle výrazu. Například následující výraz třídí podle měsíce z pole Datum narození.

Month of (Datum narození)

K vytvoření třídění podle výrazu:

1 V Editoru třídění klepněte na **Vložit výraz**.

4th Dimension zobrazí Editor výrazů.

Vytvořte výraz podle kterého budete třídít. Jestli chcete vědět více informací o Editoru výrazů, přečtěte si „[Celková aktualizace](#)“ na straně 91.

2 Klepněte na **OK** když máte výraz hotový.

4th Dimension zobrazí název výrazu v oblasti třídění.

Výraz se objeví s šipkou směru třídění v oblasti třídění.

Upravení pořadí třídění

Pole z oblasti třídění můžete vymazat a opět přidat.

■ **Odstranění pole nebo výrazu:** K odstranění pole nebo výrazu, označte řádek který chcete odstranit a klepněte na tlačítko **Odstranit**  nebo stiskněte **Backspace**. Když budete chtít odstranit všechny řádky z oblasti třídění, klepněte na tlačítko **Odstranit vše** .

■ **Změna pořadí třídění:** Když budete chtít změnit pořadí třídění některých polí, stačí řádek s vybraným polem přetáhnout nahoru nebo dolů.

Třídění během upravování záznamu

Když budete mít v aktuálním výběru některý záznam upravovaný v jiném procesu, 4th Dimension pro třídění použije poslední uloženou hodnotu polí.

Například když někomu budete upravovat oslovení z „Inženýr“ na „Stavební inženýr“ během toho, když se bude aktuální výběr s tímto záznamem třídit podle Oslovení, bude tento záznam tříděn jako „Inženýr“. Teprve po té, co záznam uložíte můžete aktuální výběr znovu třídit a bude již použita nová hodnota.

4D Server

Poslední uložená hodnota se používá i v případech, kdy je záznam používán jiným uživatelem. Když bude třídění spuštěno poté, co jiný uživatel dokončí změny a uloží záznam budou použity nové hodnoty.

Třídění během vytváření indexu

Třídění podle indexovaného pole je zvlášť rychlé, protože hodnoty v poli již byly 4th Dimension dříve organizovány. Pokud je však index pro pole vytvářen nebo aktualizován ve stejném okamžiku, kdy probíhá třídění podle tohoto pole, 4th Dimension nemůže index použít a třídění bude postupné.

Vytváření zpráv pomocí formulářů

Jednou z nejdůležitějších funkcí databáze je tvorba zpráv. Ve 4th Dimension můžete vytvořit zprávu buď pomocí formátu nebo pomocí Editoru rychlých zpráv. Tato kapitola pojednává o tisku zpráv pomocí formuláře.

Použití formuláře pro zprávu má několik výhod: Můžete použít grafické prvky, můžete přesněji řídit umístění částí zprávy, můžete používat metody k provedení výpočtů a v každé úrovni zlomu zobrazit záhlaví.

Formulář můžete použít pro tvorbu zpráv, které:

- Vyžadují jiný než sloupcový formát
- Zobrazují vložené formuláře
- Obsahují obrázková pole
- Obsahují grafické symboly
- Vyžadují zvláštní grafické prvky, jako například vlasové čáry.

[Kapitola 8](#) popisuje tvorbu a tisk zpráv pomocí Editoru rychlých zpráv. Editor rychlých zpráv je velmi vhodný pro tisk tabulkových zpráv, které používají standardní sloupcový formát.

Tato kapitola předpokládá, že jste si již vytvořili formulář pro tisk zprávy. Informace o vytváření výstupních formulářů najdete v Příručce návrháře 4th Dimension.

Standardní zprávy a zprávy se zlomy

Pomocí výstupních formulářů mohou být tištěny dva druhy zpráv, standardní zprávy a zprávy se zlomy. Pokud vytváříte standardní zprávu, jednoduše vytisknete aktuální výběr pomocí formuláře. Zprávy se zlomy rozdělují záznamy do skupin. Před tiskem zprávy se zlomy musíte aktuální výběr setřídit.

Tisk standardní zprávy

4th Dimension tiskne zprávy v aktuálním výběru. Nastavte aktuální výběr na podmnožinu záznamů, které chcete tisknout. Pokud chcete záznamy ve zprávě vytisknout v určitém pořadí, setřídte aktuální výběr před tiskem zprávy.

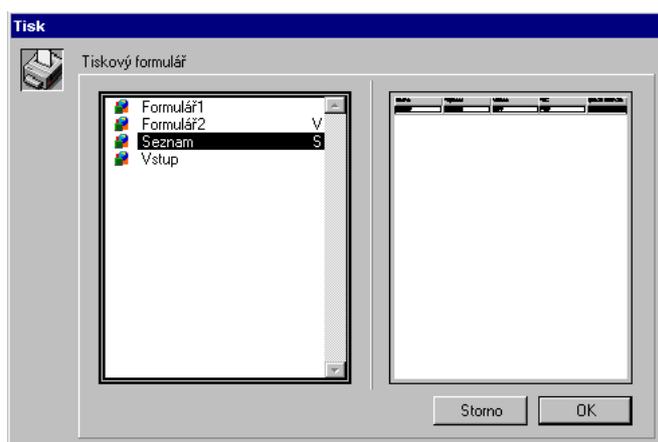
Standardní zprávu vytisknete takto:

1 Vyberte záznamy pro zprávu. Pokud potřebujete, setřídte záznamy.

Vybírání záznamů je popsáno v [Kapitole 4](#) a třídění záznamů v [Kapitole 6](#).

2 Z nabídky Soubor zvolte Tisk.

Je zobrazeno dialogové okno Vybrat tiskový formulář.



3 Vyberte formulář, který chcete použít.

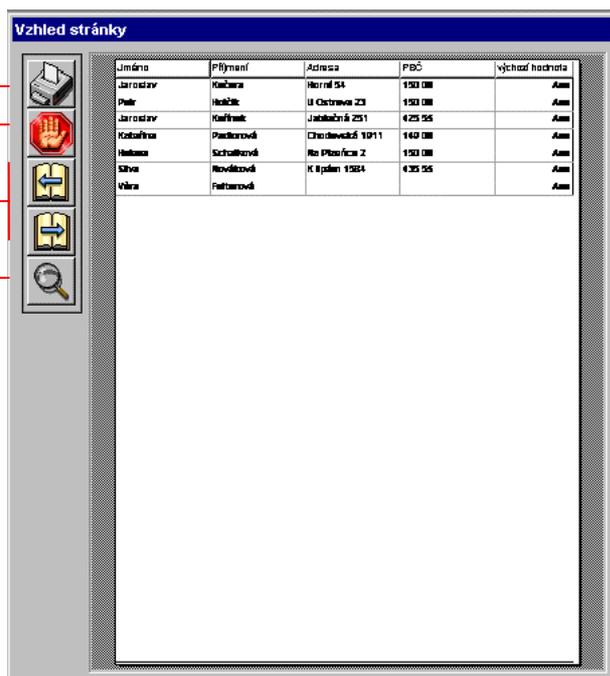
Když klepnete na formulář, v pravé části okna se objeví jeho náhled.

4 Klepněte na tlačítko OK.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Vzhled stránky pro vaši nastavenou tiskárnu. Vyberte požadované volby a klepněte na **OK**.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Tisk pro tiskárnu kterou jste zvolili. Pokud si chcete zprávu prohlédnout na obrazovce, klepněte v okénku volby Tisk na obrazovku.

Pokud jste zaškrtnuli tlačítko **Tisk na obrazovku**, zpráva bude zobrazená na obrazovce, jedna stránka po druhé. Následující obrázek ukazuje zprávu na obrazovce.



Tlačítko zvětšit

Tlačítka Další a Předchozí strana

Tlačítko stop

Tlačítko Tisk

Po zobrazení stránky na obrazovce můžete dělat následující úkony:

- Zvětšit oblast náhledu tisku pomocí tlačítka **Zvětšit** a nebo tažením rámečku vybrat část zobrazené stránky.
- Zobrazit další stránku zprávy klepnutím na tlačítko **Další strana**.
- Tisknout zobrazenou stránku klepnutím na tlačítko **Tisk**

Pokud jste nevybrali okénko Tisk na obrazovku, bude zpráva poslána přímo na tiskárnu vybranou ve vašem systému.

Tisk zprávy se zlomy

Zlomy slouží k oddělení záznamů do skupin a tisku souhrnných výpočtů pro každou skupinu. Výstupní formulář použitý pro tisk zprávy se zlomy musí obsahovat alespoň jednu oblast zlomu. Jestli chcete vědět více informací o vytváření zlomů, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

Pokud vaše zpráva obsahuje úroveň zlomu, musíte aktuální výběr před tiskem setřídít. Při třídění záznamů pro zprávu se zlomy obvykle třídíte o jednu úroveň více než je úroveň zlomu ve vašem výstupním formuláři. Pokud má vaše zpráva jednu úroveň zlomu, použijete alespoň dvě úrovně třídění. Pokud vaše zpráva například obsahuje seznam zaměstnanců podle středisek, zpráva má jednu úroveň zlomu (Střediska).

Můžete třídít podle pole zlomu (Název střediska) a podle dalšího pole - Příjmení. Zaměstnanci budou v každém středisku seřazeni abecedně podle příjmení.

Když tisknete zprávu se zlomy, musíte zapnout zpracování zlomů. Zpracování zlomu způsobí, že 4th Dimension rozdělí záznamy do skupin a provede souhrné výpočty.

Zpracování zlomů můžete zapnout dvěma způsoby. Pokud formulář používá funkci Mezi součet (Subtotal), zpracování zlomů je zapnuto automaticky. Zpracování zlomů můžete zapnout také spuštění krátké metody, která vytiskne zprávu. Metody musí obsahovat dva příklady, ACCUMULATE (AKUMULOVAT) a BREAK LEVEL (ÚROVEŇ ZLOMU). Jestli chcete vědět více informací o použití těchto příkazů, přečtěte si části Popisu jazyka 4th Dimension.

Pro informace o Použití Mezisoučtu, si přečtěte Příručku návrháře 4th Dimension.

Zprávu se zlomy vytisknete takto:

1 Vyberte záznamy pro zprávu.

Vybrání záznamů je popsáno v [Kapitole 4](#).

2 Setříd'te záznamy alespoň o jednu úroveň víckrát než je počet zlomů ve zprávě.

Třídění záznamů je popsáno v [Kapitole 6](#).

3 Spus'te metodu, která zapne zpracování zlomů.

Poznámka

Tento krok můžete vynechat, pokud výstupní formulář zapíná zpracování zlomů automaticky pomocí funkce Mezisoučet.

4 Z nabídky Soubor vyberte Tisk.

Je zobrazeno dialogové okno Vybrat tiskový formulář.

5 Vyberte formulář, který chcete použít.

6 Klepněte na tlačítko OK.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Vzhled stránky pro vybranou tiskárnu. Vyberte požadované volby a klepněte na **OK**.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Tisk pro vybranou tiskárnu. Zprávu si můžete prohlédnout na obrazovce po klepnutí v okénku volby **Tisk na obrazovku**.

Pokud jste vybrali okénko Tisk na obrazovku, zpráva bude zobrazena na obrazovce, jedna stránka po druhé. Popis možností při prohlížení zprávy na obrazovce najdete v předchozí části „[Tisk standardní zprávy](#)“ na straně 106.

Pokud jste okénko Tisk na obrazovku nevybrali, zpráva je odeslána na tiskárnu vybranou ve vašem nastavení. O průběhu tisku vás informují systémové nástroje.

Rychlé zprávy

Jedna z nejzajímavějších částí práce s daty je vytváření zpráv. Editor rychlých zpráv je jeden ze dvou způsobů vytváření zpráv. V Prostředí uživatele pomocí Editoru Rychlých zpráv můžete vytvářet rychlé zprávy. Další nástroj na vytváření zpráv je Editor formulářů. K vytvoření zprávy můžete použít výstupní formulář, který vyžaduje celkové navržení, naprogramování procesů a vložení obrázků.

S Editorem Rychlých zpráv můžete:

- Vytvořit seznam záznamů
- Vytvořit zlomy
- Počítat různé výpočty
- Použít písma a styly ve zprávách
- Uložit návrh rychlé zprávy na disk

Editor Rychlých zpráv vytváří zprávu z aktuálního výběru záznamů. Před tím, než vytisknete zprávu nastavte výběr záznamů, ze kterých chcete tisknout zprávu. Můžete k tomu použít metodu popsanou v kapitole 12 „Vybírání záznamů“ na straně 319. Následující obrázek ukazuje klasickou rychlou zprávu.

Jméno	Příjmení	Zaměstnání	Plat
Věra	Fetterová	Zpěvačka	0
Petr	Holčík	Prodavač	10500
Jaroslav	Kořínek	Obchodník	19500
Jaroslav	Kučera	Manažer	25000
Jindra	Novák	Podnikatel	0
Silva	Nováková		0
Kateřina	Padiarová	sekretářka	11300
Helena	Schalková	účetní poradce	22100
Silvana	Uhrychová	Modelka	26500

Vytváření Rychlých zpráv

Tato část popisuje základní operace, které budete používat při vytváření Rychlých zpráv.

Vytvoření nové Rychlé zprávy

Rychlou zprávu můžete vytvořit v Prostředí uživatele.

K navržení Rychlé zprávy udělejte toto:

■ **Vyberte položku Rychlá z nabídky zprávy.**

4D zobrazí Editor Rychlých zpráv. Když je zobrazena již existující zpráva, vyberte položku **Nová** z nabídky **Soubor**.

Ukládání a načítání Rychlé zprávy

Rychlou zprávu můžete uložit na disk jako soubor který můžete otevřít z Editoru Rychlých zpráv. Návrh Rychlé zprávy obsahuje všechny vaše specifikace které jste dali své zprávě, ale ne data. Při ukládání návrhu Rychlé zprávy můžete udržet knihovnu Rychlé zprávy kterou můžete použít podle vašeho výběru.

Poznámka

Když Rychlou zprávu neuložíte a nevypnete 4D, zobrazí se při vašem dalším použití Editoru Rychlých zpráv.

Když chcete uložit Rychlou zprávu udělejte následující:

1 Vyberte položku Uložit z nabídky Soubor.

4D zobrazí dialogové okno vytvořit soubor ve kterém můžete pojmenovat vaši rychlou zprávu.

Poznámka

Soubory rychlých zpráv mají ve Windows příponu .4QR.

2 Napište název souboru a klepněte na OK.

4D uloží návrh rychlé zprávy do souboru, který můžete otevřít z Editoru rychlých zpráv. Soubor můžete uložit na kterýkoliv pevný disk.

Uložení již dříve uložené nebo načtené zprávy přemaže starou zprávu.

Načtení návrhu rychlé zprávy

Když máte otevřený Editor rychlých zpráv můžete načítat uložené návrhy rychlých zpráv a použít je k tisku nové zprávy. Rychlou zprávu můžete použít kolikrát chcete na jakýkoliv výběr záznamů.

K načtení rychlé zprávy udělejte toto:

1 Vyberte položku Otevřít z nabídky Soubor.

4D zobrazí dialogové okno Otevřít soubor s výběrem rychlých zpráv.

2 Poklepejte na název zprávy a nebo označte požadovanou zprávu a klepněte na OK.

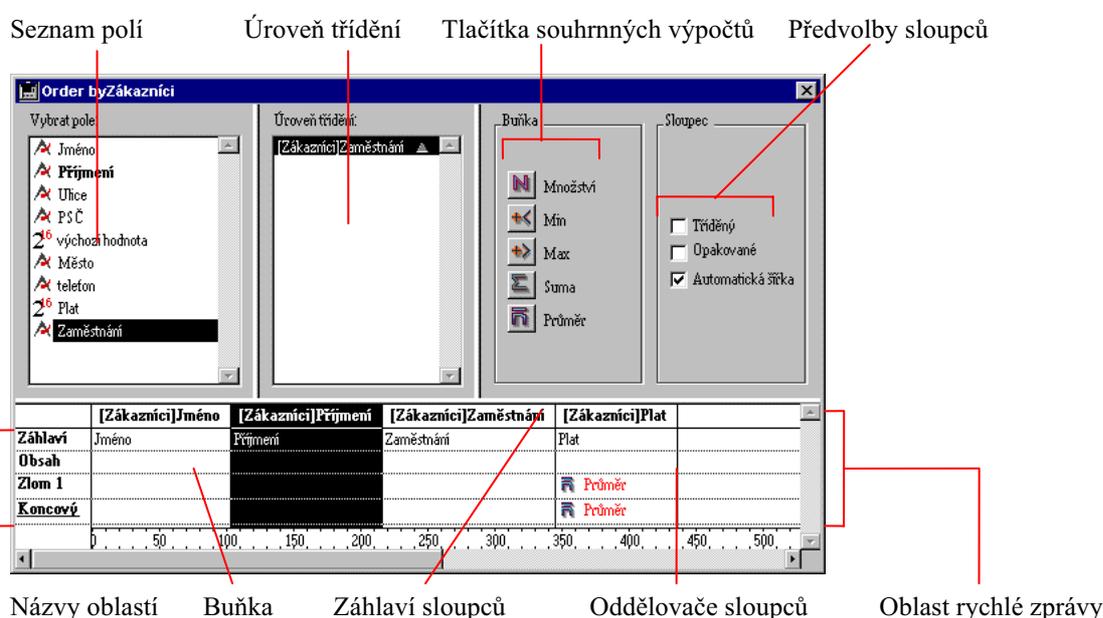
4D nahradí současnou zprávu návrhem načtené rychlé zprávy.

Editor rychlých zpráv

Když vytvoříte rychlou zprávu, budete moci dělat následující:

- Sloupce obsahující pole nebo vzory z aktuální nebo vztažené zprávy
- Třídít úrovně a objednávky
- Vytvářet zlomy
- Vytvářet výpočty
- Text ke štítkům
- Formáty pro číselná a logická data
- Písmo, velikost písma, styl a ospravedlnění pro štítky, souhrnné výpočty a data.
- Záhloví a zápatí stránky

Následující obrázek ukazuje Editor rychlých zpráv.



Editor rychlých zpráv obsahuje následující:

- **Seznam polí:** Tento seznam zobrazuje pole aktuální tabulky. Můžete si zobrazit i seznam ze vztažené tabulky rozbalením druhotného klíčového pole tabulky. Toto pole před svým názvem má znaménko plus (Windows) nebo trojúhelník (Macintosh).

Poznámka

V tomto seznamu budou vidět pouze pole která nejsou neviditelná. Jestli chcete vědět více informací o vytváření neviditelných polí, přečtěte si kapitolu „Neviditelné“ na straně 76.

- **Úroveň třídění:** V tomto seznamu jsou zobrazena pole, podle kterých se bude rychlá zpráva třídít. Každé třídění může být vzestupné nebo sestupné. Když vaše zpráva obsahuje souhrnné výpočty skupiny záznamů, musíte třídít výběr podle jednoho nebo více polí.

Poznámka

Pořadí v seznamu třídění můžete měnit přetažením názvu pole na jiné místo v seznamu.

- **Oblast rychlé zprávy:** V tomto poli vytváříte návrh zprávy přetažením polí, vložením výrazů, změnou šířky sloupců a vkládáním a mazáním zlomů.

- **Tlačítka souhrnných výpočtů:** Pomocí těchto tlačítek vkládáte různé výpočty do zlomů a koncové oblasti.
- **Předvolby sloupce:** Pomocí těchto zaškrťovacích tlačítek nastavujete tyto volby:
 - **Tříděný:** Zaškrtnutím tohoto tlačítka určíte třídění podle označeného sloupce.
 - **Opakovaný:** Když označíte toto tlačítko, tak bude 4D opakovat hodnoty ve zlomech. Když toto tlačítko necháte nezaškrtnuté, každá hodnota se bude v oblasti zlomu objevovat pouze jednou.
 - **Automatická:** Když zaškrtnete toto tlačítko, bude 4D automaticky vypočítávat šířku sloupců podle nejdelšího záznamu. Tato volba se projeví až ve chvíli kdy budete tisknout zprávu. Pro každý sloupec musíte nastavit tuto volbu zvlášť, protože nejde nastavit automatickou šířku sloupce pro celou zprávu. Když nebudete mít toto tlačítko zaškrtnuté, můžete měnit šířku sloupce manuálně potažením jeho okraje.
- **Oddělovače sloupců:** Tyto čáry označují hranice mezi sloupci zprávy.
- **Značka pravého okraje:** Tato značka udává pravý okraj zprávy. Zobrazí se pouze v případě, že žádný ze sloupců nemá zadanou automatickou šířku. Můžete posunovat náhled rychlé zprávy aby jste zjistili, jestli jste nepřesáhli okraj.
- **Záhlaví sloupce:** Záhlaví sloupce zobrazuje název pole nebo výrazu vloženého do zprávy.
- **Názvy oblastí:** Zde jsou názvy oblastí rychlé zprávy: Záhlaví, Obsah, Zlom a Koncový.
- **Řádek záhlaví:** 4D automaticky zobrazí záhlaví sloupců. Jsou zde zobrazeny názvy sloupců, které však můžete změnit.
- **Řádek obsah:** V tomto řádku se tiskne obsah záznamů rychlé zprávy.
- **Řádek zlom a koncový:** Zde v těchto řádcích se zobrazují souhrnné výpočty a jiné operace rychlé zprávy. V řádcích zlomu se zobrazují výpočty každé podskupiny a výpočty pro celou zprávu jsou v řádku Koncový.
- **Buňka:** Buňky jsou průmětem sloupce a řádku.
- **Posunovací lišty:** V případě, že bude část zprávy mimo obsah oblasti zprávy, použijte tyto lišty k posunutí obrazu.

Následující obrázek ukazuje rychlou zprávu se vztahy mezi návrhem a tiskem. Vrchní část je návrh zprávy a spodní část je vytištěná zpráva.

	[Zákazníci]Jméno	[Zákazníci]Příjmení	[Zákazníci]Oddělení	[Zákazníci]Plat
Záhlaví	Jméno	Příjmení	Oddělení	Plat
Obsah				### ## Kč
Zlom 1				Průměr Množství
Koncový				Průměr Množství

Jméno	Příjmení	Oddělení	Plat
Jmutra	Novák		
Věra	Petterová		
Silva	Nováková		
			3
Kateřina	Pačková	Obchod	11.300 Kč
Jaroslav	Kořínek		19.500 Kč
Jaroslav	Kučera		25.000 Kč
			10.600 Kč
			8
Silvana	Ulřechová	Prodej	26.500 Kč
			19.700 Kč
			8
			12.766 Kč
			9

Oblasti změny velikosti

V Editoru rychlých zpráv můžete měnit velikost seznamů, aby se vám zobrazil celý návrh rychlé zprávy. Oblasti, které můžete měnit jsou ohraničeny speciálními čarami.

Když chcete změnit velikost oblasti, udělejte následující:

- 1 Najed'te kurzorem myši na okraj oblasti a kurzor se vám změní na pohybovací kurzor.
- 2 Stiskněte tlačítko myši a posuňte okraj požadovaným směrem.

Rozevírací nabídky Rychlé zprávy

Editor Rychlých zpráv obsahuje skryté rozevírací nabídky, kterere usnadňují přístup k možnostem buňky, řady a sloupce. Během práce s buňkou, sloupcem nebo řadou můžete použít kteroukoli volbu z těchto nabídek.

Buňka, řada i sloupec mají odlišné nabídky.

K použití rozevírací nabídky:

- 1 Najed'te myši na buňku, popis řádku nebo záhlaví sloupce a podržte tlačítko myši.

Objeví se rozevírací nabídka. Příkazy v nabídce jsou zobrazeny podle toho, jestli používáte nabídku buňky, sloupce nebo řady. Jednotlivé položky nemusí být použitelné pro všechny druhy buně a proto jsou některé skryté.

Následující obrázky ukazují jednotlivé rozevírací nabídky.

Buňka

Množství	
Min	
Max	
Suma	
Průměr	
Format	▶
Písmo	▶
Velikost	▶
Styl	▶
Zarovnání	▶

Řada

Duplikovat zlam	
Uymazat zlam	
Skrýt	
Písmo	▶
Velikost	▶
Styl	▶
Zarovnání	▶

Sloupec

Dložit sloupec Dymazat sloupec Skrýt Upravit sloupec...
Tríděno Opakované hodnoty ✓ Automatická šířka
Alfa ▶
Písmo ▶ Velikost ▶ Styl ▶ Zarovnání ▶

2 Vyberte příkaz který potřebujete.

Práce s Editorem Rychlých zpráv

Tato část popisuje základní kroky při práci s Editorem Rychlých zpráv.

Označení řádku, sloupce a buňky

Při práci s Editorem rychlých zpráv budete potřebovat označovat řádky, sloupce a buňky. Buňka je průmět sloupce a řádku.

K označení řádku:

- **Klepněte na název oblasti (záhlaví, obsah, zlom a koncový) v levé části návrhu zprávy.**

NEBO

Klepněte na řádek za všemi sloupci.

K označení sloupce:

- **Klepněte na záhlaví sloupce.**

K označení buňky:

- **Klepněte na buňku.**

Vkládání a změna textu

Do Editoru rychlých zpráv můžete vkládat a následně měnit text. Například když používáte souhrnné výpočty, můžete potřebovat označit tyto výpočty. Popisy se dávají do vedlejších buněk v řádcích Zlom a Koncový.

Můžete vkládat a měnit následující text:

- Upravit text, který 4D vložila do záhlaví sloupců
- Vkládat text do prázdných buněk v řádcích zlom a koncový
- Vložit hodnotu pole zlomu do řádku zlomu
- Definovat písmo, velikost písma a styl jakéhokoliv textu ve zprávě

Vkládání textu

K vložení textu do buňky zprávy udělejte toto:

1 Klepněte do prázdné buňky ve zprávě.

V buňce se objeví kurzor pro psaní.

Když chcete vytvořit popisky k souhrnným výpočtům, klepněte do řádku výpočtu. Nemůžete vkládat text do buněk které obsahují výpočty.

2 Napište text do buňky.

Změna textu

Když chcete změnit text, udělejte následující:

1 Poklepejte na buňku s textem který chcete měnit.

4D zvýrazní text v buňce.

2 Napište nový text.

Upravení stylu písma

Při navrhování zprávy můžete měnit písmo, velikost písma a jeho styl. Tyto změny můžete provádět na kterýkoliv řádek, sloupec nebo buňku v návrhu zprávy.

Když budete měnit styl písma v řádku Obsah, nevidíte změny dokud zprávu nevytisknete, nebo si neprohlédnete návrh tisku.

Styl písma můžete měnit pomocí příkazů nabídek a nebo pomocí rozevíracích nabídek v Editoru rychlých zpráv.

Když chcete změnit styl písma pomocí nabídek, udělejte následující:

1 Označte řádek, sloupec nebo buňku kterou chcete měnit.

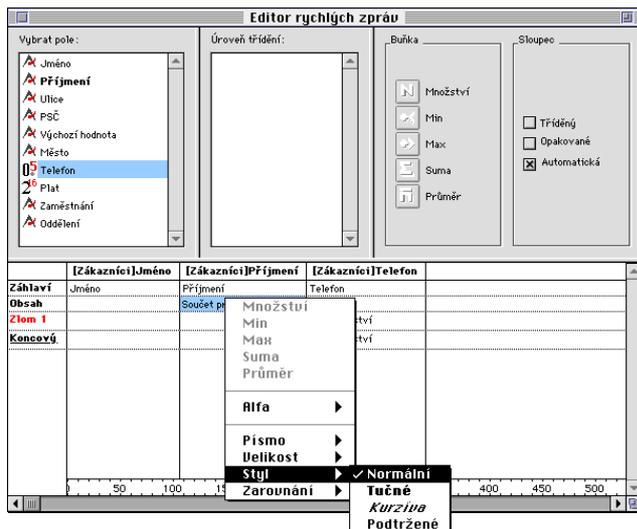
2 Vyberte písmo z nabídky Písmo a nebo jiné styly z nabídky Styl.

4D použije nový styl na označené buňky.

Když chcete změnit text použitím rozevíracích nabídek, udělejte toto:

1 Stiskněte a podržte tlačítko myši na názvu řádku, záhlaví sloupce a nebo na buňce, kterou chcete měnit.

Objeví se rozevírací nabídka.



2 Použijte položky rozevřací nabídky k upravení stylu písma.

Vkládání sloupců do zprávy

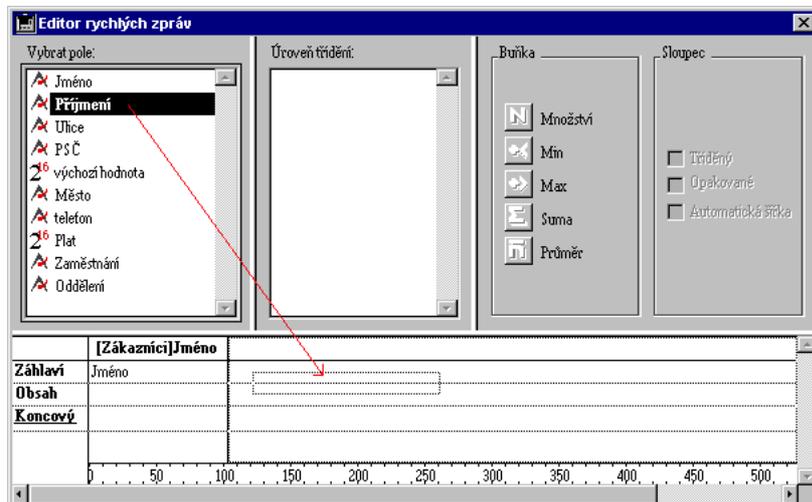
Sloupce vytváříte přetažením názvu pole ze seznamu polí do návrhu zprávy. Díky automatickým vztahům, můžete vkládat i pole ze vztažených tabulek. Když rozbalíte druhotné klíčové pole tabulky, zobrazí se seznam polí vztažené tabulky.

K vložení pole udělejte toto:

- Přetáhněte název pole ze seznamu na pravo od existujících sloupců.

4D vloží sloupec do návrhu zprávy a název pole do záhlaví sloupce a řádku Záhlaví.

Následující obrázek ukazuje vložení pole do oblasti návrhu zprávy.



4D bude tisknout název pole v záhlaví sloupce na každé stránce tisku.

Poznámka

Když v rychlé zprávě používáte podpole, 4D zobrazí všechny hodnoty podpole. Podle podpole nemůžete zprávu třídit.

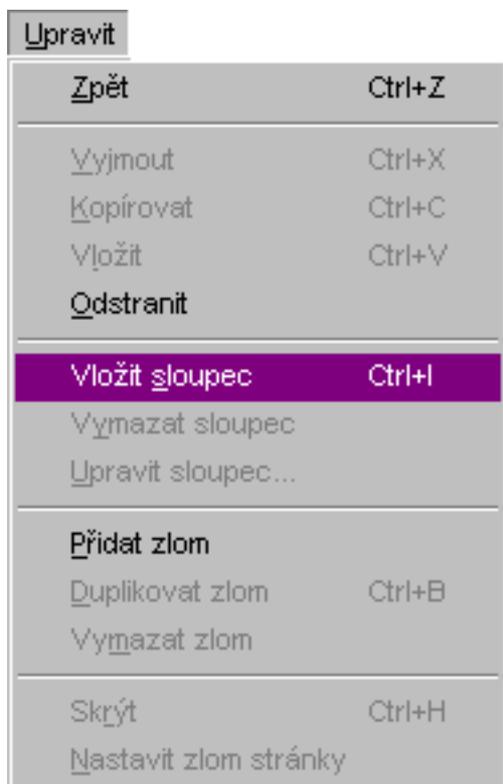
Vkládání sloupců

Můžete vkládat i prázdné sloupce, do kterých následně vložíte pole nebo výraz.

K vložení pole udělejte toto:

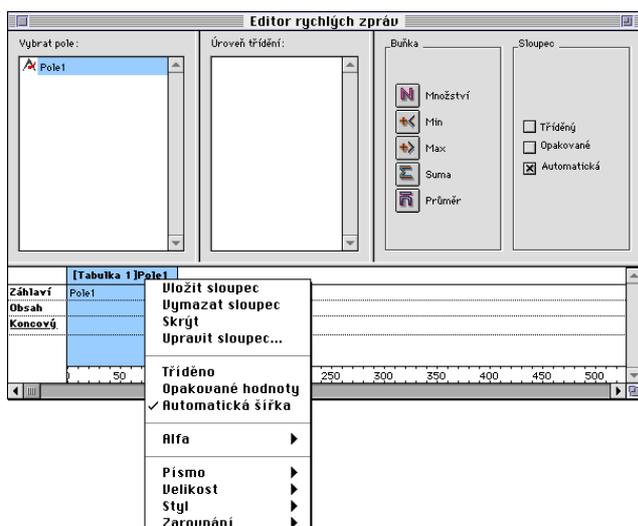
1 Označte sloupec.

2 Vyberte položku Vložit sloupec z nabídky Upravit.



NEBO

Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce a zobrazí se vám rozevírací nabídka rychlé zprávy. Vyberte položku Vložit sloupec.



4D vloží sloupec nalevo od označeného sloupce. Když budete chtít vložit pole do prázdného sloupce, přetáhněte jeho název ze seznamu do prázdného sloupce. Když budete chtít vložit výraz do sloupce, přečtěte si kapitolu „Vložení výrazu do rychlé zprávy“ na straně 121.

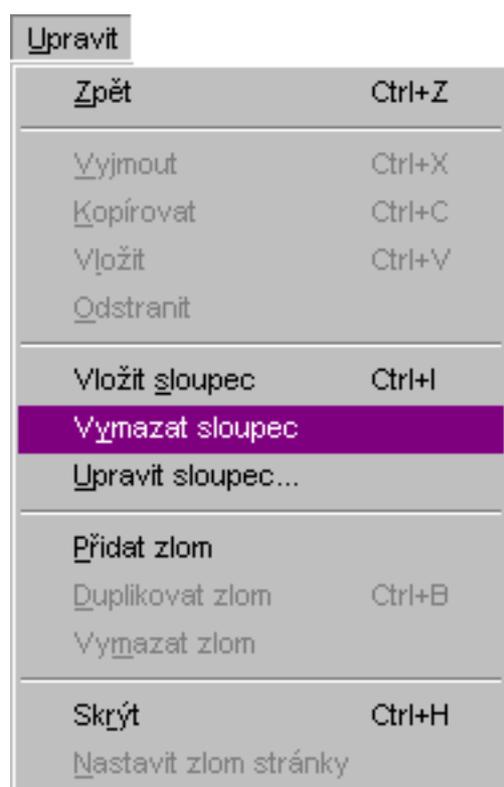
Mazání sloupců

Když vložíte pole do rychlé zprávy, může se stát, že budete potřebovat některé sloupce přesunout nebo smazat.

K vymazání sloupce ze zprávy použitím nabídky udělejte toto:

1 Označte sloupec, který chcete vymazat.

2 Vyberte položku Vymazat sloupec z nabídky Upravit.



4D odstraní sloupec ze zprávy.

K vymazání sloupce ze zprávy použitím rozevírací nabídky udělejte toto:

1 Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce.

Objeví se rozevírací nabídka rychlé zprávy.

2 Vyberte položku Vymazat sloupec.

Upravení sloupců

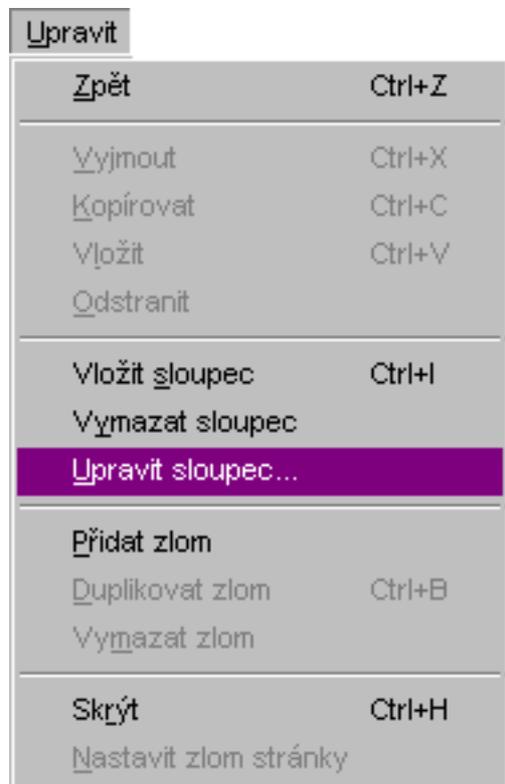
Můžete změnit obsah sloupce tím, že přetáhnete jiné pole do sloupce. Můžete změnit i sloupec s výrazem.

Když chcete změnit sloupec, udělejte toto:

1 Do sloupce který chcete měnit přetáhněte nové pole.

NEBO

Označte sloupec a vyberte položku Upravit sloupec z nabídky Upravit.



NEBO

Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce a z rozevírací nabídky vyberte položku Upravit sloupec.

Objeví se Editor výrazů.

2 Když se zobrazí Editor výrazů, zadejte výraz pro aktuální sloupec.

Když budete chtít přiřadit jiné pole k sloupci, použijte jeho název ve výrazu.

Když budete zprávu tisknout, 4D vytiskne výsledek výrazu do každého pole řádku Obsah.

Jestli chcete vědět více informací o vkládání výrazů do zprávy, přečtěte si kapitolu „[Vložení výrazu do rychlé zprávy](#)“ na straně 121.

Změna velikosti sloupce

Jako výchozí je nastavena automatická změna velikosti sloupce. Podle této volby se nastaví šířka sloupce podle nejdelšího záznamu a Editor rychlých zpráv upraví velikost sloupce až při tisku zprávy.

Když budete chtít vidět velikosti sloupců vytiskněte si zprávu na monitor. Jestli chcete vědět více informací přečtěte si kapitolu „[Tisk rychlé zprávy](#)“ na straně 134.

Protože volba šířky sloupce se nastaveje automaticky podle délky záznamu, bude při jiném výběru záznamů velikost sloupců jiná.

Když odznačíte kolonku **Automatická**, budete moci měnit šířku sloupce ručně. Když máte nastavenou šířku ručně, text který se do řádku nevejde se bude řadit do dalších řádků.

K nastavení sloupce ručně udělejte toto:

1 Označte sloupec, který chcete měnit.

2 Odznačte políčko Automatická.

3 Najed'te tlačítkem myši na okraj sloupce a změní se vám kurzor na kurzor šířky sloupce.

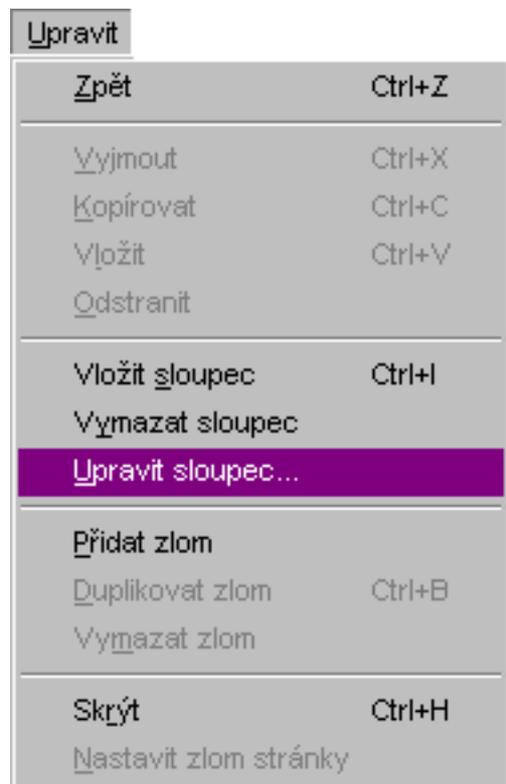
4 Potáhněte okraj sloupce do požadované šířky.

Vložení výrazu do rychlé zprávy

Do rychlé zprávy můžete vkládat výrazy. Například můžete vložit výraz, který bude počítat platy zákazníků z tabulky Roční plat.

K vložení výrazu udělejte toto:

1 Vložte prázdný sloupec nebo označte existující sloupec a vyberte položku Upravit sloupec z nabídky Upravit.



NEBO

Poklepejte na existující sloupec.

NEBO

Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce, zobrazí se rozevírací nabídka a z ní vyberte položku Upravit sloupec.

4D zobrazí Editor výrazů ve kterém můžete vytvářet výrazy. Když budete vytvářet výraz v existujícím sloupci, bude nahrazen jeho původní obsah novým výrazem.

Poznámka

Dávejte si pozor, aby jste nepoužili výraz který by měnil aktuální výběr záznamů. Změna výběru by mohla způsobit problémy při tisku, protože rychlé zprávy jsou založeny na aktuálním výběru. O příkazech měnících aktuální výběr se dočtete v příručce Popis jazyka.

2 Vytvořte výraz.

NEBO

Klepněte na tlačítko Otevřít a načtěte existující výraz z disku.

Jestli chcete vědět více informací o vytváření výrazů, přečtěte si kapitolu „[Editor výrazů](#)“ na straně 92.

Když budete chtít uložit výraz, aby jste ho použili v jiném sloupci nebo zprávě, klepněte na tlačítko **Uložit**.

Když klepnete na tlačítko **Otevřít**. 4D zobrazí dialogové okno Otevřít soubor v němž můžete najít výraz, který chcete otevřít. Když otevřete nějaký výraz, nahradíte jím současný obsah sloupce. Po načtení výrazu jej můžete upravit v Editoru výrazů.

3 Klepněte na tlačítko OK.

4D vloží výraz do sloupce.

Když se chcete vrátit do Editoru rychlých zpráv klepněte na tlačítko **Zrušit**.

Třídění záznamů a vyzváření zlomů

Důležitou vlastností Editoru rychlých zpráv je třídění záznamů. Záznamy třídíte z těchto důvodů:

- Prohlížení záznamů v daném pořadí,
- Vytváření skupin záznamů pro vytváření zlomů.

Přečtěte si kapitolu „[Nastavení oblasti zlomu](#)“ na straně 124.

Upřesnění úrovně třídění

Třídění můžete nastavit podle kteréhokoliv pole. Například když budete chtít třídít záznamy prodejců podle Místa prodeje, vložíte pole Místo prodeje do oblasti Úroveň třídění.

Můžete třídít i podle sloupce obsahujícího výraz. Označíte sloupec s výrazem a zaškrtnete tlačítko **Tříděný** a nebo vyberete položku **Tříděný** z rozevírací nabídky rychlé zprávy.

K třídění sloupce pomocí tlačítka Tříděný proved'te následující:

1 Označte sloupec podle kterého chcete záznamy třídit.

2 Klepněte na tlačítko Tříděný.

K třídění záznamů přetažením pole udělejte toto:

■ **Přetáhněte název pole ze seznamu polí do oblasti Úroveň třídění.**

Když toto pole není v návrhu zprávy, 4D ho vloží na konec seznamu sloupců.

K třídění záznamů pomocí rozevírací nabídky Editoru rychlých zpráv udělejte následující:

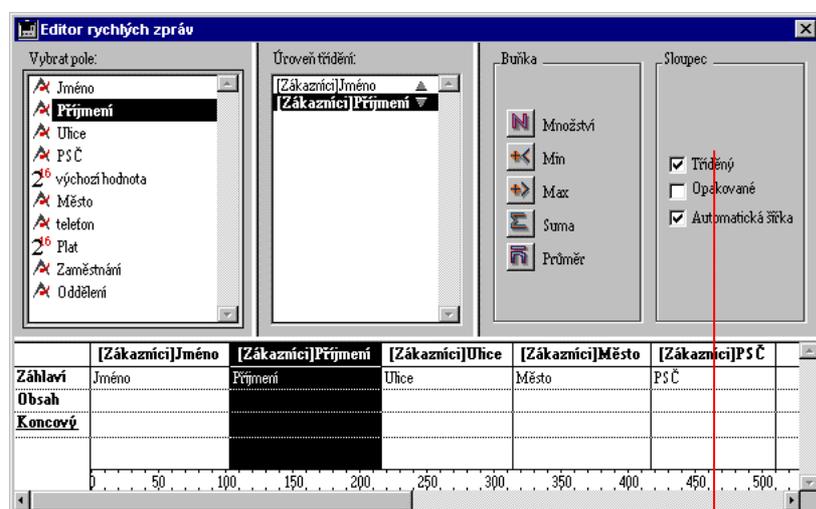
1 Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce podle kterého chcete třídit.

Zobrazí se rozevírací nabídka Editoru rychlých zpráv.

2 Vyberte položku Tříděný.

4D zobrazí název pole v oblasti Úroveň třídění. Jako výchozí je nastaveno sestupné třídění.

3 Když potřebujete, změňte úroveň třídění použitím šipky za názvem pole.



Tříděný

4 Když to je potřeba, nastavte třídění na ostatních sloupcích.

Můžete určit sestupné a vzestupné třídění.

Když nastavíte víceúrovňové třídění, bude 4D třídit nejprve podle prvního pole, pak druhého atd.

Ke změně Úrovně třídění udělejte toto:

Přetáhněte název pole v oblasti Úrovní třídění nahoru nebo dolů v seznamu.

Mazání polí a výrazů z Úrovně třídění

Kterékoliv pole a výraz můžete vymazat ze seznamu třídění.

K vymazání pole ze seznamu udělejte toto:

- **Označte sloupec a oškrtněte tlačítko Tříděný.**

NEBO

Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce. Zobrazí se rozevírací nabídka Editoru rychlých zpráv a označte položku Tříděný.

4th Dimension vyjme pole ze seznamu třídění. V návrhu zprávy pole nebo výraz zůstane. Při tisku již 4th Dimension nebude používat tento sloupec k třídění.

Nastavení oblasti zlomu

V rychlé zprávě se zlomy používají k oddělení nebo zlomení záznamů do skupin, ve kterých lze počítat souhrnné výpočty. Oblast zlomu je tištěna v každé úrovni zlomu. V oblastech zlomu jsou počítány a tištěny souhrnné výpočty - množství, minimum, maximum, suma a průměr.

Úrovně zlomu jsou určeny úrovní třídění a řádky zlomů. Například když budete třídít záznamy podle Místa prodeje a vytvoříte zlom, 4D vloží zlom mezi každou skupinu záznamů.

Poté co vložíte do zprávy zlom, můžete vkládat souhrnné výpočty do buněk zlomu. Jestli chcete vědět více informací o vkládání výpočtů, přečtěte si kapitolu „[Vložení souhrnných výpočtů](#)“ na straně 126.

K vložení zlomu proveďte toto:

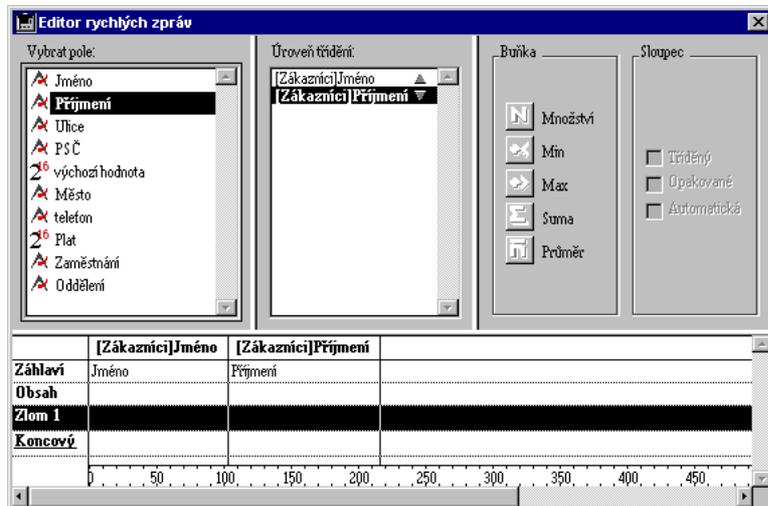
- Vyberte položku Vložit zlom z nabídky Upravit.**

Upravit	
Zpět	Ctrl+Z
Vyjmout	Ctrl+X
Kopírovat	Ctrl+C
Vložit	Ctrl+V
Odstranit	
Vložit sloupec	Ctrl+I
Vymazat sloupec	
Upravit sloupec...	
Přidat zlom	
Duplikovat zlom	Ctrl+B
Vymazat zlom	
Skrýt	Ctrl+H
Nastavit zlom stránky	

NEBO

Podržte tlačítko myši na názvu řádku **Koncový**, zobrazí se vám rozevírací nabídka z níž vyberte položku **Duplikovat zlom**.

4D vloží nový zlom do zprávy. Následující obrázek ukazuje zlom v návrhu zprávy.



2 Když budete potřebovat opakujte krok 1 a vložte další zlomy.

Může být stejně oblastí zlomu jako úrovní třídění.

4th Dimension čísluje zlomy postupně jak je tvoříte (Zlom 1, Zlom 2, ... Zlom X).

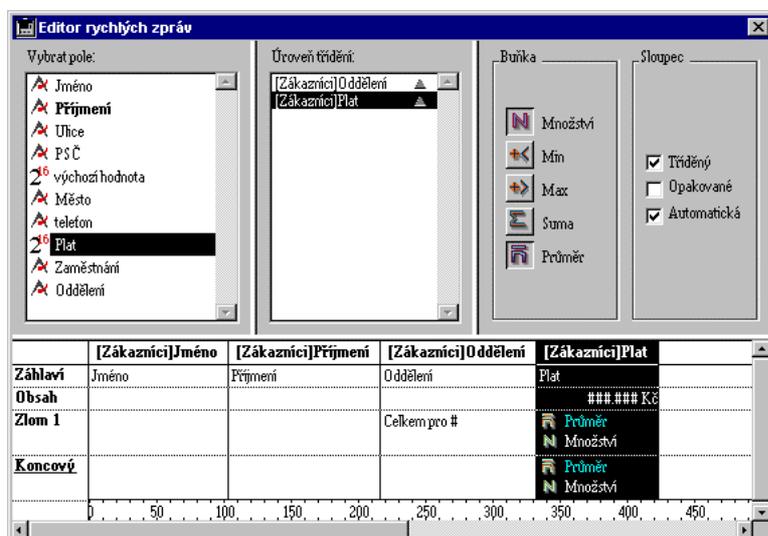
Použití hodnot polí zlomů v popiscích řádků

Můžete zlepšit přehlednost svých zpráv použitím hodnoty zlomu v popiscích řádku zlomu.

Když budete chtít použít obsah zlomu k popsání zlomu, použijte tento znak „#“ v buňce v řádku zlomu. Například text „Celkové platy pro #“ vloží tento text i se jménem zaměstnance před hodnotu zlomu.

Tento znak nemusí být ve stejném sloupci jako pole zlomu. Hodnota pole zlomu se zobrazí v kterékoli buňce řádku zlomu.

Následující obrázek ukazuje použití popisku v řádku zlomu.



Vložení souhrnných výpočtů

Souhrnné výpočty můžete použít v kterékoli buňce zlomu nebo koncového řádku.

Zvýrazněná tlačítka v oblasti Buňka znázorňují použitelné výpočty Editoru rychlých zpráv. Máte k dispozici následující výpočty:

- **Množství** zobrazí počet záznamů ve zprávě nebo zlomu,
- **Min** zobrazí nejnižší hodnotu zprávy nebo zlomu,
- **Max** zobrazí nejvyšší hodnotu zprávy nebo zlomu,
- **Suma** sečte hodnotu polí ve zprávě nebo zlomu,
- **Průměr** vypočítá průměrnou hodnotu ve zprávě nebo zlomu.

Suma, minimum, maximum a průměr jsou použitelné pouze na numerická pole.

Tyto výpočty jsou také v rozevíracích nabídkách řádků Zlom a Koncový.

Když vložíte výpočet do řádku Koncový, budou výpočty provedeny ze všech záznamů ve zprávě a když vložíte výpočet do řádku Zlom, provede se výpočet pouze z oblasti zlomu.

K vložení souhrnných výpočtů postupujte následovně:

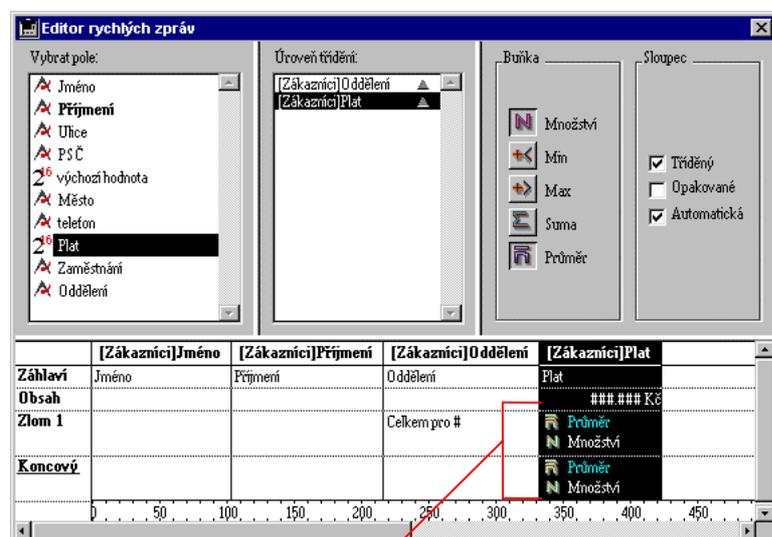
1 V řádcích Zlom nebo Koncový označte buňku do které chcete vložit výpočet.

2 Zadejte souhrnné výpočty pro označenou buňku.

NEBO

Podržte tlačítko myši na buňce a po zobrazení rozevírací nabídky vyberte výpočet.

4D zobrazí znak a název výpočtu v buňce. Následující obrázek ukazuje použití výpočtu v buňce.



Souhrnné výpočty na řádcích Zlom a Koncový

Když do jedné buňky vložíte více než jeden výpočet, jak je zobrazeno nahoře 4D vloží další výpočet nad ten předchozí.

Zobrazení opakovaných hodnot pro sloupce zlomu

Ve zprávě která používá zlomy jsou sloupce které jsou použity pro sekupení záznamů nazvány Sloupce zlomu.

Když je zpráva jako ta na vrchním obrázku vytištěna, hodnoty ve Sloupci zlomu jsou zobrazeny pouze jednou na zlom.

Jméno	Příjmení	Oddělení	Plat
Bohuslav	Konopásek	Dílna	9.850 Kč
Martin	Pořízek		10.500 Kč
Věra	Fetterová		15.050 Kč
		Celkem pro Dílna	11.800 Kč 3
Kateřina	Padiorová	Obchod	11.300 Kč
Silva	Nováková		12.500 Kč
Jaroslav	Kořínek		19.500 Kč
Jaroslav	Kučera		25.000 Kč
		Celkem pro Obchod	17.075 Kč 4
Petr	Holčík	Prodej	10.500 Kč
Helena	Schalková		22.100 Kč
Jindra	Novák		22.513 Kč
Silvana	Ultychová		26.500 Kč
		Celkem pro Prodej	20.403 Kč 4
		Celkové součty:	16.846 Kč 11

V některých případech můžete potřebovat aby se hodnoty Sloupce zlomu zobrazovaly pro každý záznam v oblasti zlomu. Opakované hodnoty se budou zobrazovat když zaškrtnete tlačítko **Opakované**, nebo vyberete položku **Opakované** z rozevírací nabídky sloupce.

K zobrazení opakovaných hodnot postupujte následovně:

1 Označte sloupec a zaškrtněte tlačítko Opakované.

NEBO

Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce a po zobrazení rozevírací nabídky vyberte položku Opakované.

Následující obrázek ukazuje zprávu s použitým tlačítkem Opakované.

Jméno	Příjmení	Oddělení	Plat
Bohuslav	Konopásek	Dílna	9.850 Kč
Martin	Pořízek	Dílna	10.500 Kč
Věra	Fetterová	Dílna	15.050 Kč
		Celkem pro Dílna	11.800 Kč 3
Kateřina	Padiorová	Obchod	11.300 Kč
Silva	Nováková	Obchod	12.500 Kč
Jaroslav	Kořínek	Obchod	19.500 Kč
Jaroslav	Kučera	Obchod	25.000 Kč
		Celkem pro Obchod	17.075 Kč 4
Petr	Holčík	Prodej	10.500 Kč
Helena	Schalková	Prodej	22.100 Kč
Jindra	Novák	Prodej	22.513 Kč
Silvana	Ulrychová	Prodej	26.500 Kč
		Celkem pro Prodej	20.403 Kč 4
		Celkové součty:	16.846 Kč 11

Nastavení formátu zobrazení

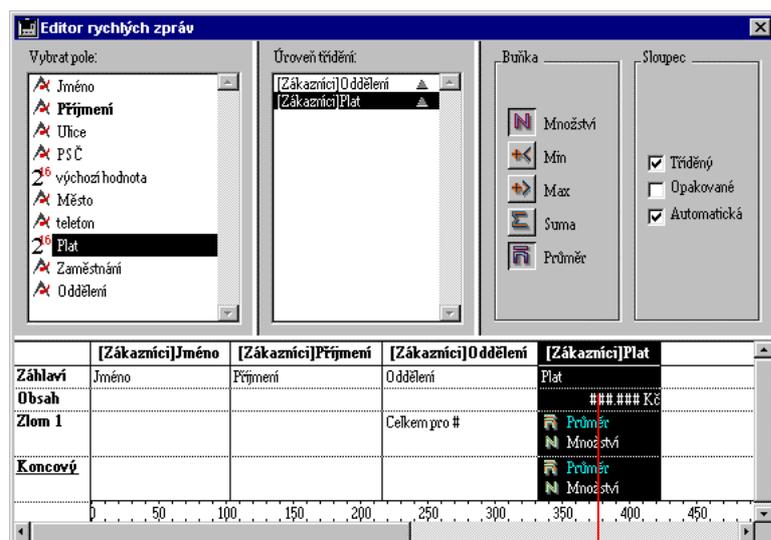
Pro sloupce které obsahují číselné nebo Alfa numerické (Alfa) pole můžete zadávat formát vzhledu záznamů. Například když zobrazujete pole Platy, můžete použít formát zobrazení pro řádek Obsahu. V případě, že zobrazujete některé Alfa pole, jako třeba telefon, můžete použít některé alfa formáty.

Číselné formáty

Následující formát vloží před číslo znak dolar a omezí počet čísel na šest znaků.

\$####,###

Tento formát zobrazí maximálně toto číslo: \$999,999.



Formát zobrazení

V Předvolbách databáze můžete vytvořit své vlastní formáty zobrazení. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si kapitolu „Vytvoření vlastních formátů a vstupních filtrů“ na straně 195.

Alfa formáty

Alfa formáty se používají pro pole ve kterých jsou informace v alfa řetězech. Příkladem k těmto formátům je pole Telefon.

Následující formát je příkladem alfa formátu.

###-##-####

Vložení formátu pro pole

Formáty můžete vložit z rozevírací nabídky buňky a nebo je přímo napsat do buňky.

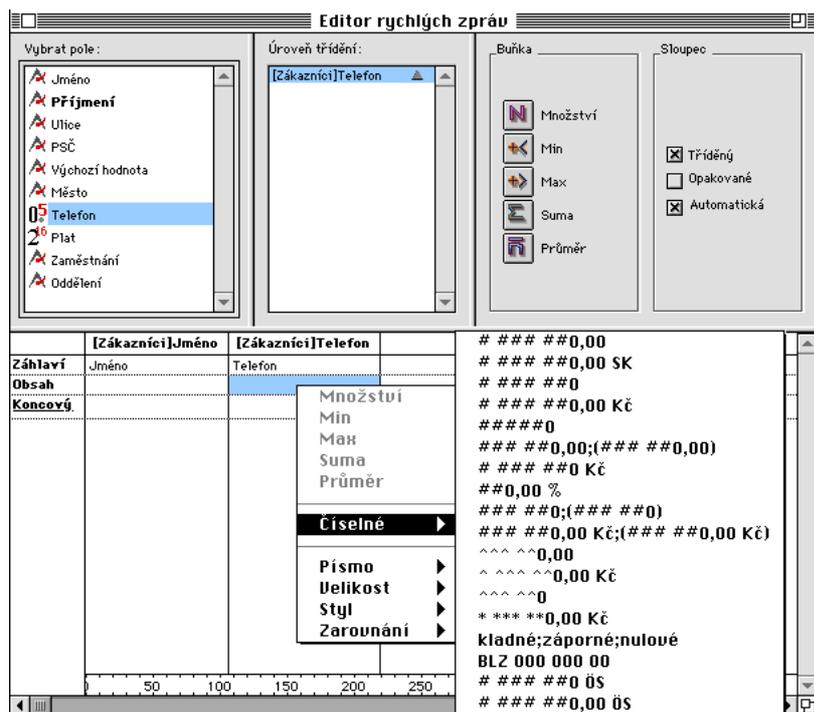
K vložení formátu do buňky postupujte následovně:

- 1 Klepněte do buňky v řádku Obsah a číselném nebo alfanumerickém sloupci.**
- 2 Vložte formát do buňky a nebo napište název stylu, který chcete použít jako formát zobrazení.**

Před název stylu se musí psát tento znak ().

K vybrání formátu zobrazení z rozevírací nabídky rychlé zprávy postupujte následovně:

- 1 Najed'te myši na buňku, podržte tlačítko myši a z rozevírací nabídky vyberte formát zobrazení.**



Nabídka zobrazí pouze formáty, které jsou přístupné pro označený sloupec. Když například bude pole číselné, příkaz nabídky bude „Číselné“ místo „Alfa“ a podnabídka zobrazí pouze číselné formáty.

Poté co vyberete formát, jej můžete ručně upravit.

Když používáte souhrnné výpočty, bude automaticky použit formát buňky obsahu i pro souhrnné výpočty. Bez ohledu na formát zobrazení se bude Množství zobrazovat jako integer bez znaků jako je dolar.

Pro každý sloupec můžete zadat odlišný formát.

Skrytí a ukázání sloupce nebo řádku

4D vám umožňuje skrýt některý řádek nebo sloupec pro tisk zprávy. Když budete potřebovat, můžete znovu ukázat skryté sloupce a řádky.

Skrývání řádků je praktické pokud chcete zobrazit pouze oblasti výpočtů. Když například budete chtít tisknout pouze výpočty a koncový řádek, skryjte řádek Obsah. Skrýt můžete i řádek Zlom a Koncový.

Když budete mít ve zprávě sloupec, podle kterého budete třídít a nechcete aby byl vidět ve zprávě, můžete ho skrýt.

Řádek můžete skrýt použitím položky nabídky a nebo pomocí rozevírací nabídky Editoru rychlých zpráv.

K skrytí řádku pomocí položek v nabídce postupujte následovně:

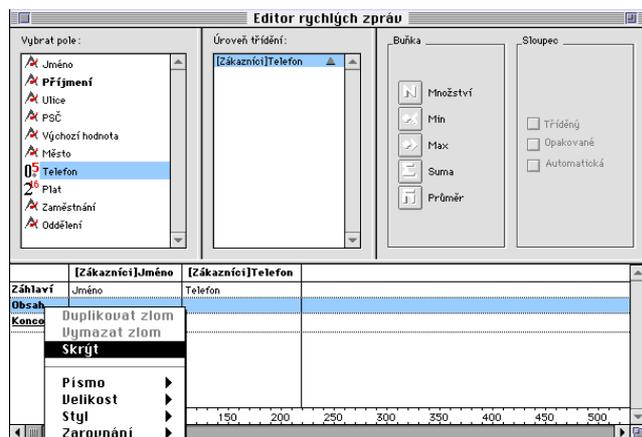
1 Označte řádek který chcete skrýt.

2 Vyberte položku Skrýt z nabídky Upravit.

K skrytí řádku pomocí rozevírací nabídky postupujte takto:

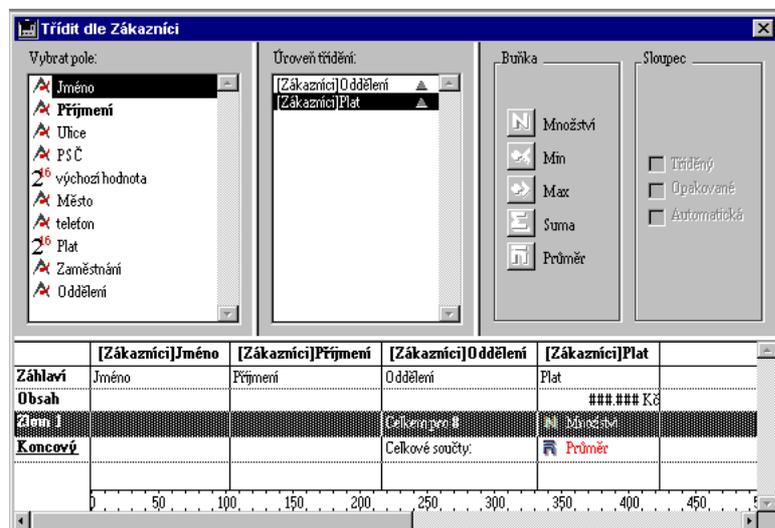
1 Podržte tlačítko myši na názvu řádku.

Zobrazí se rozevírací nabídka Editoru rychlých zpráv.



2 Vyberte položku Skrýt.

4D zobrazí skrytý řádek v šedé barvě, aby jste věděli, že tento řádek nebude vidět při tisku.



K skrytí sloupce pomocí položek nabídky:

1 Označte sloupec který chcete skrýt.

2 Vyberte položku Skrýt z nabídky Upravit.

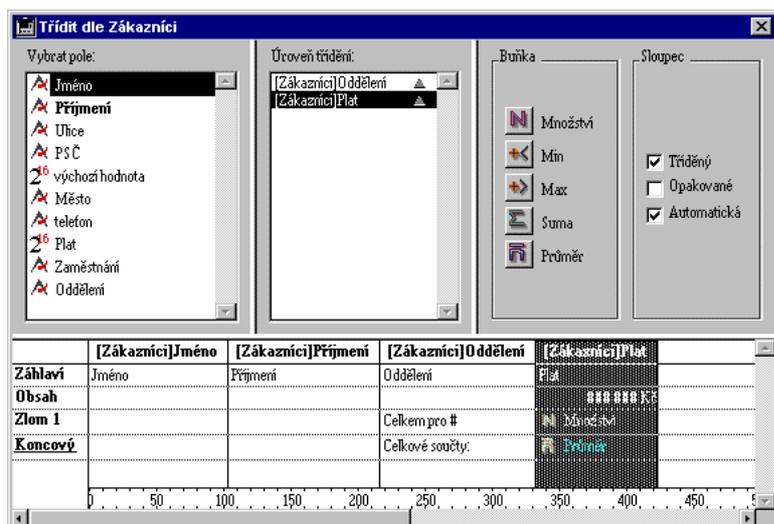
K skrytí sloupce pomocí rozevírací nabídky Editoru rychlých zpráv:

1 Podržte tlačítko myši na záhlaví sloupce.

Zobrazí se rozevírací nabídka Editoru rychlých zpráv.

2 Vyberte položku Skrýt.

4D zobrazí sloupec v šedé barvě, aby jste věděli, že tento sloupec nebude při tisku vidět.



Ukázání skrytého řádku a sloupce

Když sloupec nebo řádek se kterým pracujete je skrytý, položka **Skrýt** v jeho nabídce se automaticky změní na **Ukázat**. Tento sloupec nebo řádek můžete opět ukázat vybráním položky **Ukázat** z nabídky, nebo rozevírací nabídky. Když to uděláte, sloupec a řádek se budou zobrazovat ve zprávě při tisku.

Vložení záhlaví a zápatí stránky

Před tím, než budete vaši zprávu tisknout, můžete vložit do stránky záhlaví a zápatí. Tyto volby jsou v dialogových oknech Záhlaví a Zápatí. Pomocí těchto oken můžete dělat následující:

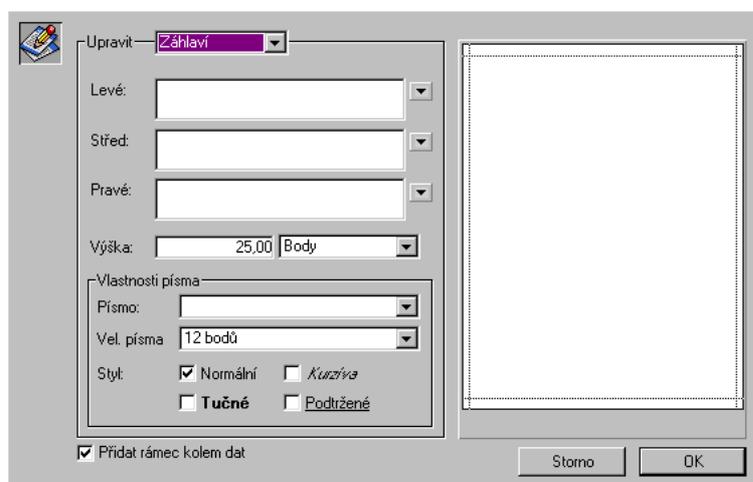
- Vložit záhlaví a zápatí stránky,
- Upřesnit velikost záhlaví a zápatí,
- Upravit písmo, velikost písma a styl písma pro záhlaví a zápatí,
- Vložit značky, pomocí kterých se bude tisknout číslo stránky, datum a čas ve vaší zprávě.

Záhlaví stránky můžete zadat pouze když tisknete na tiskárnu. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si kapitolu „Tisk rychlé zprávy“ na straně 134.

K vložení záhlaví a zápatí stránky postupujte takto:

1 Vyberte položku **Záhlaví & Zápatí z nabídky Soubor.**

Objeví se dialogové okno Záhlaví a Zápatí.



Toto okno vám umožňuje upravit záhlaví i zápatí pomocí stejného formuláře. Z rozevírací nabídky **Upravit** můžete vybrat Záhlaví nebo Zápatí.

2 Z rozevírací nabídky **Upravit** vyberte **Záhlaví** nebo **Zápatí**.

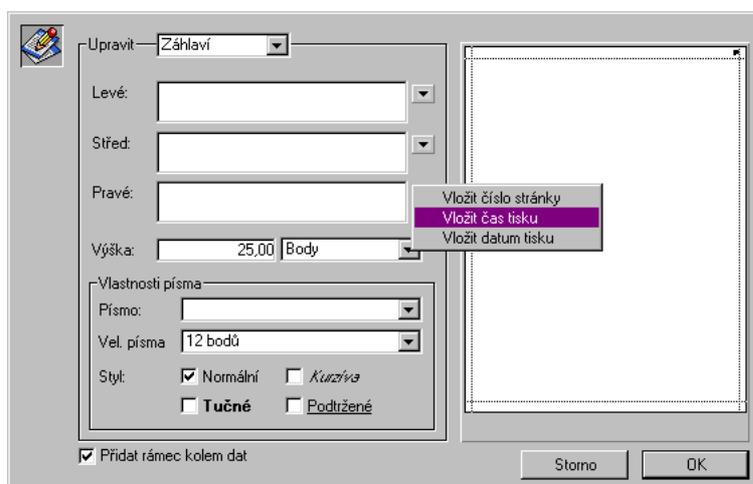
3 Nastavte výšku záhlaví a zápatí.

Jako výchozí je nastavena velikost 25 bodů. Velikost záhlaví i zápatí můžete změnit zároveň s jednotkami ve kterých se jejich velikost měří. Máte možnost zvolit body, centimetry a nebo palce.

Když změníte velikost záhlaví nebo zápatí, změní se i hraniční čáry v náhledu stránky. Přesunou se přibližně do polohy, ve které se budou tisknout.

4 Označte vstupní oblast a zadejte text záhlaví nebo zápatí.

Napravo od vstupní oblasti je rozevírací nabídka, která vám umožní vložit proměnné do záhlaví a zápatí.



Do záhlaví nebo zápatí můžete vložit číslo stránky, datum a čas tisku.

Když budete chtít vložit některou z těchto proměnných, stačí ji vybrat v nabídce a 4D ji zobrazí ve vstupní oblasti záhlaví nebo zápatí. Tyto proměnné můžete libovolně kombinovat s textem.

Nastavení stylu písma

Pro záhlaví a zápatí můžete nastavit různé druhy, velikosti a styly písma.

K zadání stylu písma:

■ **Z rozevírací nabídky zvolte písmo, velikost písma a zaškněte jedno a nebo více tlačítek stylu písma.**

Tato vaše nastavení budou použita pro celé záhlaví nebo zápatí. Nemůžete nastavovat různé styly pro jedno zápatí nebo záhlaví.

Některé kombinace stylů nejsou možné. Můžete například zvolit Tučné a Kurzíva ale nemůžete zvolit Tučné a Normální.

Tisk Rychlé zprávy

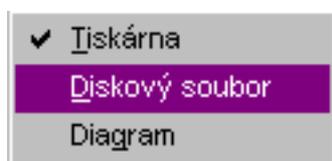
Když máte hotový návrh zprávy, můžete vaši rychlou zprávu vytisknout několika následujícími způsoby:

- Na normální tiskárně zvolené systémem počítače
- Do diskového souboru
- Do diagramu.

K vybrání cílení tisku postupujte takto:

■ **Vyberte Cílení tisku z nabídky Soubor.**

Objeví se nabídka se třemi položkami, mezi kterými můžete vybrat.



Tiskárna

Když zvolíte tiskárnu, 4D bude tisknout na tiskárně, kterou máte nastavenou v systému. Pokud chcete tisknout pouze na tiskárně, nemusíte vybírat cílení tisku, ale jenom **Tisk** z nabídky **Soubor**.

K tisku na tiskárnu udělejte následující:

1 Vyberte položku Tisk z nabídky Soubor.

2 Klepněte na Ok (na Macintoshi Tisk) a 4D provede standardní operace pro tisk.

3 Vyberte nastavení pro vaši zprávu a Klepněte na OK.

Diskový soubor

Pomocí této volby můžete poslat vaši rychlou zprávu na disk a uložit jí jako soubor. Tento soubor můžete otevírat jinými textovými aplikacemi, protože se rychlá zpráva převede do textového formátu.

K tisku do diskového souboru postupujte takto:

1 Vyberte Diskový soubor z podnabídky Cílení tisku.

2 Vyberte položku Tisk z nabídky Soubor.

4D zobrazí dialogové okno vytvořit soubor, do kterého můžete zadat název souboru.

3 Vložte název a klepněte na OK.

4D zobrazí okno průběhu tisku. Klepnutím na tlačítko Zastavit tisk zrušíte.

Po uložení souboru na disk, se vrátíte do Editoru rychlých zpráv. Nezapomeňte přepnout cílení tisku na tiskárnu pokud budete chtít tisknout na tiskárně.

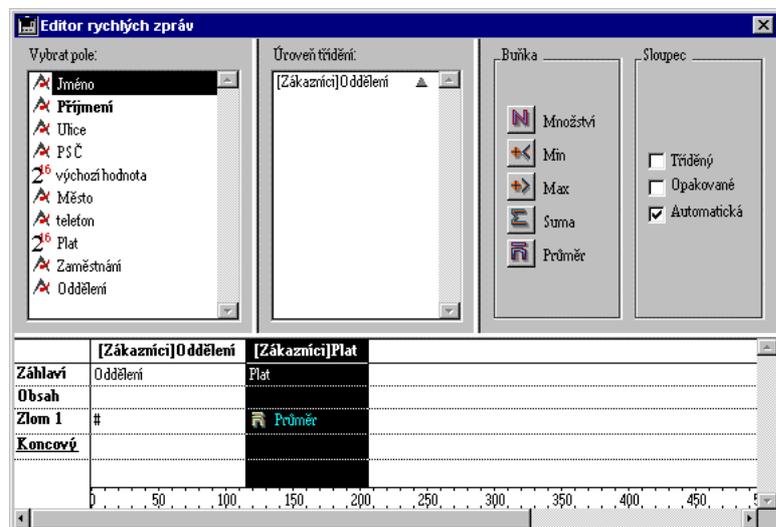
Tisk do diagramu

Tato volba nasměruje tisk do 4D Chart. Když zvolíte položku Diagram z nabídky Cílení tisku, vaše zpráva se bude ukazovat jako diagram a ne jako tabulka. 4D Chart používá pouze souhrnné výpočty a popisky v řádku zlomu. Nečíselný sloupec který je nejvíce nalevo je použit jako horizontální osa.

S použitím grafů vaše zpráva může:

- Vložit jedno až pět číselných polí a výrazů. Tyto sloupce budou použity jako osy v diagramu.
- Použít jeden výpočet na číselné pole.

Například když chcete diagram průměru platů na oddělení, můžete vytvořit rychlou zprávu se dvěma sloupci. Název oddělení a plat. Pro sloupec Plat, musíte použít výpočet Průměr.



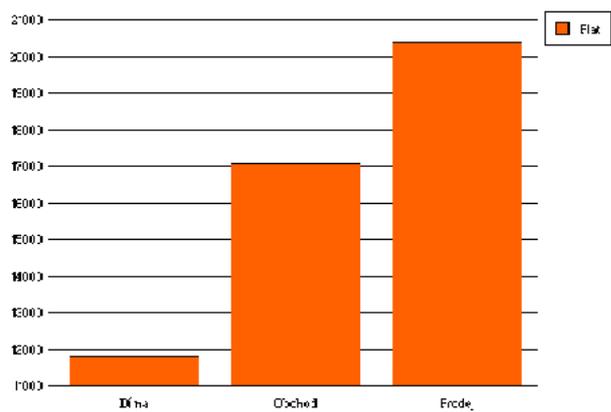
K tisku diagramu postupujte takto:

1 Vyberte položku Diagram z nabídky Cílení tisku

2 Vyberte položku tisk z nabídky Soubor.

4D zobrazí vaše data jako sloupcový diagram.

Následující obrázek ukazuje diagram vytvořený rychlou zprávou.



Můžete použít 4D Chart k vytvoření dalších diagramů a jejich tištění. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si kapitolu „Vytvoření diagramu“ na straně 156.

Štítky

Editor štítků 4th Dimension umožňuje snadné tištění štítků z informací ve vaší databázi.

S Editorem štítků můžete dělat následující:

- Navrhovat štítky pro obálky a mnoho jiných věcí,
- Upravovat písmo, velikost písma a styl, ve kterém se budou štítky tisknout,
- Upravovat počet štítků na stránku,
- Upravovat vzdálenosti štítků od okraje papíru,
- Ukládat a načítat návrhy štítků,
- Tisknout štítky.

Štítky můžete vytvářet také s použitím Editoru formulářů v Prostředí návrháře. S použitím Editoru formulářů můžete vytvářet speciální štítky s vloženými proměnnými a používat veškeré kreslicí nástroje, které obsahuje Editor štítků. Jestli chcete vědět více informací o vytváření štítků pomocí Editoru formulářů, přečtěte si příslušnou část v *Příručce návrháře 4th Dimension*.

Editor štítků

Editor štítků můžete použít k vytváření, upravování a tištění štítků v Prostředí uživatele. Obsahuje nástroje pro navržení štítků a umístění řádků (polí) ve štítku. Například když vytváříte štítky na obálky, potřebujete mít na jednom řádku napsané jméno a příjmení, na druhém řádku ulici atd.

Jako součást návrhu, můžete určit počet štítků na stránce a vzdálenost štítků od okrajů papíru tak že text ve štítku bude uprostřed.

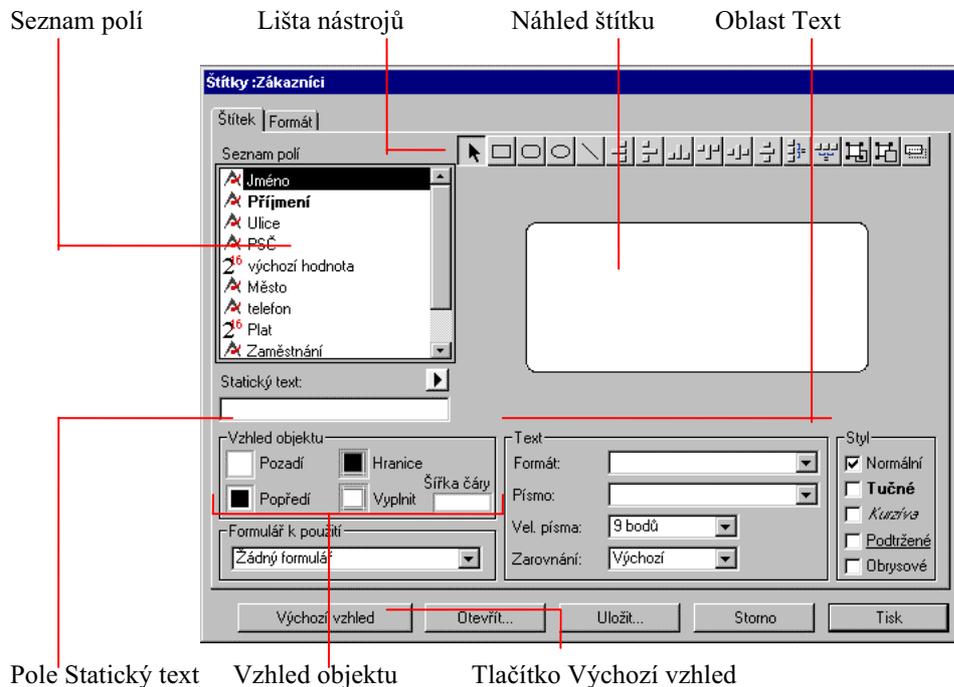
Editor štítků obsahuje dvě stránky a to stranu Štítky a stranu Formát. Můžete mezi nimi přepínat pomocí okének v horní části okna. Na straně Štítky určujete obsah štítku a na straně Formát určujete umístění a velikost štítků. Když máte vytvořený návrh štítků, můžete si jej uložit na disk a kdykoliv jej použít znovu.

Otevírání Editoru štítků

K otevření Editoru štítků:

- Vyberte položku Štítky z nabídky Zprávy.

4th Dimension zobrazí stranu Štítky v Editoru štítků.



Strana Štítky

Tato strana obsahuje nástroje pro vytvoření a upravení štítků.

Strana Štítky obsahuje následující kolonky:

■ **Seznam polí:** V této oblasti se zobrazí názvy polí aktuální tabulky v hierarchickém seznamu. Když je tabulka vztažena k nějaké další, u klíčového pole je vidět znaménko plus (Windows) a nebo trojúhelník (Macintosh). Pro vytvoření štítku můžete použít i pole ze vztažené tabulky a to tím že rozbalíte vztažené pole. Zobrazí se seznam polí vztažené tabulky.

Poznámka

Pouze tabulky a pole která jsou viditelná se mohou zobrazit v Editoru štítků.

■ **Náhled štítku:** V této oblasti vytváříte vlastní návrh štítku.

■ **Lišta nástrojů:** V této liště jsou nástroje na kreslení, označování, řazení, vrstvení a kopírování objektů. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si kapitolu „Lišta nástrojů Editoru štítků“ na straně 371.

■ **Vzhled objektu:** Tyto volby vám umožní nastavit barvu popředí a pozadí, vzory pro vyplnění a okraje pro jednotlivé štítky.

■ **Tlačítko Výchozí vzhled:** Toto tlačítko nastaví u označených objektů výchozí vzhled 4th Dimension.

■ **Pole Statický text:** Zde můžete zadat statický text pro štítky.

■ **Oblast Text:** V této oblasti můžete nastavit písmo, velikost písma, formát a styl textu štítků.

■ **Rozevírací nabídka Formát k použití:** Tato rozevírací nabídka vám umožní vybrat formulář, který chcete použít pro štítky. Když k vytváření štítků používáte Editor štítků, nechte nastaveno výchozí nastavení (Žádný formulář). Jestli chcete použít některý formulář pro štítky, vyberte jeho název ze seznamu. 4th Dimension bude ignorovat ostatní nastavení a bude štítky tisknout podle návrhu vybraného formuláře. Jako při kterémkoliv jiném tisku, budou prováděny všechny metody spojené s tímto formulářem. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si kapitolu „Tisk štítků“ na straně 276.

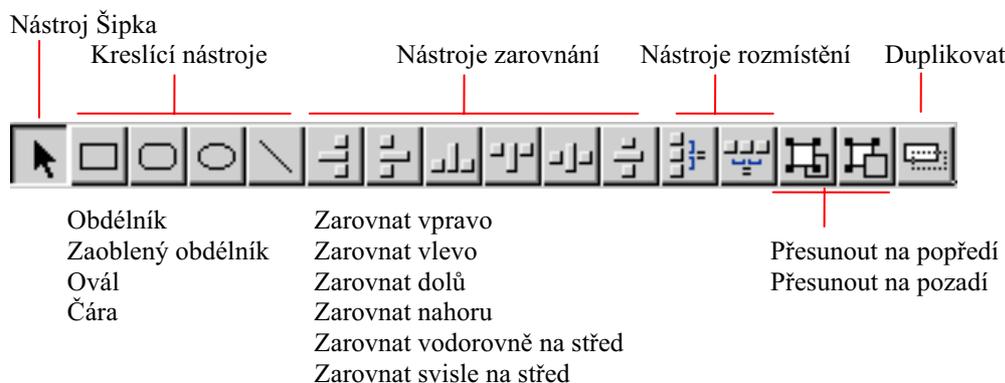
Strana Formát

Na této straně nastavujete vzhled stránky na tiskárně, kterou máte zvolenou.

Jestli chcete vědět více informací o straně Formát, přečtěte si kapitolu „[Nastavení formátu štítků](#)“ na straně 149.

Lišta nástrojů Editoru štítků

Tato Lišta nástrojů obsahuje následující tlačítka:



Vytvoření návrhu štítku

Návrh štítku vytváříte přetažením názvů polí do oblasti náhledu štítku, vložením statického textu, nakreslením grafických objektů pomocí kreslicích nástrojů a vložením obrázků ze Schránky. Štítky můžete upravovat rozmístěním, posunováním, upravením velikosti, vrstvením a řazením různých objektů. S pomocí oblastí Vzhled objektu a Text můžete řídit vlastnosti písma, barvu pozadí a popředí, vzory výplně a okraje jednotlivých objektů.

Oblast náhledu štítku ukazuje aktuální velikost a vzhled štítku. Před tím, než do štítku vložíte jednotlivé objekty, můžete nastavit vlastní štítkový papír a rozměry štítku na straně Formát. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si „[Nastavení formátu štítku](#)“ na straně 149.

Poznámka

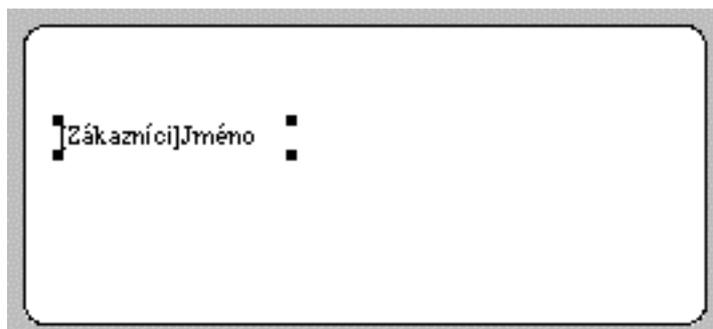
Do štítku nemůžete vložit výraz (proměnnou) pomocí Editoru štítků. Pokud potřebujete toto provést, použijte Editor formulářů.

K vytvoření štítku:

1 Ze seznamu polí přetáhněte do oblasti náhledu štítku první pole které chcete ve štítku použít.

Pokud je toto pole ze vztažené tabulky, nejdříve musíte rozevřít klíčové pole vztažené tabulky aby se vám zobrazil seznam polí.

Pole se vloží do Náhledu štítku a bude označeno pohyblivými okraji.



2 Pokud chcete další pole připojit k prvnímu, přetáhněte jej na již existující pole.

Pokud ne, pokračujte v přetahování dalších polí.

Znaménko „+“ značí spojená pole. Jakmile bude 4th Dimension tisknout návrh štítku, vloží mezi tato pole mezeru a zobrazí je na jedné řádce. Následující obrázek ukazuje spojená pole Jméno a Příjmení.



Jakmile pole vložíte do náhledu, můžete jej přesunout přetažením nebo s použitím některých nástrojů z Lišty nástrojů.

3 Pokud chcete do štítku vložit text, napište jej do oblasti statického textu a klepněte na šipku .

Statický text bude vložen do oblasti náhledu. Následující obrázek ukazuje statický text vložený do oblasti Statický text.



Po vložení objektů do návrhu štítku můžete s objekty pohybovat nebo je zorovnávat pomocí nástrojů v Liště nástrojů.

4 (Volitelné) Pomocí kreslicích nástrojů můžete do návrhu vložit grafické objekty.

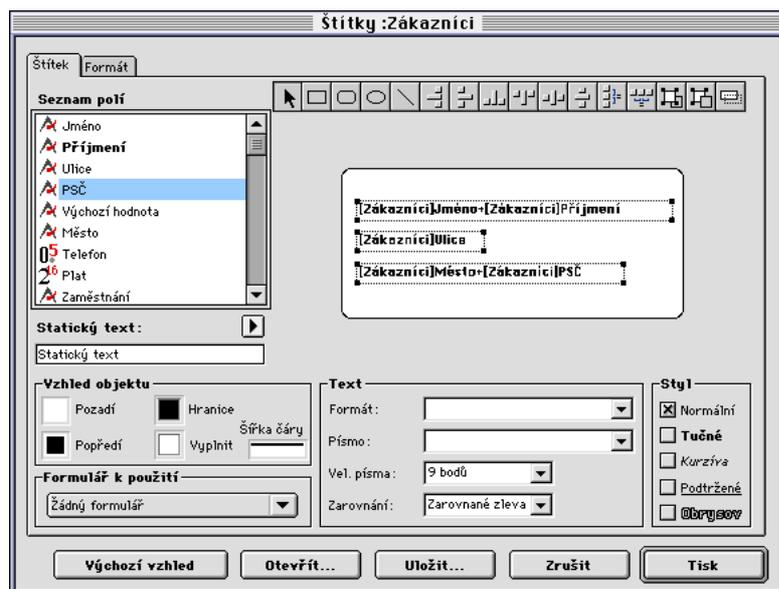
Například můžete vložit rozné pozadí k několika polím.

5 (Volitelné) Vložte obrázek ze Schránky do oblasti náhledu štítku.

Jestli chcete vědět více informací o vkládání obrázků do štítku, přečtěte si [„Vkládání obrázků do štítku“ na straně 148](#).

Poté co do štítku vložíte všechny položky, můžete je různě upravovat pomocí nástrojů Editoru štítků. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si [„Práce s objekty Editoru štítků“ na straně 143](#).

Následující obrázek ukazuje kompletní návrh štítku.



Jak Editor štítků ostraňuje prázdná pole

Některé záznamy ve vaší databázi nemusí obsahovat data pro všechna pole ve štítku. Při tisku bude Editor štítků tato prázdná pole odstraňovat. Místo toho, aby ve štítku bylo prázdné místo, Editor štítků spojí existující data.

Pokud pole neobsahuje data pro záznam, 4th Dimension spojí zbývající pole bez toho, aby bylo ve štítku prázdné místo.

Pokud data neobsahuje některý z vnitřních řádků, 4th Dimension spojí svisle existující řady a nebude vynechávat prázdné místo.

4th Dimension automaticky vystředí text v oblasti štítku.

Odstranění polí

Pokud uděláte nějakou chybu, můžete objekt z návrhu štítku odstranit.

K odstranění objektu:

■ Označte objekt a stiskněte klávesu Backspace.

Označený objekt se odstraní. Pokud je označený objekt spojený řádek polí, bude odstraněno pouze poslední pole. Pokud bude dále mačkat klávesu Backspace, odstraní se i ostatní pole.

Práce s objekty Editoru štítků

Tato část popisuje upravování objektů v návrhu štítku. Obsahuje:

- Vytváření grafických objektů,
- Řazení objektů,
- Rozmísťování objektů,
- Vrstvení objektů,
- Kopírování objektů,
- Pohybování s objekty,
- Změna velikosti objektů,
- Vytvoření okrajů objektu,
- Upravování barev popředí a pozadí, vzorů a okrajů,
- Vkládání obrázků do objektu,
- Mazání objektů.

Vytvoření grafických objektů

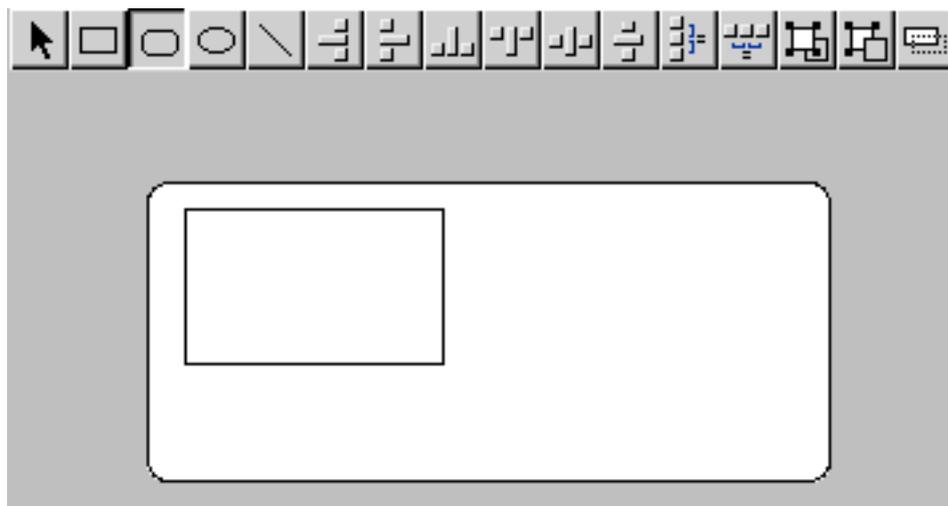
K vytvoření objektu:

1 Vyberte druh objektu, který chcete kreslit jeho vybráním v liště nástrojů.

Kursor myši se změní na křížek když najedete do pole náhledu štítku.

2 Nakreslete objekt.

Dvou rozměrné objekty (ovály, obdélníky a zakulacené obdélníky) vytvoříte tažením myši po úhlopříčce.



Poznámka

*Podržením klávesy **Shift** při kreslení objektu vytvoříte pravidelný tvar (čtverec, kruh).*

3 Když máte tvar objektu vytvořený, pusťte tlačítko myši.

4th Dimension vytvoří objekt se zadanými parametry. Nástroj se ihned změní na šipku zároveň s kurzorem myši.

Řazení objektů

Nástroj pro řazení objektů vám umožní přiřadit kterékoliv dva objekty. Když přiřadíte jeden objekt k druhému, můžete ho umístit nahoru, dolů, na stranu, nebo na vodorovný nebo svislý střed druhého objektu.

Následující obrázek ukazuje nástroje pro řazení objektů.



Umístění čar naznačuje funkci každého nástroje. Například Přiřadit napravo je zobrazeno čárou u pravého okraje a Přiřadit na vodorovný střed ukazuje čáru přiřazenou na vodorovný střed.

Když chcete přiřadit k sobě objekty, udělejte následující:

1 Označte objekty, které budete přiřazovat.

Podržením klávesy Shift a klepnutím na objekt označíte objekty.

2 Z Lišty nástrojů vyberte druh seřazení, který chcete použít.

4th Dimension k sobě přiřadí objekty způsobem, který jste zvolili.

Rozmístění objektů

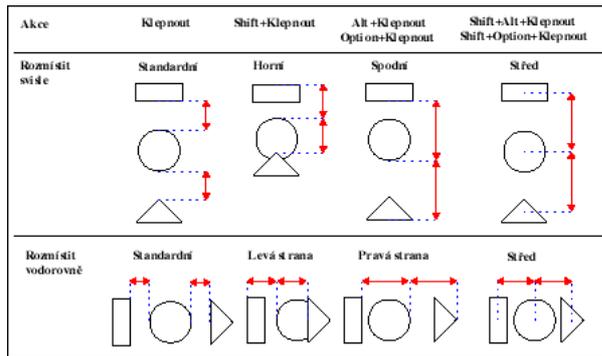
Lišta nástrojů obsahuje dva nástroje se kterými můžete rozmístit tři a více objektů.



Při použití těchto tlačítek můžete řídit jejich funkce stisknutím klávesy **Shift** nebo **Alt** při klepnutí na tlačítko.

- **Klepnutí:** Rozmístí objekty podle jejich sousedních stran.
- **Shif+Klepnutí:** Rozmístí objekty podle jejich levých nebo horních stran.
- **Alt+Klepnutí:** Rozmístí objekty podle jejich pravých nebo spodních stran.
- **Shift+Alt+Klepnutí:** Rozmístí objekty podle středů.

Tyto volby jsou zobrazeny na dalším obrázku.



K rozmístění objektů:

1 Označte objekty, které chcete rozmístit.

Musíte označit minimálně tři objekty. Podržením klávesy Shift a klepnutím na objekt označíte objekty.

2 Vyberte druh rozmístění, podržte patřičnou kombinaci kláves a klepněte na tlačítko.

4th Dimension rozmístí objekty podle vašeho výběru.

Vrstvení objektů

Můžete navrhovat objekty tak, aby byly umístěny v několika vrstvách. Například budete chtít umístit průhledný obdélník před pole štítku. Editor štítku má nástroje, které přesunou objekt na pozadí a na popředí. Následující obrázek ukazuje jeden objekt před druhým.



Použitím nástrojů Přesunout na popředí a Přesunout na pozadí můžete posunovat objekty do spodní a vrchní vrstvy. Když chcete posunout objekt pouze o jednu vrstvu, podržte klávesu Shift a použijte nástroje Přesunout na popředí a Přesunout na pozadí.

K vrstvení objektů:

1 Označte objekt, nebo objekty které chcete přesunovat.

Podržením klávesy Shift a klepnutím na objekt označíte objekty.

2 Klepněte na tlačítka Přesunout na popředí a Přesunout na pozadí na Liště nástrojů.

4th Dimension přesune objekty podle vaší volby.

Poznámka

Když přesunete nějaký objekt na pozadí, může se vám skrýt za jinými v popředí. Když si tento objekt budete chtít prohlédnout, klepněte na objekty nad ním a přesuňte je na pozadí.

Kopírování objektů

Můžete kopírovat kterékoliv objekty ve štítku. Kopie mají všechna nastavení originálních objektů.

Ke zkopírování objektu:

1 Označte jeden nebo více objektů.

Podržením klávesy **Shift** a klepnutím na objekt označíte objekty.

2 Klepněte na tlačítko Kopírovat v Liště nástrojů.

4th Dimension zkopíruje objekty.

Přesunování objektů

Objekty přesunujete jejich chycením a přetáhnutím myší. Když objekt označíte, můžete s ním pohybovat šipkami.

Pokud chcete pohybovat objektem o jeden bod, označte jej a přesunujte šipkami na klávesnici.

Pokud chcete pohybovat objektem o deset bodů najednou, stiskněte klávesu **Ctrl** (Windows) nebo **Command** (Macintosh) a pohybujte objektem šipkami na klávesnici.

Změna velikosti objektů

Můžete změnit velikost kteréhokoliv objektu ve štítku jeho označením a přetažením jeho okrajů.

Když chcete změnit velikost nějakého objektu udělejte následující:

1 Označte objekt, který chcete měnit.

2 Myší uchopte jeden z rohů objektu.

Ikona myši se změní na čtyřstranou šipku, kterou můžete měnit tvar objektů.

3 Potáhněte myší ke středu objektu aby jste ho změnili.

NEBO

Potáhněte myší ven z objektu aby jste ho zvětšili.

4th Dimension změní velikost objektu.

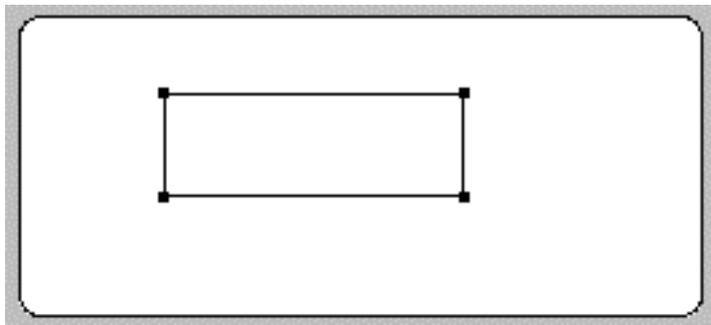
Vytvoření okrajů objektu

Okraj který vložíte objektu může být silný od jednoho do devíti bodů.

K vytvoření okraje:

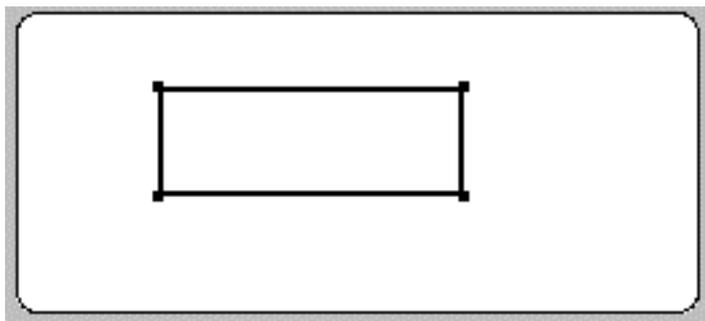
1 Označte objekt.

Označený objekt má zvýrazněné okraje s pohybovými značkami v rozích.



2 Podržte klávesu Ctrl (Comand na Macintoshi) a stiskněte číslo od 1 do 9.

Kolem objektu se vytvoří okraj. Vzdálenost od objektu je dána číslem, které jste vybrali. Následující obrázek ukazuje výběr Ctrl+1.



Upravování barev popředí a pozadí

4th Dimension vám umožňuje měnit barvy objektů pro zobrazení a pokud máte barevnou tiskárnu i pro barevný tisk. Kombinováním barev s vzory vyplňování můžete docílit tisíců barev.

Poznámka

Na černobílém monitoru budou pouze černá a bílá, na monitoru s rozlišovací schopností odstínů černé a bílé jsou vidět odstíny šedé.

Můžete nastavit různé barvy pro popředí a pro pozadí. Když objekt je pole, nebo statický text, barva pozadí znamená pozadí textu a barva popředí je barva písma.

Barvy nastavujete pomocí polí **Pozadí** a **Popředí** v oblasti Vzhled objektu v Editoru štítků.

Jestliže máte monitor pouze se 16-ti barvami, vybírejte pouze z prvních 16-ti barev. Když máte monitor s 256 barvami můžete vybírat jakoukoliv barvu.

Nastavení Vzoru

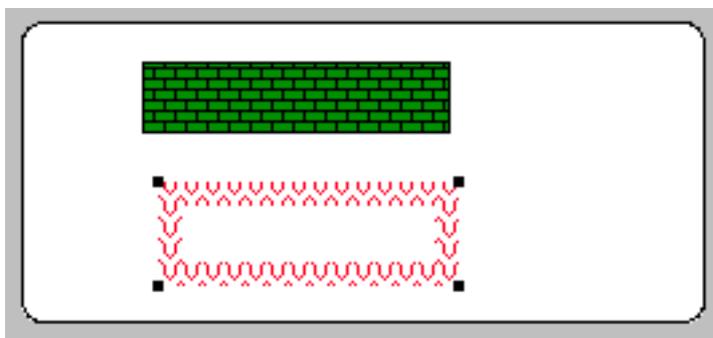
Pro kterýkoliv dvourozměrný obrázek můžete mít různé vzory.

Pole **Vyplnit** funguje na označený objekt. Pomocí pole **Hranice** určujete barvu čáry kolem objektu.

Nastavení vzoru Hranice

Barvu hranice můžete nastavit kterémukoliv objektu, který má nastavenou hranici (okraj). Funkce pole Hranice, je stejná jako funkce pole vyplnit. Šířka a velikost hranice záleží na tom, jak silnou čáru jste nastavili kolem objektu.

Následující obrázek ukazuje použití Vyplnit na horním objektu a použití Hranice na spodním objektu.



Nastavení Šířky čáry

Rozevírací nabídka **Šířka čáry** určuje šířku čáry a nebo šířku okraje dvou rozměrných objektů.



Když chcete změnit šířku čáry, vyberte požadovanou velikost z rozevírací nabídky.

Obnovení výchozího vzhledu

Když vložíte nový objekt do štítku, budou mu přiřazeny vlastnosti, které jsou nastaveny ve Vzhledu objektu. Jestliže budete chtít, aby měl objekt výchozí nastavení, stiskněte tlačítko **Výchozí nastavení**. Všechny vlastnosti a předvolby objektu se změní na výchozí.

Vkládání obrázků do štítku

Editor štítků vám umožňuje nejen kreslit vlastní obrázky, ale i vkládat obrázky ze schránky.

Pro vložení obrázku do štítku udělejte následující:

1 Vložte obrázek do Schránky.

2 Vyberte položku Vložit z nabídky Úpravy nebo stiskněte Ctrl+V (Command+V na Macintoshi).

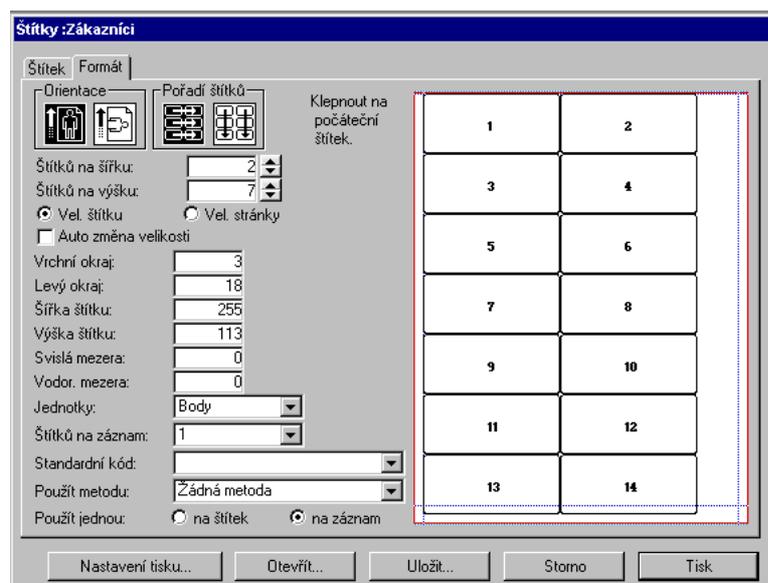
Obrázek se vloží do Náhledu štítku a můžete s ním zacházet jako s každým jiným objektem. To znamená že s objektem můžete pohybovat, řadit ho, vrstvit, kopírovat atd.

Mazání objektů

Označený objekt můžete vymazat stisknutím klávesy **Backspace**. Pokud je označený objekt ze spojených polí, vymaže se pouze poslední pole. Když budete chtít vymazat i zbývající pole, stačí opět stisknout klávesu **Backspace**.

Nastavení formátu štítku

Formát štítku nastavujete na straně Formát v Editoru štítků. Tuto stranu můžete zobrazit kdykoliv stisknutím okénka Formát.



Strana formát obsahuje následující položky:

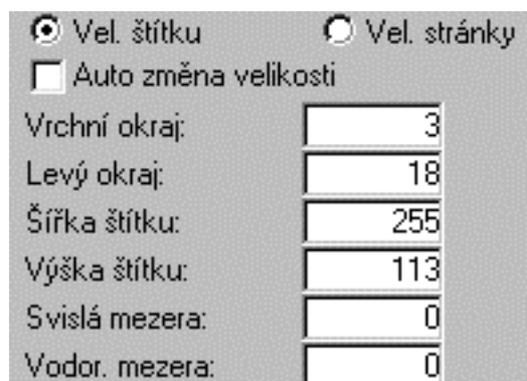
■ **Tlačítka Orientace a Pořadí štítků:** Tato tlačítka umožňují zvolit orientaci a pořadí štítků ve kterém se bude tisknout.

■ **Štítky na výšku a na šířku:** Pomocí těchto voleb určíte šířku štítků tím, že nastavíte jejich počet na výšku a na šířku papíru.

■ **Náhled štítků:** Tato oblast vám zobrazuje vzhled stránky, na kterou se budou štítky tisknout. Náhled stránky pouze odráží velikost stránky který nastavíte ve Vzhledu stránky. Můžete také označit, který štítek bude tištěn jako první. Červený okraj znamená velikost stránky a modrý okraj značí velikost tiskové plochy.

■ **Tlačítka Velikost stránky a Velikost štítku:** Těmito tlačítky přepnete jestli chcete nastavovat velikost štítku nebo velikost stránky. Když zvolíte Velikost štítku, zadáváte šířku a

výšku štítku v patřičných polích a když zvolíte Velikost stránky, budete moci měnit pravý a spodní okraj stránky jak je ukázáno na spodním obrázku.



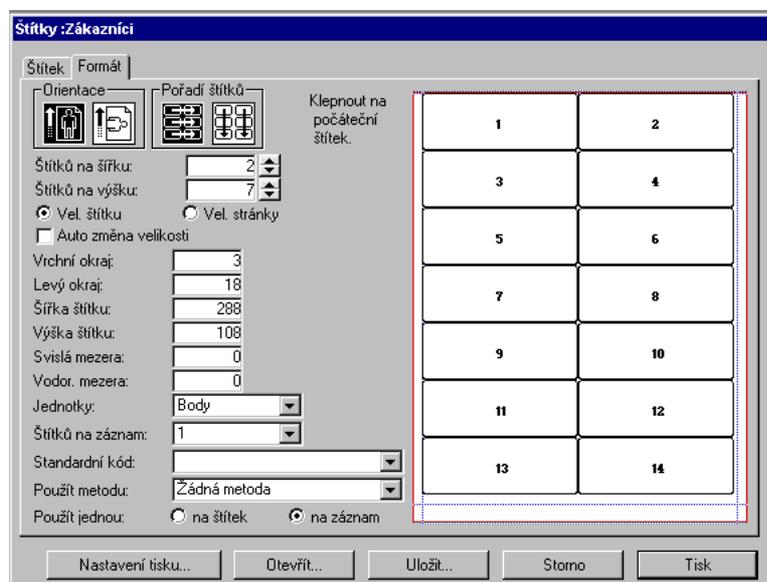
<input checked="" type="radio"/> Vel. štítku	<input type="radio"/> Vel. stránky
<input type="checkbox"/> Auto změna velikosti	
Vrchní okraj:	3
Levý okraj:	18
Šířka štítku:	255
Výška štítku:	113
Svislá mezera:	0
Vodor. mezera:	0

- **Pole okrajů:** Pokud máte vybrané tlačítko Velikost stránky, určujete těmito poli vzdálenost štítků od okraje stránky. Když zvolíte tlačítko Velikost štítku, máte zde možnost nastavit pravý a vrchní okraj stránky a velikost štítku. Můžete použít jak kladná tak záporná čísla pro určení okrajů.
- **Auto změna velikosti:** Když je zaškrtnuté toto tlačítko, automaticky se mění velikost štítku podle toho, kolik štítků zvolíte na stránku.
- **Vodorovná mezera:** Zde můžete nastavit mezeru mezi řádky štítků.
- **Svislá mezera:** Zde můžete nastavit mezeru mezi sloupci štítků.
- **Rozevírací nabídka Jednotky:** Pomocí této nabídky můžete zvolit jednotky, se kterými budete pracovat. Můžete zvolit body, milimetry, centimetry a nebo palce.
- **Rozevírací nabídka Štítků na záznam:** Tento seznam vám umožní tisknout více jak jeden štítek na jeden záznam. Když budete chtít tisknout více štítků na záznam 4th Dimension je bude tisknout za sebou.
- **Rozevírací nabídka Standartní kód:** Tato nabídka vám umožní upřesnit štítek, rozměry strany a okraje vybráním standartního štítkového papíru z nabídky.
- **Použit metodu:** Pomocí tohoto pole můžete nastavit metodu, která poběží během tisku. Například můžete použít metodu, která do každého štítku dodá datum a čas tisku.
- **Tlačítko Použít jednou:** Zde můžete zvolit, jestli vybraná metoda proběhne jednou na štítek a nebo jednou na záznam. Tato volba se používá v případě, že tisknete více než jednu kopii štítků a používáte během tisku nějakou metodu.
- **Tlačítka Editoru štítků:** Tato tlačítka slouží k nastavení vzhledu stránky, tištění, ukládání a načítání štítků.

K nastavení formátu štítku:

1 Přepněte si na stranu Formát.

Objeví se strana Formát Editoru štítků.



Návrh štítků můžete upravovat na straně Formát a nebo zvolit Standardní kód z rozevřací nabídky. Tato nabídka obsahuje standardní nastavení štítků dané systémem.

2 Klepněte na tlačítko Nastavení tisku.

Objeví se okno nastavení tisku.

3 Vyberte tiskárnu a její nastavení a klepněte na OK.

Když to bude nutné, změní se náhled štítku.

4 Pokud to bude potřeba, vyberte druh štítkového papíru ze Standardního kódu.

Změní se nastavení strany na standardní štítkový papír.

5 Přepněte Orientaci a Pořadí štítků.

Můžete vybrat mezi svislou a vodorovnou orientací a svislým a vodorovným řazením.

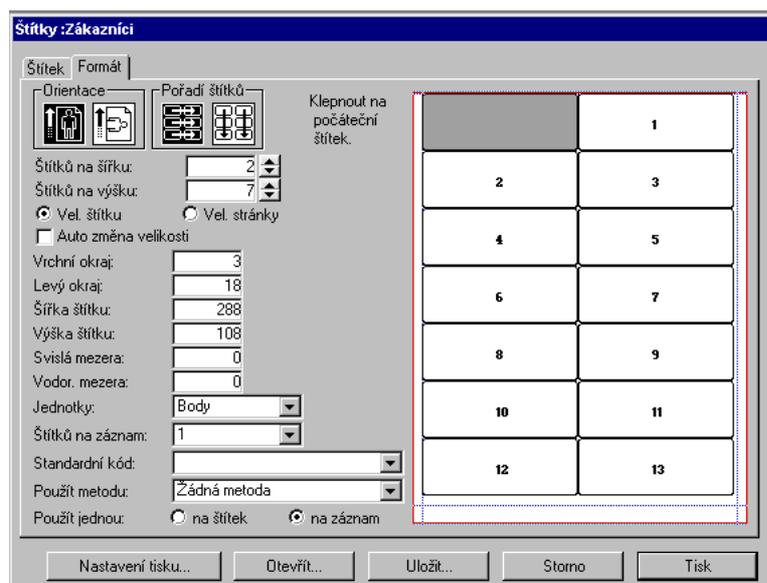
6 Napište počet štítků na řádek a na sloupec.

V náhledu stránky se zobrazí vzhled stránky a počet štítků na stránku.

7 Když je na papíře použito některé místo, můžete určit od kterého štítku se bude tisknout.

Klepnutím na štítek, ze kterého chcete začít určíte 4th Dimension aby vynechala počáteční místo na papíře.

Následující obrázek ukazuje začátek tisku od druhého štítku.



8 Když budete potřebovat, vyberte Jednotku z rozevírací nabídky.

9 Zadejte vzdálenosti okrajů pro štítkový papír.

Použijte tlačítka **Velikost štítku** a **Velikost stránky** a přepněte když chcete měnit velikost štítku nebo vzdálenost okrajů.

Velikost jednotlivých štítků se mění podle toho, jak měníte okraje. Například když zadáte okraj dva body velikost štítku se upraví a bude zachován počet řádků i sloupců.

Protože některé tiskárny používají část okrajů, nemusí být akceptován celý okraj který zadáte. V tomto případě budete muset upravit okraje papíru tak, aby se tiskly celé štítky.

Jestli tiskárna bude používat části okrajů, začne je počítat od místa, které není přesně na okraji papíru. Když jsou štítky tištěny, může jejich text sjíždět na pravou nebo horní stranu papíru.

Aby jste nahradili ztracený prostor okrajů, můžete použít záporná čísla pro některé okraje. Když dáte na pravý okraj záporné číslo, posune se text štítků na pravou stranu a když zadáte na vrchní okraj záporné číslo, posune se text nahoru.

Poznámka

Když budete zadávat záporná čísla do některého z okrajů, posune se text směrem k tomuto okraji.

10 (Volitelné) Když chcete tisknout více kopií štítků, vyberte jejich počet v rozevírací nabídce Štítků na záznam.

Kopie štítků se budou tisknout za sebou podle řazení záznamů. 4th Dimension nebude kopírovat celou stránku štítků.

11 (Volitelné) Když chcete spustit metodu během tisku štítků, vyberte její název v rozevírací nabídce Použití metody.

12 (Volitelné) Když spouštíte metodu během tisku štítků, můžete vybrat, jestli metoda poběží jednou na záznam nebo na štítek pomocí přepínacích tlačítek „na štítek“ a „na záznam“.

Tato volba nebude fungovat, pokud nebudete používat více kopií jednoho štítku a nebudete spouštět metodu pro tisk.

Načítání a ukládání návrhu štítku

4th Dimension vám umožňuje ukládat a načítat vámi vytvořené návrhy štítků. Můžete si vytvořit knihovnu štítků pro všechny vaše potřeby.

Uložení návrhu štítku

K uložení návrhu štítku:

1 Klepněte na tlačítko Uložit.

4th Dimension zobrazí dialogové okno ve kterém můžete napsat název vašich štítků.

Poznámka

Na Windows mají tyto návrhy štítků koncovku .4LB.

2 Napište název souboru a klepněte na OK (na Macintoshi tlačítko Uložit).

Načtení návrhu štítku

Když máte otevřený Editor štítků můžete načíst návrh štítků uložený na disku.

K načtení návrhu štítku:

■ Stiskněte tlačítko Načíst.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít soubor ve kterém můžete najít váš návrh štítku. Návrh otevřete poklepáním na název štítku nebo jeho označením a stisknutím tlačítka OK. (Na Macintoshi označte název souboru a stiskněte Otevřít).

4th Dimension zobrazí návrh štítků.

Tisk štítků

Když máte hotový návrh štítků, můžete je vytisknout na tiskárnu a nebo pouze na obrazovku. Nejdříve pravděpodobně budete chtít vytisknout štítky na normální papír, než se rozhodnete tisknout na dražší štítkový papír.

K vytištění štítků:

1 Stiskněte tlačítko Tisk.

Objeví se dialogové okno tiskárny. Nejdříve si můžete zvolit náhled tisku než štítky vytisknete.

Když k tisku štítků používáte formulář, 4th Dimension vytiskne štítky do zvoleného formuláře. 4th Dimension bude předpokládat, že formulář byl vytvořen pro tisk štítků.

Když vytisknete štítky, 4th Dimension vás vrátí do formuláře ve kterém jste pracovali před vytvářením štítků.

Diagramy

Bez toho aniž by jste exporovali data do nějakého jiného programu nebo modulu, vám 4D umožňuje vytvářet dvou a trojrozměrné diagramy. Diagramy můžete vytvářet z dat vaší databáze a nebo z dat která jste si nakopírovali do Schránky z jiné aplikace. Můžete použít přímo informace ve vašich záznamech a nebo vytvořit některé výpočty a z nich potom sestavit diagram.

Diagramy vytváříte ve 4D pomocí plug-in 4D Chart. Do tohoto modulu se dostanete dvěma způsoby:

- Položka **Diagramy** z nabídky **Zprávy**.
- Položka **4D Chart** v nabídce **Plug-in**.

Když otevřete 4D Chart z nabídky Zprávy, zobrazí se Editor diagramů ve kterém můžete vytvářet vaše diagramy a když z nabídky **Plug-in**, zobrazí se okno diagramu.

Diagramy můžete tisknout nebo kopírovat do Schránky aby jste je vložili do jiné aplikace nebo souboru.

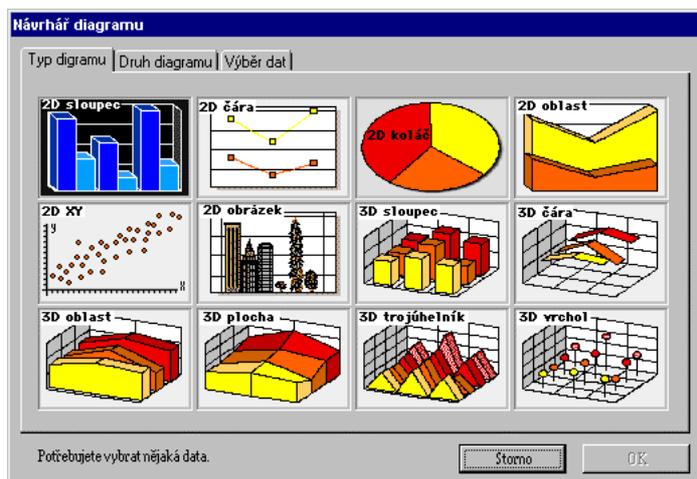
Tato kapitola popisuje základní kroky při vytváření diagramů. Jestli chcete vědět více informací o vytváření diagramů, přečtěte si dokumentaci k modulu 4D Chart.

Editor diagramů

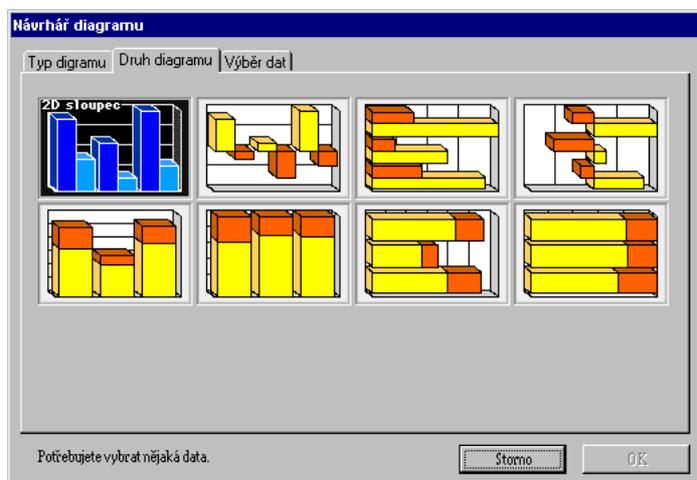
Editor diagramů je okno ve kterém zadáváte druh diagramu a data která bude obsahovat.

Editor diagramů je rozdělen na tři základní stránky:

- **Typ diagramu:** Ukazuje základní typy diagramů, které umožňuje 4D Chart.



- **Druh diagramu:** Na této stránce jsou různé varianty zobrazení diagramu který jste vybrali na straně Typ diagramu. Následující obrázek ukazuje druhy pro 2D sloupec.



Jestli chcete vědět více informací o druzích diagramů které umožňuje 4D Chart, přečtěte si [Kapitulu 12 „Vybrání typu diagramu“](#) na straně 176.

- **Výběr dat:** Na této stránce zadáváte data pro určení os diagramu. Jsou zde vždy zobrazeny možnosti pro daný typ diagramu. Na následujícím obrázku jsou volby pro 2D sloupec.

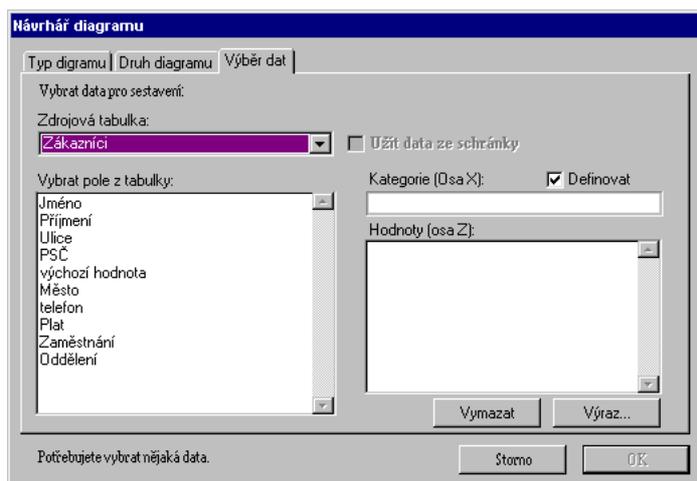


Diagram vytvoříte tím, že vyberete typ diagramu a přiřadíte mu data k jeho osám. Jako volitelné máte ještě druhy diagramu. Když nezvolíte žádný druh diagramu bude použito výchozí nastavení.

Názvosloví 4D Chart

Pomocí 4D Chart můžete vytvořit dvou a troj-rozměrné diagramy. V každém diagramu je vodorovná (kategorie) osa jako osa X a svislá (hodnota) osa jako osa Z. U tří-dimenzionálních diagramů je ještě jedna osa Y (druhá kategorie). Osa druhé kategorie je nazývána řadovou osou.

Když budete pracovat s 2D diagramem, stránka Výběr dat bude obsahovat pouze dvě vstupní pole pro osy diagramu (X,Z). Když zadáte 3D diagram, budou na této stránce již tři pole pro zadání os diagramu (X,Y,Z).

Vytvoření diagramu

4D Chart vytváří diagramy z aktuálního výběru záznamů. Před tím, než začnete vytvářet diagram, vyberte si záznamy, se kterými chcete pracovat. Způsoby vybírání záznamů jsou popsány v [Kapitole 4](#).

K vytvoření diagramu:

1 Vyberte položku Diagramy z nabídky Zprávy.

Objeví se Editor diagramů na stránce Typ diagramu. Jestli chcete vědět více informací o typech diagramů, přečtěte si [Kapitolu 12 „Vybrání typu diagramu“ na straně 176](#).

2 Vyberte typ diagramu.

Když vyberete typ diagramu, automaticky se upraví stránky Druh diagramu a Výběr dat podle typu který jste vybrali.

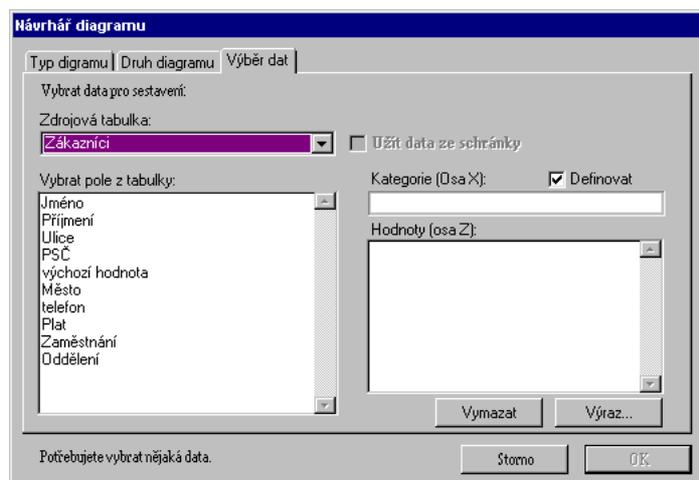
3 (Volitelné) Přejděte na stránku Druh diagramu.

Zobrazí se druhy pro vybraný typ diagramu.

4 (Volitelné) Vyberte druh diagramu.

5 Přejděte na stránku Výběr dat.

Objeví se strana Výběr dat, s volbami pro vybraný typ diagramu. Následující obrázek ukazuje stranu Výběr dat s volbami pro 2D sloupec.



Rozevírací nabídka Zdrojová tabulka ukazuje název aktuální tabulky a seznam polí tabulky.

6 Přetáhněte název pole které chcete použít do Kategorie osy X a nebo na název pole poklepejte.

7 (Volitelné) Přetáhněte pole pro osu Y, nebo na něj poklepejte.

Tato možnost je pouze v případě, že vytváříte 3D diagram.

Název pole se zobrazí v kolonce osy Y.

Poznámka

Když uděláte chybu při volbě osy, stačí když přetáhnete název nového pole do oblasti osy, ve které jste udělali chybu.

8 Přetáhněte jedno nebo více polí nebo výrazů do oblastí osy Z nebo na ně poklepejte.

Jestli chcete vědět více informací o vytváření výrazů, přečtěte si kapitolu „[Editor výrazů](#)“ na straně 92.

9 Jestliže chcete aby se hodnoty osy Z počítaly pro každou kategorii osy X, zaškrtněte tlačítko Definovat.

Tato volba se používá když pole osy X nejsou jedinečné a vy potřebujete každou hodnotu pouze jednou. Jestli chcete vědět více informací o této volbě, přečtěte si „[Sčítání nejedinečných kategorií a sérií](#)“ na straně 205.

10 Když máte svůj diagram nastavený, klepněte na OK.

4D Chart zobrazí diagram v okně 4D Chart. Toto okno obsahuje všechny standartní nabídky a lišty nástrojů se kterými můžete diagram upravovat.

Upravení diagramu

Poté co diagram vytvoříte, můžete změnit jeho typ nebo vlastnosti

Změna typu diagramu

Poté co vytvoříte váš digram, můžete jej zobrazit v jiném typu diagramu. Samozřejmě můžete použít pouze typy diagramů, které jsou shodné s druhem použitých dat. Pokud například budete zobrazovat dvou-rozměrný diagram, nemůžete je zobrazit v troj-rozměrném.

Ke změně typu diagramu:

- Vyberte jiný typ diagramu z rozevíracího seznamu Diagramů .

NEBO

Vyberte jiný typ diagramu pomocí položky Typ digramu v nabídce Diagram.

NEBO

Pouze na Macintoshi, podržte klávesu Ctrl a stiskněte tlačítko myši k zobrazení rozevírací nabídky Typ diagramu.

Diagram se překreslí podle nového typu.

Pokud budete chtít zobrazit 2D koláč u diagramu, který obsahuje více hodnot pro osu Z, zobrazí se pouze první hodnota.

Upravení vlastností digramu

Diagram můžete měnit pomocí nástrojů ve 4D Chart.

Například můžete:

- Změnit velikost diagramu,
- Upravit osy diagramu,
- Ukázat a skrýt čáry sítě,
- Zobrazit hodnoty série,
- Upravit legendu,
- Změnit nebo odstranit hloubku 2D digramů,
- Změnit perspektivu 3D digramů,
- Upravit vlastnosti grafických objektů diagramu,
- Vyhmout část z koláčového diagramu,
- Vložit obrázek do diagramu.

Jestli chcete vědět více informací o upravování diagramů, přečtěte si [Kapitolu 14 „Změna vlastností diagramu“ na straně 209.](#)

Tisk diagramu

Když jste spokojen se svým diagramem, můžete jej vytisknout. Tisk diagramu je stejný jako tisk z okna 4D Chart.

Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si „[Tisk dokumentu 4D Chart](#)“ na straně 172.

Kopírování diagramu

Diagram můžete nakopírovat do Schránky a použít jej v jiné databázi nebo aplikaci.

Ke zkopírování diagramu:

- **Jakmile je diagram zobrazen, označte jej a vyberte položku Kopírovat z nabídky Upravit.**

4th Dimension umístí diagram do Schránky.

Řízení 4D Chart

4D Chart vám umožňuje vytvořit diagramy, které můžete vkládat jako objekty do formulářů nebo jiných aplikací. Když použijete diagram do formuláře, oblast 4D Chart se objeví jako část vašich dat.

Ve 4th Dimension je 4D Chart přístupný z nabídky Plug-in v prostředí uživatele a jako plug-in oblast kterou lze vložit do formuláře.

Protože vytváření diagramů je plně navázáno na 4th Dimension, můžete vytvářet diagramy z vaší databáze, obnovovat je když se data ve vaší databázi změni. Můžete diagramy tisknout a kopírovat je do Schránky pro použití v jiných aplikacích.

4D Chart přidá přes 100 příkazů do jazyka 4th Dimension, k ovládání úloh, které by jste jinak museli dělat ručně. Například můžete použít tyto příkazy k vytvoření nového diagramu, změně vlastností diagramu, otevření a uložení dokumentů, použití příkazů nabídek 4D Chart a práci s hot link. Jestli chcete vědět více informací o těchto příkazech, přečtěte si Popis jazyka 4D Chart.

Dokumenty 4D Chart mohou být vytvořeny v plug in oblasti ve formuláři a nebo v samostatném okně 4D Chart. Tato kapitola popisuje jak vytvořit, otevřít a uložit dokumenty 4D Chart pomocí obou těchto možností.

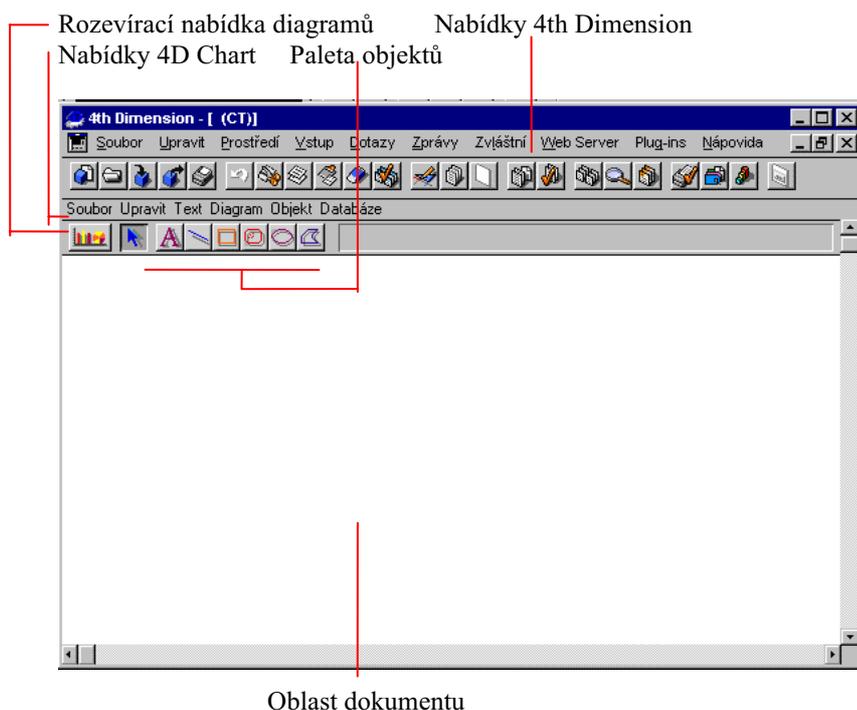
Tato kapitola popisuje základy vytváření dokumentů 4D Chart jako:

- Použití 4D Chart v plug in okně
- Otevření okna plug in
- Použití 4D Chart ve formuláři 4th Dimension
- Vytvoření oblasti 4D Chart ve formuláři
- Zobrazení a skrytí rysů 4D Chart
- Vytvoření nového dokumentu
- Otevření existujícího dokumentu
- Uložení dokumentu
- Nastavení velikosti dokumentu
- Tisk diagramů

Použití 4D Chart v Plug in okně

4D Chart můžete použít v jeho vlastním okně. Když to uděláte, 4D Chart bude pracovat jako samostatná aplikace.

Když otevřete 4D Chart v jeho vlastním okně, toto okno bude mít vlastní nabídky. Nabídky 4th Dimension jsou na vrcholu obrazovky.



Když okno 4D Chart zvětšíte na celou obrazovku, budou stále vidět nabídky 4th Dimension a pod nimi nabídky 4D Chart.

Otevření 4D Chart v jeho vlastním okně

Položka 4D Chart se automaticky objeví v nabídce **Plug in**. Když máte instalované další moduly, objeví se vám v té samé nabídce.

K otevření 4D Chart ve vlastním okně:

- V prostředí uživatele vyberte položku **4D Chart** v nabídce **Plug in**.

Objeví se nový dokument 4D Chart.

Můžete otevřít i další okno 4D Chart, použitím stejného způsobu. Otevření několika oken 4D Chart vám umožní kopírovat a vkládat mezi dokumenty a pohybovat se z jednoho dokumentu do druhého pouhým klepnutím do příslušného okna.

Názvy všech oken se objeví v nabídce Plug-ins. Můžete dokument přenést na popředí tím, že vyberete jeho název z nabídky Plug-ins.

Když dokument uložíte, jeho název se objeví v záhlaví okna s přídavkem „(CT)“, který odlišuje okna 4D Chart od jiných modulů.

Použití 4D Chart ve formuláři

Oblast 4D Chart můžete vložit do libovolného formuláře. Když použijete 4D Chart ve vstupním formuláři, zobrazíte diagram pro jednotlivý záznam. Diagramy můžete také použít ve výstupním formuláři.

Když použijete 4D Chart ve formuláři, objeví se nabídky 4D Chart na vrcholu oblasti 4D Chart. Můžete používat jak nabídky 4th Dimension tak nabídky 4D Chart.

Ke zvětšení oblasti 4D Chart:

Vyberte položku Jít na celé okno z nabídky 4D Chart

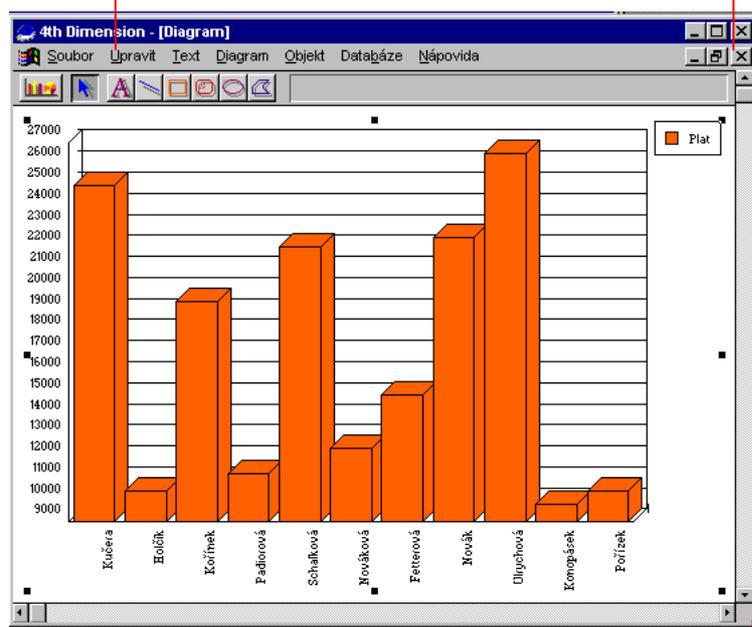
NEBO

Klepněte na zvětšovací tlačítko oblasti 4D Chart.

Dokument se zvětší na celou velikost obrazovky a nabídky 4D Chart dočasně nahradí nabídky 4th Dimension.

Nabídky 4D Chart

Okénko Zavřít



Okénko změny velikosti

Zvětšené okno obsahuje tlačítko velikosti a tlačítko zavření.

Když máte okno zvětšené, nahradí se položka **Jít na celé okno** položkou **Návrat do formuláře**.

K zmenšení okna a návratu do formuláře:

■ **Vyberte položku Zpět do formuláře z nabídky Soubor.**

NEBO

Klepněte na tlačítko zavření.

Vytvoření oblasti 4D Chart ve formuláři

Můžete vložit diagram do vstupního formuláře a uložit diagramy pro každý záznam v tabulce.

K vytvoření oblasti 4D Chart ve formuláři:

1 Když nejste v prostředí návrháře, přejděte do něj.

Objeví se okno Editoru struktury, ve kterém jsou zobrazeny tabulky a pole.

Když budete chtít mít uložený diagram pro každý záznam, musíte založit obrázkové pole. Obsah oblasti 4D Chart bude uložen v obrázkovém poli.

Následující dva kroky vám popisují jak vytvořit diagramy pro každý záznam.

2 Vložte obrázkové pole do tabulky, ve které chcete mít oblast 4D Chart.

Když chcete vědět jak se vytváří obrázkové pole, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

3 Pojmenujte pole tak, aby název končil tímto znakem „_“.

Například se pole může jmenovat „Diagram_“.



Zákazníci	
telefon	A
Plat	I
Zaměstnání	A
Oddělení	A
Diagram_	O

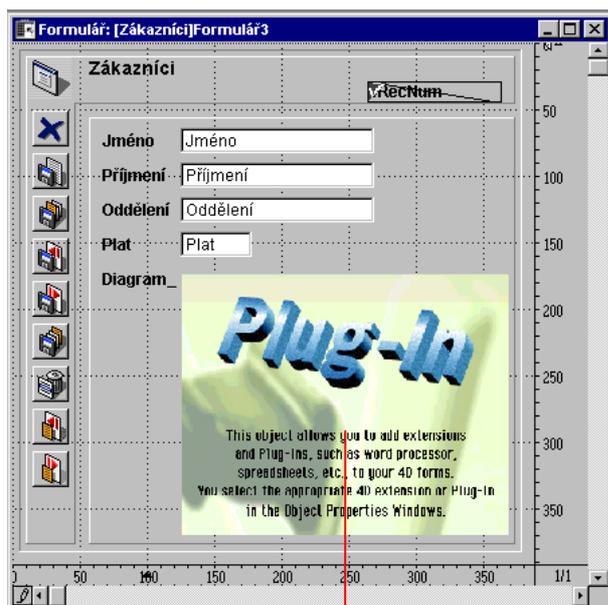
Nové pole

4 Otevřete formulář, do kterého chcete vložit oblast 4D Chart.

5 Použijte nástroje Editoru formulářů a vytvořte oblast pro 4D Chart.

Poznámka

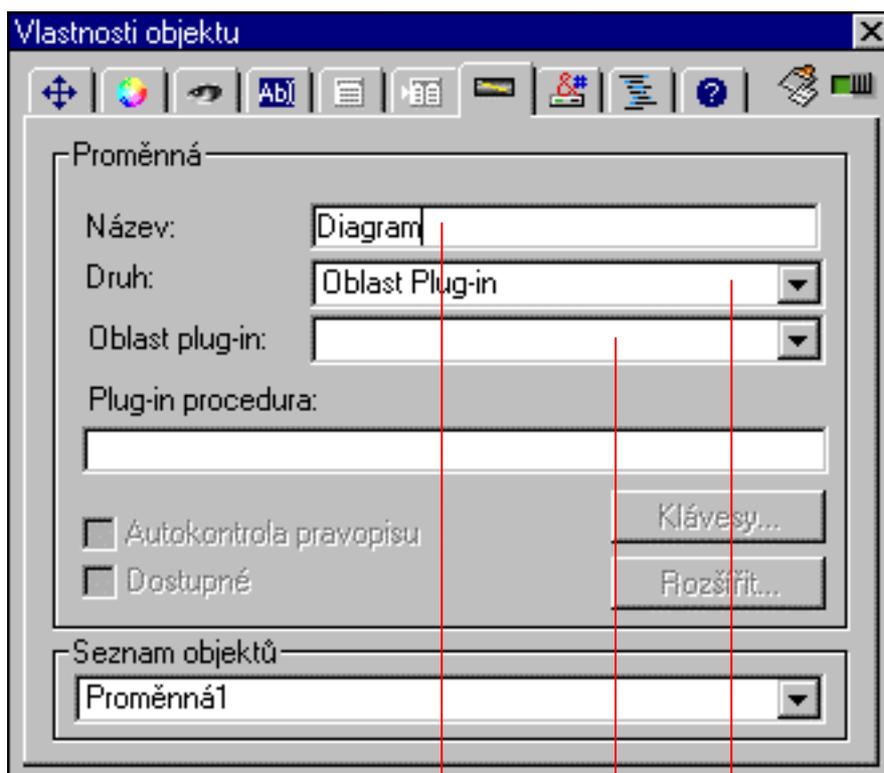
Minimální šířka oblasti plugin je 300 bodů a minimální výška oblasti je 150 bodů. Pokud bude velikost menší než tato, nebude oblast správně fungovat.



Oblast Plug-in

6 Když jste použili Paletu objektů k vytvoření objektu, poklepte na něj.

Objeví se okno předvoleb objektu.



Název objektu

Rozevírací nabídka Druh

Rozevírací nabídka Oblast plug-in

7 Když není vybrán druh Oblast Plug-in v rozevírací nabídce, vyberte jej.

Změní se druh objektu.

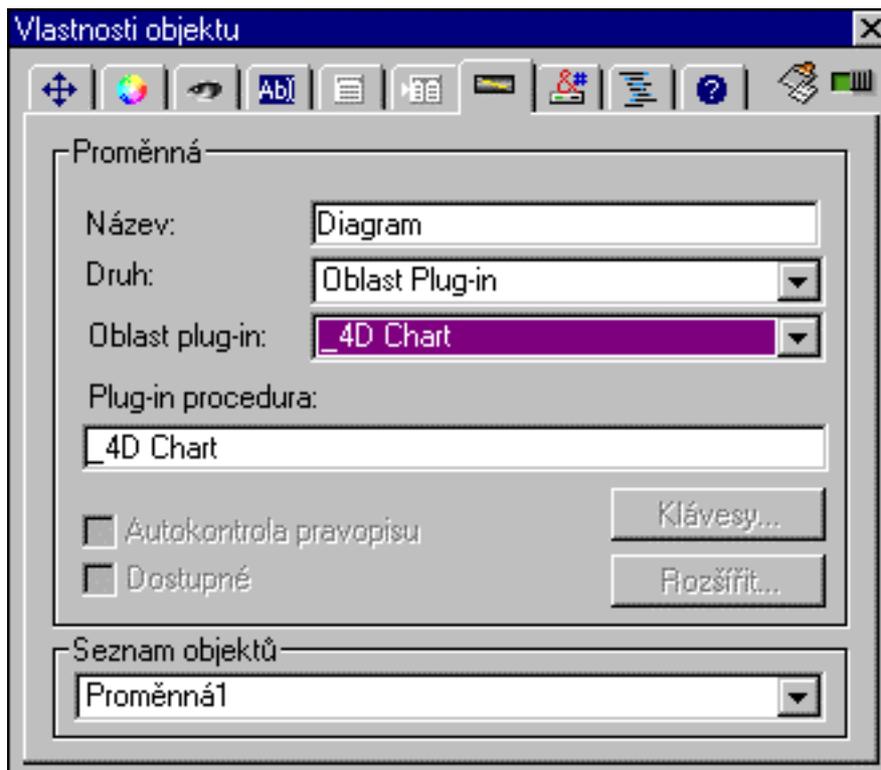
8 V oblasti název, napište název, který bude stejný jako název obrázkového pole, ale bez spodní pomlčky „_“.

Například když je název pole „Diagram_“, tak pojmenujte objekt „Diagram“

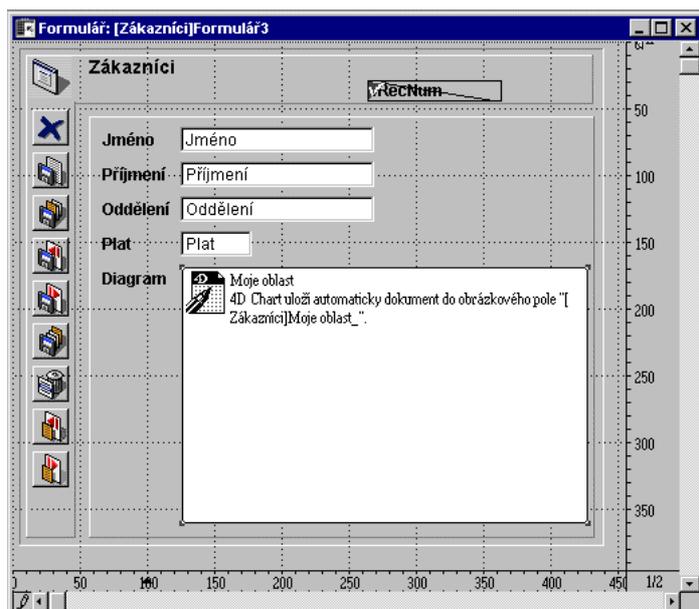
Tím že oblast 4D Chart nazvete takto, zajistíte, že se bude obsah oblasti ukládat automaticky s každým záznamem. Když to neuděláte, 4D Chart se vás při uložení záznamu zeptá, jestli chcete uložit obsah oblasti při uložení záznamu. Když klepnete na **Ano**, objeví se dialogové okno uložit soubor, které vám umožní uložit dokument 4D Chart jako soubor na disk.

V rozevírací nabídce Oblast plug-in jsou zobrazeny všechny plug-iny které máte instalované ve vaší databázi.

9 Vyberte z rozevírací nabídky Oblast plug-in položku 4D Chart.



Oblast 4D Chart zobrazí ikonu dokumentu 4D Chart a zprávu, že dokument bude automaticky ukládán do obrázkového pole.



Když název oblasti nekomunikuje s názvem obrázkového pole nebo když obrázkové pole neexistuje, 4D Chart vás upozorní že dokument nebude ukládán se záznamem. Zpráva bude obsahovat že dokument bude uložen, když pole se zadaným názvem bude existovat.

Oblast, která bude uložena

Moje oblast
4D Chart uloží automaticky dokument do obrázkového pole '[Zákazníci]Moje oblast_'.
|

obrázek
4D Chart by mohl uložit dokument automaticky, v poli '[Zákazníci obrázek_' když toto pole existovala.
|

Oblast, která nebude uložena

V některých případech nemusíte chtít, aby se dokument ukládal s každým záznamem. Například můžete chtít ukládat vaše dokumenty na disk programově. V tomto případě nemusíte zakládat obrázkové pole.

Když uděláte chybu a budete chtít, aby se diagramy ukládaly automaticky, můžete se vrátit a opravit to. Když název pole nebude souhlasit s názvem oblasti, můžete změnit název oblasti. Poklepejte na objekt ve formuláři a přepište název oblasti. Zobrazí se vám stránka Proměnná v předvolbách objektu kde můžete opravit název objektu.

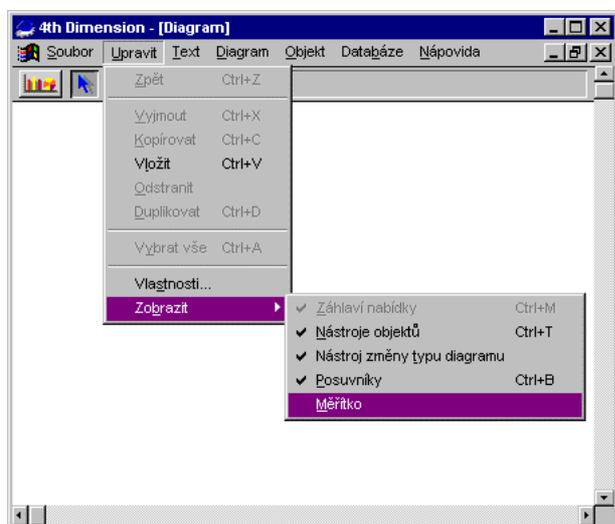
Když ještě namáte založeno obrázkové pole, můžete jej vytvořit v Editoru struktury. Nezáleží na tom, jestli první vytvoříte oblast nebo pole. Můžete jako první vytvořit oblast 4D Chart ve formuláři a teprve potom vytvořit obrázkové pole.

Zobrazení a skrytí rysů 4D Chart

Můžete skrývat a ukazovat tyto vlastnosti 4D Chart:

- Nabídky 4D Chart
- Nástroje objektů 4D Chart
- Nástroje změny typu diagramu
- Posuvníky
- Měřítko

Použijte podnabídku **Zobrazit** z nabídky **Upravit** ke skrytí jednotlivých nástrojů. Položky které jsou v této podnabídce zaškrtnuty, jsou zobrazeny.



Poznámka

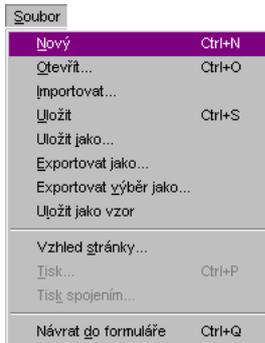
*Když máte skryté nabídky 4D Chart, můžete je znovu zobrazit stisknutím **Ctrl-Shift-M** na Windows a **Command-Shift-M** na Macintoshi.*

Vytvoření nového dokumentu 4D Chart

Nový dokument 4D Chart můžete vytvořit kdykoli. Nový dokument nahradí existující. Když jste dělali nějaké změny v otevřeném dokumentu, nezapomeňte je uložit před vytvořením nového dokumentu.

K vytvoření nového dokumentu:

■ **Vyberte položku Nový z nabídky 4D Chart Soubor.**



Objeví se nový dokument ve kterém můžete vytvořit nový diagram.

Otevření existujícího dokumentu

Můžete otevřít již existující soubor uložený na disku. Nově otevřený dokument nahradí ten existující.

K otevření dokumentu 4D Chart:

1 Vyberte položku Otevřít z 4D Chart nabídky Soubor.



Objeví se standardní dialogové okno otevřít soubor.

2 Vyberte dokument.

3 Klepněte na Otevřít.

Dokument se objeví v existujícím okně 4D Chart.

Uložení dokumentu 4D Chart

Můžete uložit dokument který jste vytvořili ve vlastním okně 4D Chart a nebo ve formuláři. 4D Chart nabízí několik způsobů k uložení dokumentu:

- Jako soubor
- Jako součást záznamu
- Jako vzor pro oblast 4D Chart

Uložení dokumentu 4D Chart jako soubor

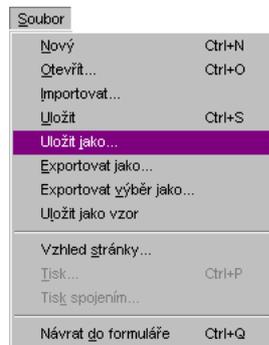
Každý dokument který vytvoříte, může být uložen jako soubor pro použití na jiném místě - například ve stejné databázi nebo v jiné databázi která používá 4D Chart a nebo v úplně jiné aplikaci. K uložení nebo obnovení souboru, můžete použít položky **Uložit** a **Uložit jako** v nabídce **Soubor**.

Dokument který jste jednou uložili, můžete načíst zpět použitím položky **Otevřít** v nabídce 4D Chart **Soubor**. Není žádný rozdíl mezi dokumentem který otevřete a který přímo vytvoříte.

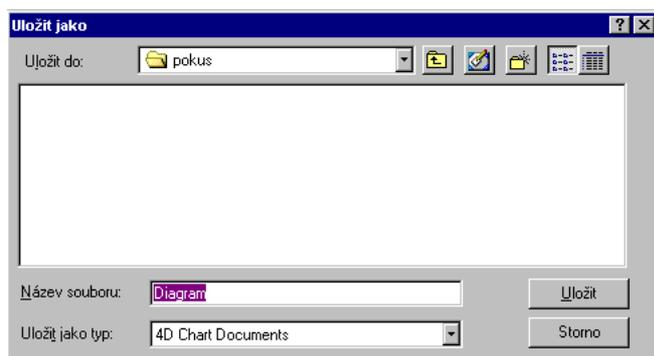
Když dokument uložíte jako soubor, tak po opětovném načtení bude vypadat stejně jako když jste jej ukládali. Jestli chcete obnovit diagram, použijte položku **Aktualizovat** z nabídky Diagramy. Tato nabídka je popsána v „Aktualizace dat v diagramu vytvořeném z dat v databázi“ na straně 198.

K uložení dokumentu jako soubor:

1 Vyberte položku Uložit jako z 4D Chart nabídky Soubor.



Dávejte si pozor, aby jste tuto položku vybrali z nabídky 4D Chart a ne nabídky 4th Dimension.



2 Napište název pro soubor.

3 Klepněte na Uložit.

4D Chart uloží dokument pod názvem který jste zadali.

Uložení dokumentu 4D Chart jako část záznamu

Když máte vytvořenu oblast 4D Chart ve formuláři a obrázkové pole k uložení obsahu této oblasti, je obsah oblasti automaticky uložen s každým záznamem při přijmutí záznamu.

Jestli chcete vědět více informací o vytvoření oblasti 4D Chart, přečtete si „[Vytvoření oblasti 4D Chart ve formuláři](#)“ na straně 162.

Když uložíte 4D Chart dokument jako součást záznamu, tak po opětovném otevření záznamu se dokument zobrazí ve stejném stavu jako před uložením. Když budete chtít obnovit data pro dokument, tak použijte položku **Aktualizovat** z nabídky Diagram. Podrobnější informace o použití tohoto příkazu najdete v „[Aktualizace dat v diagramu vytvořeném z dat v databázi](#)“ na straně 198.

Uložení dokumentu 4D Chart jako vzor

Můžete vytvořit standartní dokument, který bude stejný pro všechny záznamy uložením dokumentu jako vzor. Vzory pro 4D Chart můžete vytvořit pouze ve formuláři.

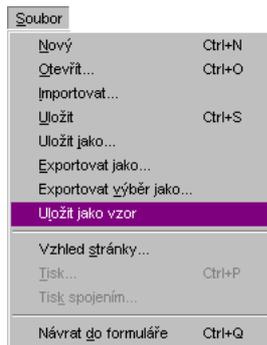
Po uložení dokumentu jako vzor, bude tento vzor použit pro každý nový záznam který vytvoříte.

Každý dokument bude vytvořený podle tohoto vzoru, ale jednotlivé úpravy které uděláte v záznamech, budou uloženy pouze pro jednotlivé záznamy. Máte možnost vytvořit pouze jeden vzor pro jednu oblast 4D Chart ve formuláři.

Když je ve vzoru dokumentu použit diagram, bude se tento diagram upravovat podle informací v záznamu. 4D Chart může obnovit pouze diagramy vytvořené z dat v databázi.

K uložení dokumentu jako vzor:

■ **Vyberte položku Uložit jako vzor z 4D Chart nabídky Soubor.**



4D Chart uloží tento dokument pod speciálním názvem, který bude souhlasit s názvem oblasti 4D Chart ve formuláři s nízkou pomlčkou na konci.

Když je například název oblasti „Dokument“, bude se vzor mít název „Dokument_“.

Vzhledem k tomu, že tento soubor je pojmenován automaticky a je umístěn do složky databáze, nebude se zobrazovat dialogové okno uložit soubor.

Poznámka

Můžete použít Customizer Plus k upřesnění, kam se má vzor ukládat. Na 4D Server můžete určit, jestli bude vzor na stanici serveru nebo klienta.

Když uděláte nějaké změny ve vzoru a budete je chtít uložit, vyberte znovu položku **Uložit jako vzor**.

Vzor můžete uložit i bez toho, aby jste použili položku **Uložit jako vzor**. Stačí když dokument uložíte pod názvem oblasti s nízkou pomlčkou „_“ a umístíte jej do složky databáze. Tuto možnost můžete využít pokud budete chtít použít vzor z jedné databáze pro jinou. Tuto možnost můžete použít i k přiřazení jednoho dokumentu k jiné oblasti.

Použití tohoto vzoru můžete zrušit tím, že změníte jeho název a nebo jej přesunete do jiné složky.

Nastavení velikosti dokumentu

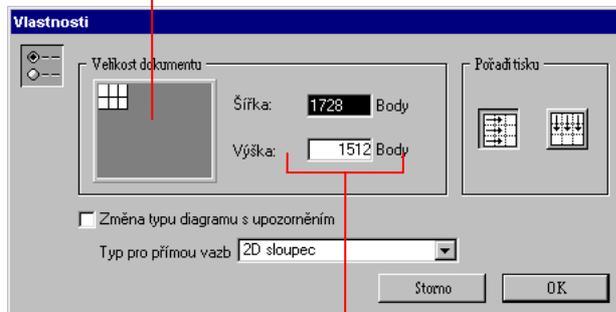
Velikost dokumentu můžete změnit počtem stránek v dokumentu a nebo změnou velikosti v bodech. Největší možná velikost je 3500 x 3500 bodů. Nové stránky můžete vložit na pravo od první, pod ní a nebo obojí.

K změně velikosti dokumentu:

1 Vyberte položku Předvolby z 4D Chart nabídky Upravit.

Objeví se dialogové okno předvoleb. Výchozí velikost dokumentu je jedna stránka.

Zde klepněte pro přidání nebo odstranění stránek



Zde zadejte velikost oblasti manuálně

Velikost dokumentu je znázorněna bílým obdélníkem nebo počtem bodů od pravého horního okraje náhledu.

2 Klepněte do oblasti změny velikosti dokumentu a přetažením změňte velikost dokumentu.

NEBO

Napište velikost dokumentu (v bodech) do oblastí šířky a výšky.

Tisk dokumentu 4D Chart

Dokumenty 4D Chart můžete i tisknout. Tisknout tyto dokumenty můžete následujícími způsoby:

- Jako samostatný dokument
- Jako součást formuláře 4th Dimension
- Jako část tiskového výběru, ve kterém můžete tisknout 4D Chart dokument pro každý záznam ve výběru

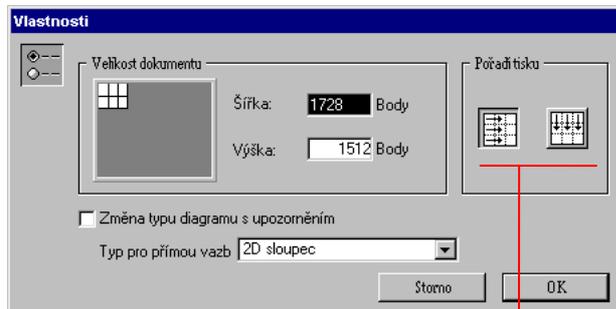
Nastavení tiskového pořadí

Pořadí ve kterém se budou tisknout záznamy, ať už svisle nebo vodorovně, se nastavuje v okně Vlastnosti. Můžete vybrat tisk v řadách a nebo po sloupcích. Toto pořadí znamená pouze pořadí ve kterém se budou dokumenty tisknout a neovlivní orientaci stránky. Výchozí nastavení je tisk po řadách.

K nastavení pořadí tisku stránek:

1 Vyberte položku Vlastnosti z nabídky 4D Chart Upravit.

Objeví se dialogové okno Vlastnosti.



Ikony pořadí tisku

2 Vyberte ikonu pořadí tisku.

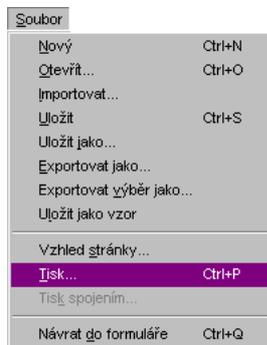
3 Klepněte na OK.

Tisk dokumentu

Můžete tisknout dokument 4D Chart z vlastního okna nebo z oblasti 4D Chart ve formuláři. Jestliže má dokument více než jednu stránku na délku, můžete vybrat stránky které chcete tisknout.

K vytištění dokumentu:

1 Vyberte položku Tisk z nabídky 4D Chart Soubor.



Objeví se dialogové okno nastavení tisku.

2 Vyberte volby které chcete nastavit.

3 Klepněte na tlačítko Tisk.

Tisk oblasti 4D Chart jako součásti formuláře

Když máte oblast 4D Chart ve formuláři 4th Dimension, můžete oblast tisknout s formulářem. V tomto případě, můžete tisknout z 4th Dimension spíše než z 4D Chart.

Před tím, než budete tisknout se ujistěte, že jste vybrali správný záznam který chcete tisknout. Jestli chcete vědět více informací o označení záznamů, přečtěte si [Kapitolu 4 „Označení záznamů“ na straně 62](#).

K tisku dokumentu 4D Chart jako součást záznamu:

1 Vyberte položku Tisk z 4th Dimension nabídky Soubor.

Objeví se dialogové okno pro výběr formuláře.

2 Vyberte tiskový formulář.

3 Klepněte na OK.

Objeví se nastavení tiskárny.

4 Pokud to je potřeba, vyberte nastavení pro tiskárnu.

5 Klepněte na OK.

Objeví se dialogové okno tiskárny.

6 Vyberte nastavení.

7 Klepněte na tlačítko Tisk.

Vybrané záznamy se vytisknou.

Tisk spojením

U dokumentů 4D Chart můžete určit Tisk spojením. Tisk spojením vám umožní tisknout 4D Chart dokument pro každý záznam ve výběru.

Poznámka

Hodnoty v diagramu se nebudou obnovovat pro každý záznam zvlášť.

Tisk spojením je nejpoužívanější z vlastního okna 4D Chart.

Tisk spojením můžete použít pouze u dokumentů, které obsahují odkazy do polí 4th Dimension. Výhodou tisku spojením je, že můžete tisknout dokument pro celý výběr záznamů bez načtení a tištění každého záznamu.

Poznámka

Jestli chcete vědět více informací o odkazech polí, přečtěte si kapitolu „Vložení odkazu pole“ na straně 239.

K vybrání tisku spojením:

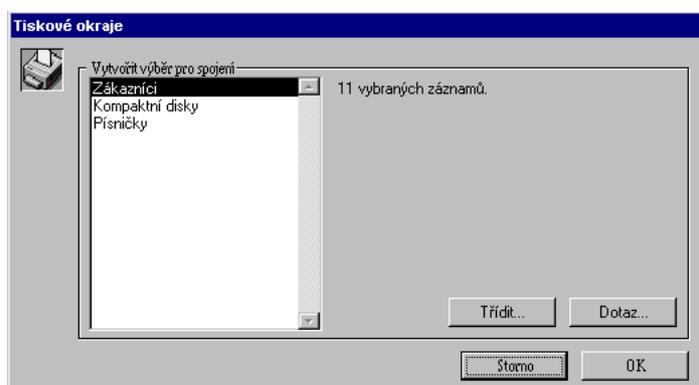
1 Vyberte položku Tisk spojením z 4D Chart nabídky Soubor.



Objeví se okno Vytvořit výběr pro spojení.

2 Vyberte tabulku, které záznamy mají být vloženy do spojení.

Dialogové okno zobrazí počet záznamů v aktuálním výběru.



4D Chart bude tisknout dokument pouze pro vybrané záznamy.

3 Když budete chtít změnit výběr záznamů, klepněte na tlačítko Dotaz.

4th Dimension zobrazí Editor dotazů. Jestli chcete vědět více informací o vyhledávání pomocí Editoru dotazů, přečtěte si [„Editor dotazů“ na straně 92](#).

4 Když chcete třídít záznamy, klepněte na tlačítko Třídít.

4th Dimension zobrazí Editor třídění. Po splnění třídění, vás program vrátí do okna Vytvořit výběr pro spojení. Jestli chcete vědět více informací o o třídění, přečtěte si [„Editor třídění“ na straně 101](#).

Když máte označený výběr záznamů, můžete jej tisknout.

5 Klepněte na OK v okně Vytvořit výběr pro spojení.

Objeví se dialogové okno Tisk.

6 Vyberte požadované vlastnosti a klepněte na OK.

4D Chart vytiskne dokument pro každý vybraný záznam.

Vybrání typu diagramu

4D Chart vám umožňuje vytvářet dvou a troj rozměrné diagramy z vaší databáze. Když se jednou rozhodnete která data použijete v diagramu, můžete vybrat který druh diagramu je pro tento typ dat nejvýhodnější.

Každý druh diagramu je výhodný pro jiná zobrazení dat. Například čára je vhodná pro počet prodaných jednotek atp.

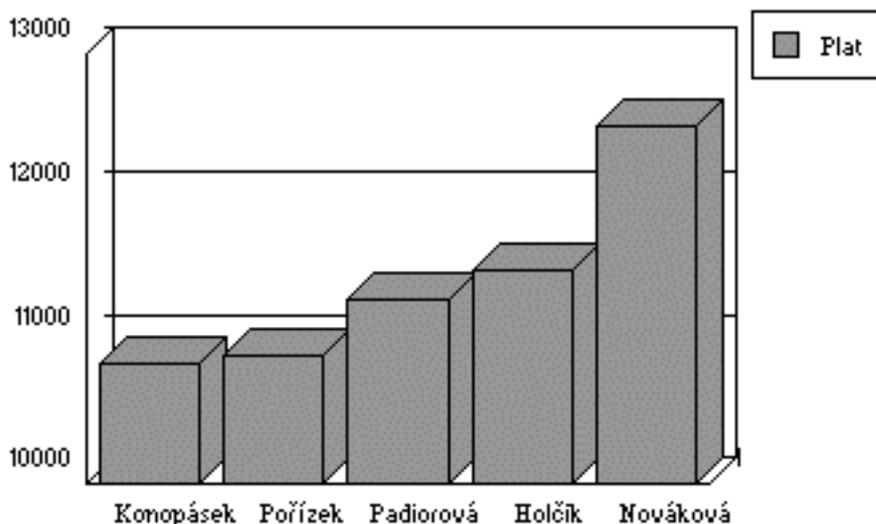
Nemějte strach z experimentování s různými druhy diagramů. Když jednou vytvoříte nějaký druh diagramu, můžete jej velmi jednoduše převést na jiný. Jestli chcete vědět více informací o vytváření a upravování diagramů, přečtěte si [Kapitolu 13 „Vytvoření diagramu“ na straně 190](#).

Tato kapitola popisuje druhy dvou a troj-rozměrných diagramů, které můžete vytvořit pomocí 4D Chart. Jsou zde popsány všechny typy diagramů i s druhy dat, která jsou nejvýhodnější pro určitý druh diagramu.

Vybrání dvou-rozměrného diagramu

Tato část popisuje část dvou-rozměrných diagramů a ukazuje každý z typů.

Následující obrázek ukazuje dvou-rozměrný diagram:

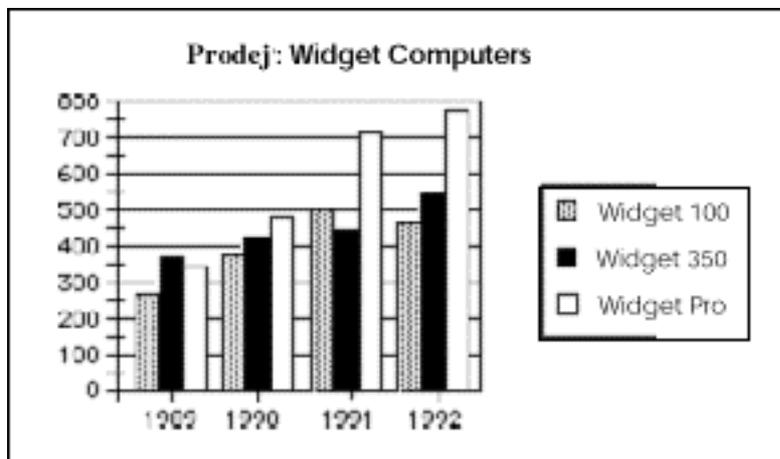


Osa X je nazývána osou kategorie. Na této ose jsou zobrazovány kategorie, pro které je zobrazován diagram. Například když budete dělat diagram pro počty počítačů prodaných za rok, můžete umístit rok na osu X.

Osa Z je nazývána osou hodnot. Na této ose se zobrazují hodnoty pro jednotlivé kategorie. V příkladu prodaných počítačů za rok, bude osa Z obsahovat počet počítačů prodaných za rok. Například když za rok 1991 bylo prodáno 500 počítačů, bude na ose Z zobrazena hodnota 500 a na ose X bude zobrazeno 1991.

Další způsob v zobrazení dat je řadění dat. Každá kategorie může být z jedné nebo více sérií. V tomto případě je pouze jedna série a to „prodané počítače“.

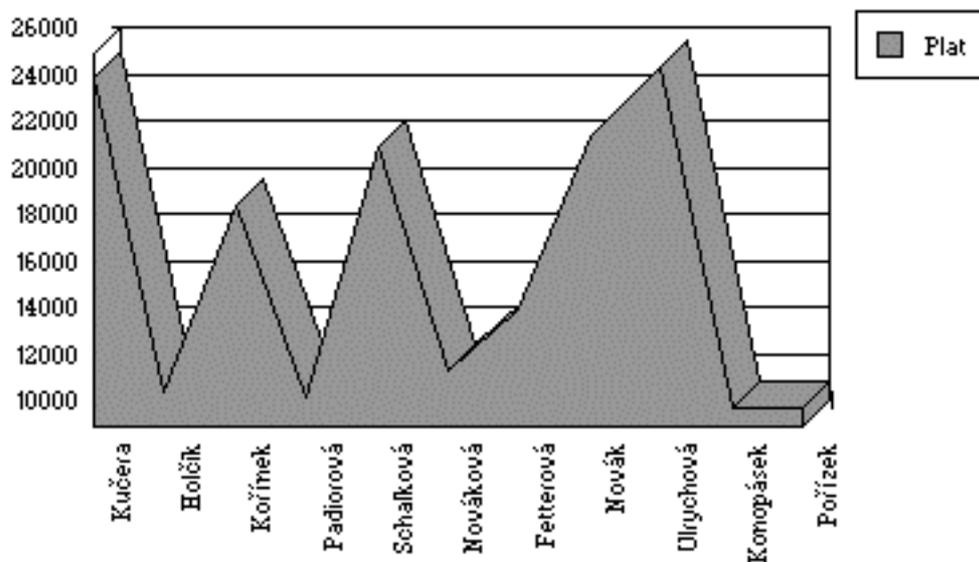
Můžete třeba chtít sledovat prodeje třech druhů počítačů od roku 1989 do roku 1992. V tomto případě, bude každý druh počítače zobrazen v jedné sérii v diagramu. Všechny série jsou vázány na stejnou kategorii (v tomto případě rok 1989 až 1992), ale mají své vlastní hodnoty.



Další způsob jak zobrazit tento druh dat, je tří-rozměrný diagram. Tento druh zobrazení je popsán v kapitole „Vybrání troj-rozměrného diagramu“ na straně 185.

Diagram 2D Oblast

2D oblast je určena pro ukázání jednotlivých hodnot, ale může zobrazovat i přes pokračující kategorie.

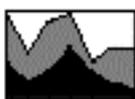


Kategorie na ose X může být pokračující jako čas nebo teploty. Nesouvislé kategorie je lepší zobrazovat ve sloupcových diagramech.

Možnosti

Následující volby jsou možné pro oblasti diagramů:

- **Stažený:** Když zobrazujete více sérií, můžete je stáhnout do jedné.
- **Proporcionálně:** Když zobrazujete více stažených sérií, můžete je zobrazit proporcionálně.
- **Vodorovně:** Osa X bude svislá a osa Z bude vodorovná.



Stažený



Stažený, proporcionálně

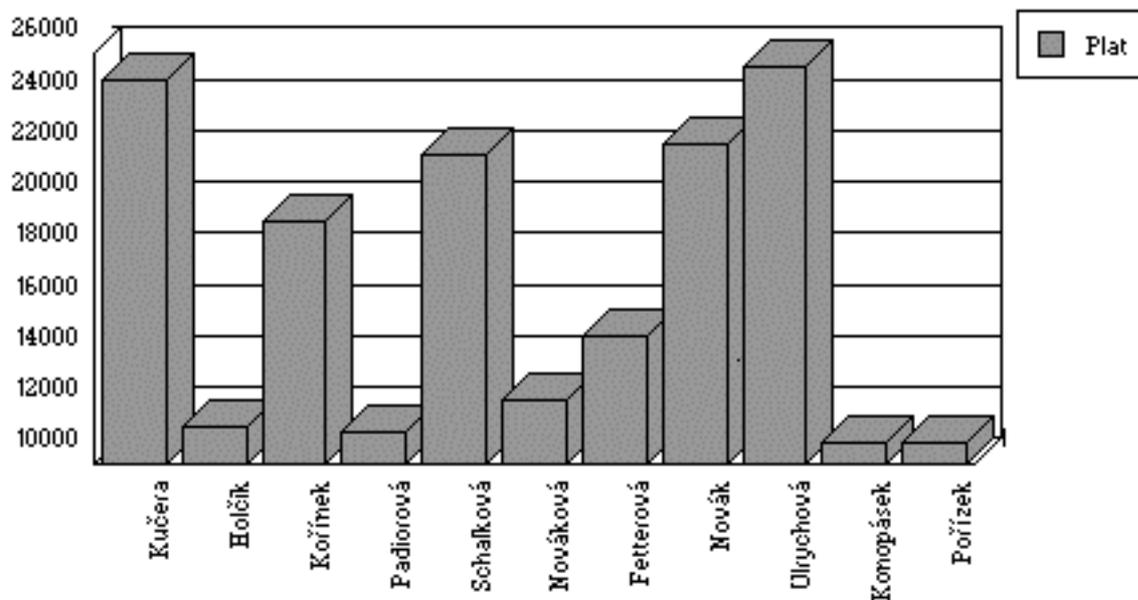


Vodorovně

Sloupcový diagram

Sloupcové diagramy jsou nejpoužívanější pro obchodní data. Jsou nejpoužívanější pro porovnání jedné položky s druhou a nebo jedné s několika položkami.

Následující sloupcový diagram používá volbu, která způsobí troj-rozměrný vzhled.

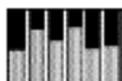
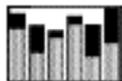


Poznámka

Tato vlastnost je popsána v kapitole „Upravení hloubky ve dvou-rozměrných diagramech“ na straně 251.

Možnosti

- **Stažený:** Když zobrazujete více sérií, můžete je stáhnout do jedné.
- **Proporcionálně:** Když zobrazujete více stažených sérií, můžete je zobrazit proporcionálně.



- **Vodorovně:** Osa X bude svislá a osa Z bude vodorovná. Tato volba vytvoří řadový diagram. Řádkové digramy ukazují hodnoty na vodorovné ose. Řádkové diagramy jsou alternativa k sloupcovému diagramu, když jsou popisky ke kategorii příliš dlouhé.



- **Přesah:** Při zobrazení více sérií, použijte tuto volbu k určení kolika procenty se budou sloupce překrývat.
- **Šířka mezery:** Použijte tuto volbu k nastavení mezery mezi jednotlivými sloupci.

Čárové diagramy

Čárové diagramy jsou nejčastěji použité k zobrazení proměnných hodnot za určitý čas.

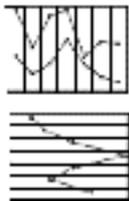


Hodnoty na ose X mohou být čas nebo teplota. Nesouvislé kategorie jako produkty nebo prodejci, je lepší zobrazit je ve sloupcovém diagramu.

Možnosti

Následující volby jsou možné pro oblasti diagramů:

- **Stažený:** Když zobrazujete více sérií, můžete je stáhnout do jedné.
- **Vodorovně:** Osa X bude svislá a osa Z bude vodorovná.



XY diagram

Tento druh diagramu ukazuje vztahy a trendy ve vašich datech.



Každá hodnota je v diagramu zobrazena jako tečka. Tyto diagramy jsou použity pokud na ose X je příliš mnoho hodnot.

Možnosti

Následující volby jsou možné pro oblasti diagramů:

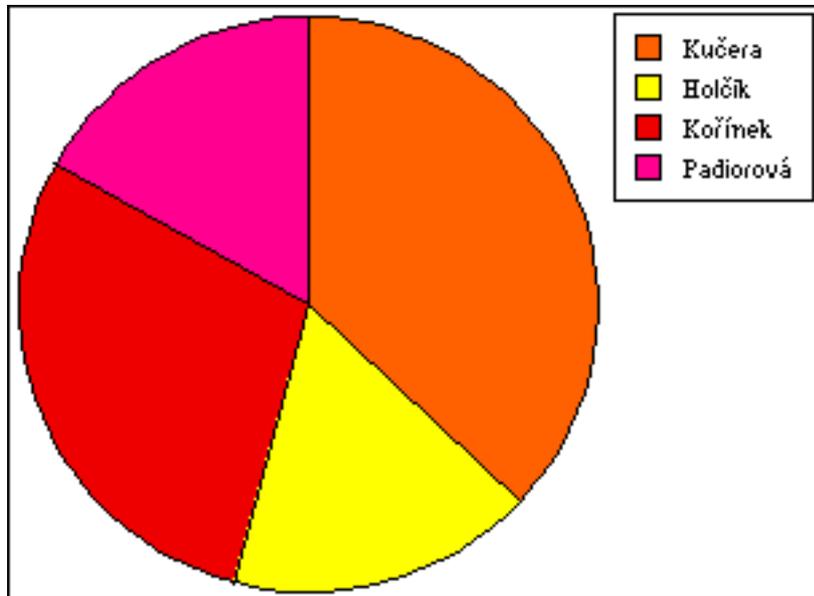
- **Stažený:** Když zobrazujete více sérií, můžete je stáhnout do jedné.
- **Vodorovně:** Osa X bude svislá a osa Z bude vodorovná.



Kruhový diagram

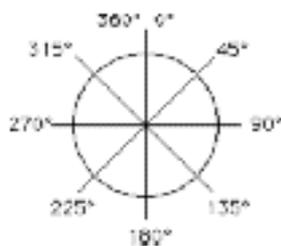
Kruhové diagramy zobrazují data v procentech kruhu. Data nemusíte převádět do procent, protože 4D Chart to automaticky udělá když zvolíte kruhový diagram.

Každý kruhový diagram může mít pouze jednu sérii. Kategorie jsou popsány v legendě.



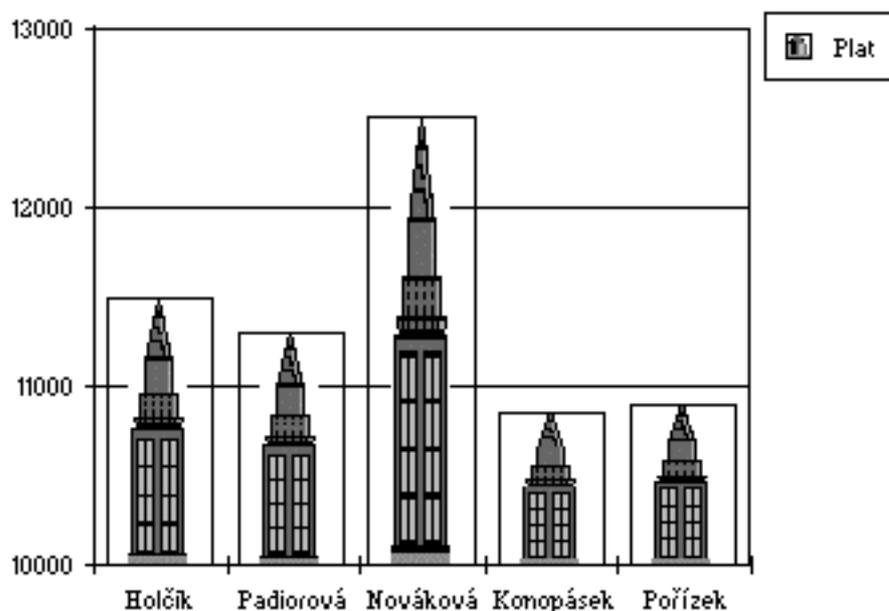
Možnosti

■ **Počáteční úhel:** Touto volbou určujete otočení kruhu. Tím se myslí umístění první položky kategorie v diagramu.



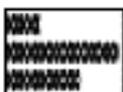
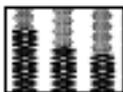
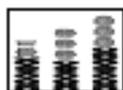
Obrázkový diagram

Obrázkové diagramy jsou stejné jako sloupcové, ale místo sloupců jsou použity obrázky.



Možnosti

- **Stažený:** Když zobrazujete více sérií, můžete je stáhnout do jedné.
- **Proporcionálně:** Když zobrazujete více stažených sérií, můžete je zobrazit proporcionálně.
- **Vodorovně:** Osa X bude svislá a osa Z bude vodorovná. Tato volba vytvoří řadový diagram. Řádkové digramy ukazují hodnoty na vodorovné ose. Řádkové diagramy jsou alternativa k sloupcovému diagramu, když jsou popisky ke kategorii příliš dlouhé.



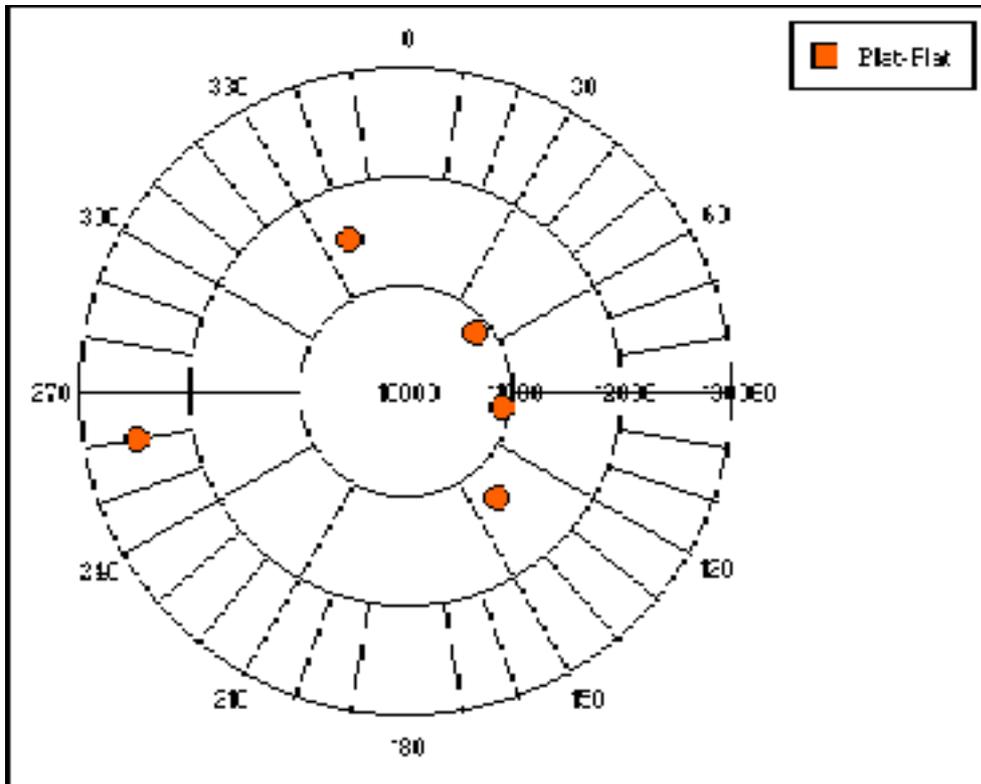
- **Přesah:** Při zobrazení více sérií, použijte tuto volbu k určení kolika procenty se budou sloupce překrývat.
- **Šířka mezery:** Použijte tuto volbu k nastavení mezery mezi jednotlivými sloupci.

Jestli chcete vědět více informací o tomto typu diagramu, přečtete si „[Vložení obrázku do obrázkového diagramu](#)“ na straně 231.

Diagram polára

Tento typ diagramu je použit k zobrazení dat kolem centrálního bodu. V tomto diagramu, je každý bod určen úhlem a vzdáleností od středu.

V poláře je každý bod určen jednou osou Z k určení úhlu a druhou osou Z k určení vzdálenosti od středu.



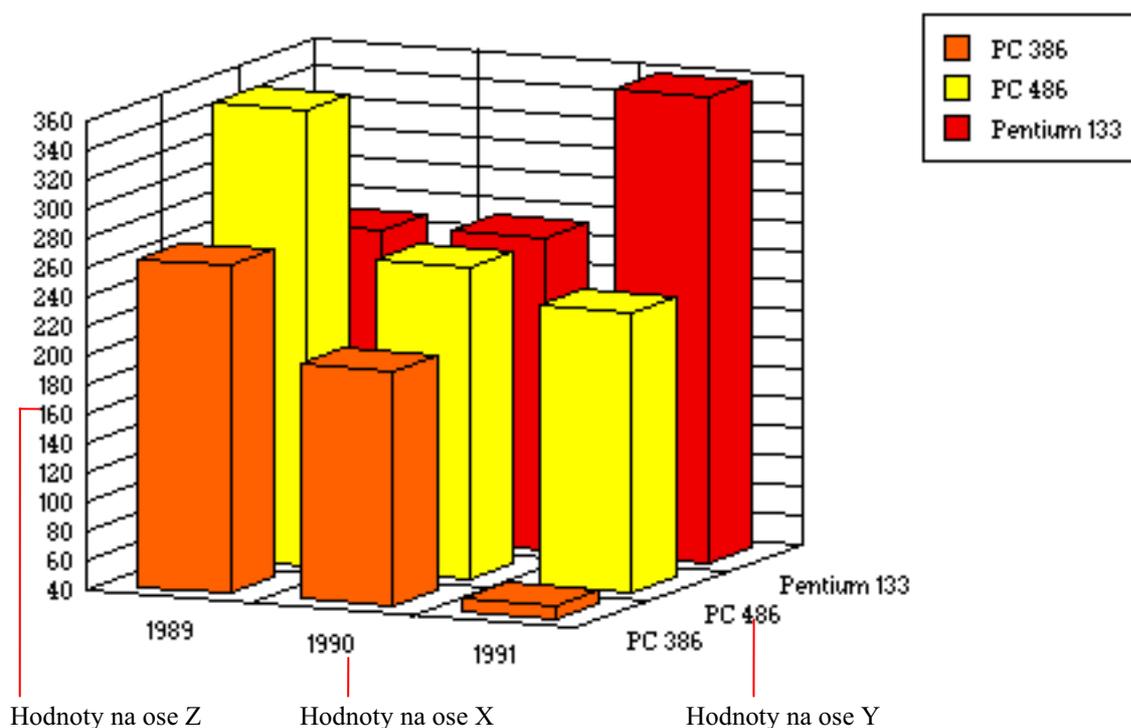
Možnosti

U tohoto typu diagramu nejsou žádné volby.

Vybrání troj-rozměrného diagramu

Tato část popisuje části troj-rozměrného diagramu a popisuje veškeré typy troj-rozměrných diagramů

Následující obrázek ukazuje troj-rozměrný diagram:



Jako u dvou-rozměrného diagramu, určuje osa X (osa Kategorie) kategorii na kterou jsou informace navázány. Například když zobrazujete počítače prodané za rok, zadejte rok na osu X.

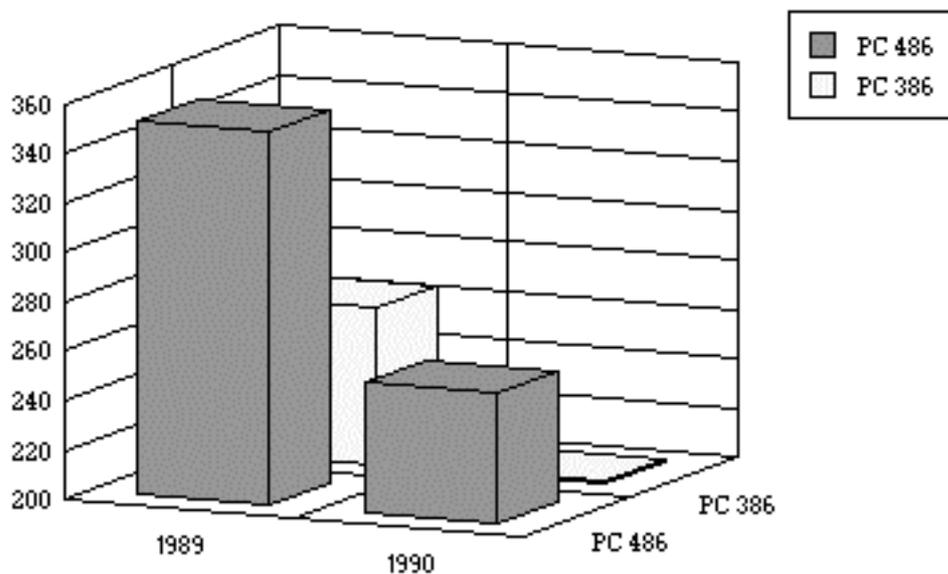
V troj-rozměrném diagramu je osa Y nazývána též osou série. Každá kategorie může mít jednu nebo více sérií, které ovlivňují informace na ose X. Každý datový bod v diagramu je průmětem kategorie a série.

Ve dvou-rozměrných diagramech jsou série zobrazeny na ose X. Sloupce zastupující každou sérii jsou odlišeny vlastním vzorem. V troj-rozměrných diagramech jsou série zobrazeny na své vlastní ose. Každá série má svůj vlastní vzor, ale nyní jsou odděleny prostorově.

Osa Z zobrazuje hodnoty vypočítané pro kategorii a sérii. V příkladu prodeje počítačů, bude osa Z zobrazovat počty jednotlivých druhů počítačů za rok. Například když bude prodáno 725 počítačů jednoho druhu za rok 1991, osa Z bude souhlasit s hodnotou osy X „1991“ a série osy Y „druh počítače“ bude 725.

Diagram 3D sloupec

Tento diagram, stejně jako 2D sloupce porovnává jednu položku s jinou, nebo jednu položku s více.



Možnosti

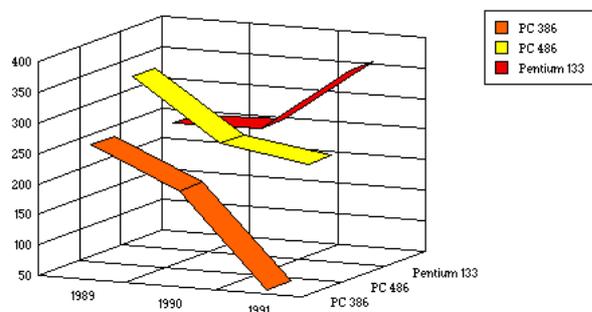
Máte k dispozici následující možnosti:

- **Kategorie - osa X:** Nastaví šířku sloupce nebo mezery mezi sloupci.
- **Kategorie - osa Y:** Nastaví šířku sloupce nebo mezery mezi sloupci.
- **Pouze vrcholy:** Ukáže pouze vrcholy sloupců.



Diagram 3D čára

Tento druh diagramu ukazuje směry ve vašich datech. Mohou být použity pro souvislé informace jako je čas.



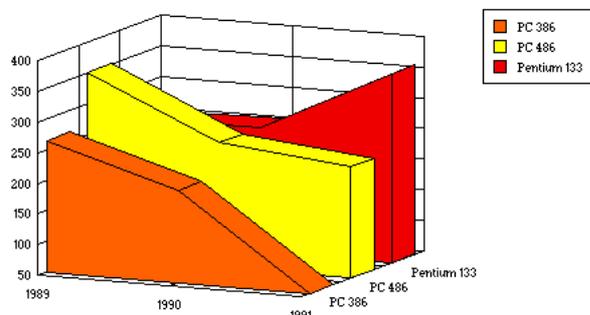
Možnosti

Máte následující možnosti:

- **Možnosti Y osy pro 3D čáry:** Nastaví šířku čáry a nebo mezery mezi jednotlivými čárami.

Diagram 3D oblast

3D oblast zdůrazňuje obsah nebo velikost série v navazující kategorii jako je čas.



Možnosti

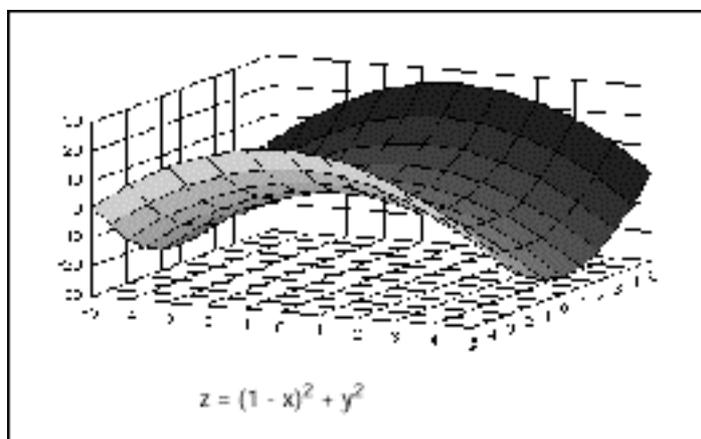
Máte následující možnosti:

- **Možnosti Y osy pro 3D oblast:** Nastaví šířku oblasti a nebo mezery mezi jednotlivými oblastmi.

Diagram 3D plocha

Diagram oblasti zobrazuje troj-rozměrná data kde hodnota osy Z je závislá na hodnotách osy X a Y. Plocha se nejčastěji používá pro zobrazování různých matematických výrazů.

Následující diagram byl vytvořen matematickým výrazem.



Možnosti

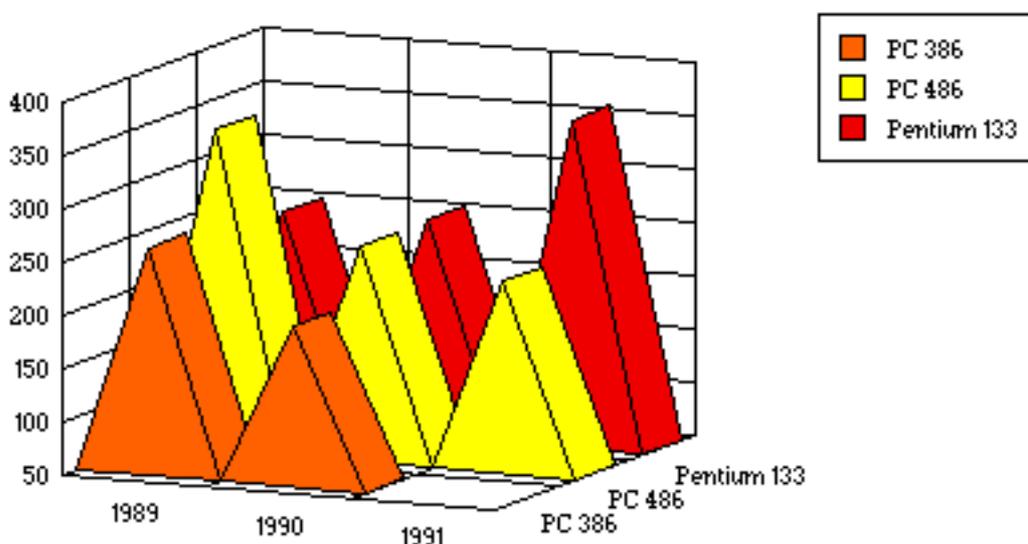
Pouze vrcholy: Ukáže pouze vrcholy a ne strany. Tato volba bylo použita v předchozím diagramu.

Zde je příklad diagramu se stranami.



Diagram 3D trojúhelník

3D trojúhelník porovnává jednu položku s jinou a nebo jednu nebo více přes časové období. 3D trojúhelník je pouze variantou 3D sloupce.



Možnosti

Máte následující možnosti:

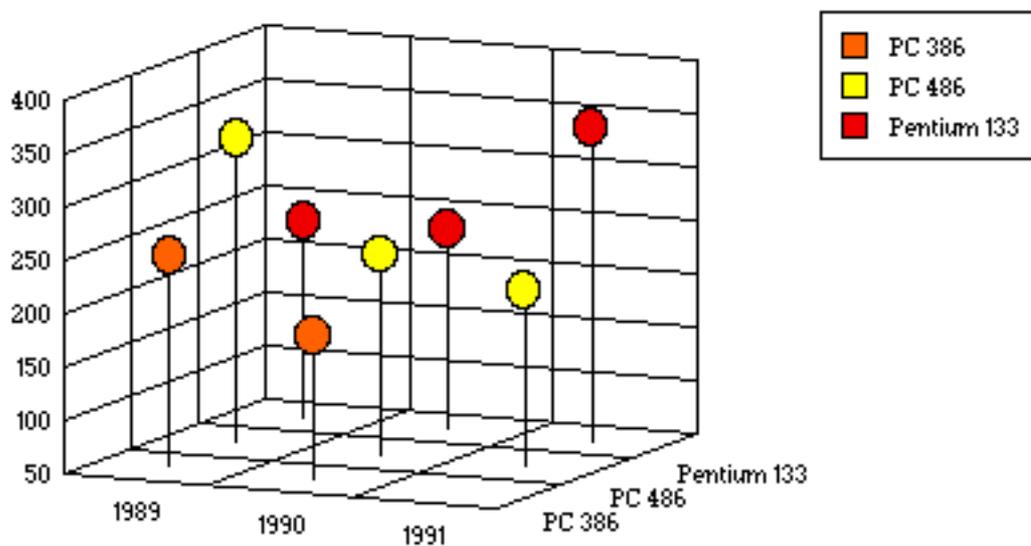
- **Kategorie - osa Y:** Nastaví šířku trojúhelníku a nebo mezery mezi jednotlivými trojúhelníky.
- **Převrácené:** trojúhelníky se budou zobrazovat obrácené.



- **Vidět nulové:** Když tato možnost není označena, nezobrazují se nulové hodnoty diagramu.

Diagram 3D vrcholy

3D vrcholy zobrazují průsečík všech třech os. Každý vrchol je spojen s kategorií čarou.



Možnosti

Máte následující možnosti:

- **Ovál/čtverec:** Tato volba určí jestli vrcholy budou zobrazeny jako ovály nebo čtverce.

Vytvoření diagramu

Tato kapitola popisuje základní kroky k vytvoření diagramu.

Po přečtení této kapitoly budete schopni:

Vytvořit dvou a troj-rozměrné diagramy z dat ve vaší databázi nebo ze Schránky.

Aktualizovat diagramy vytvořené z vaší databáze

Vyměnit typ diagramu

Upravit volby pro každý diagram

Vytvoření diagramu z vaší databáze

4D Chart vám umožňuje vytvořit dvou a troj-rozměrné diagramy z dat uložených ve vaší databázi. Diagramy můžete vytvořit z dat v jednotlivých polích a nebo z výrazů založených na informacích z polí databáze.

Uvedme si příklad. Když vytvoříte diagram, vyberete data která chcete umístit na jednotlivé osy. Na každé ose mohou být zobrazeny pouze určité druhy dat. Když data nemohou být zobrazena na určité ose, nedovolí vám 4D Chart zadat toto pole na požadovanou osu. Následující tabulka ukazuje, která data mohou být zobrazena na jednotlivých osách.

Druh dat	Osa kategorie nebo série	Osa hodnot	Kompatibilní druhy na ose hodnot
Alfanumerické	Ano	Ne	-----
Text	Ano	Ne	-----
Real	Ano	Ano	Integer, Long integer
Integer	Ano	Ano	Real, Long integer
Long Integer	Ano	Ano	Real, Integer
Datum	Ano	Ano	-----
Čas	Ano	Ne	-----
Logické	Ano	Ne	-----
Obrázkové	Ne	Ne	-----
Blob	Ne	Ne	-----

Vytvoření výběru záznamů pro diagram

Před tím než začnete vytvářet diagram, musíte si určit výběr záznamů, pro který bude diagram vytvářen.

4D Chart může vytvářet diagramy ve vlastním okně a nebo v oblasti 4D Chart ve formuláři. Následující část popisuje jak vytvořit výběr záznamů, závislý na umístění 4D Chart.

Vytvoření výběru záznamů ve vlastním okně 4D Chart

4D Chart vytváří diagramy podle aktuálního výběru záznamů. Před tím, než začnete vytvářet diagram si určete aktuální výběr.

4D Chart nebude vytvářet diagram, pokud v aktuálním výběru bude pouze jeden záznam.

Vytvoření výběru záznamů ve vstupním formuláři

Oblast 4D Chart ve formuláři může být využita i k vytvoření diagramu z jiných tabulek.

Tabulka ze které chcete vytvářet diagram musí v aktuálním výběru mít více jak jeden záznam. Když tabulka která obsahuje formulář je automaticky vztažena k jiné tabulce, můžete k vytvoření diagramu použít i data ze vztažené tabulky.

Protože máte načtený záznam ve vstupním formuláři, můžete se vyhnout vytvoření diagramu z dat v aktuální tabulce. Když chcete vytvořit diagram ze stejné tabulky jako je formulář,

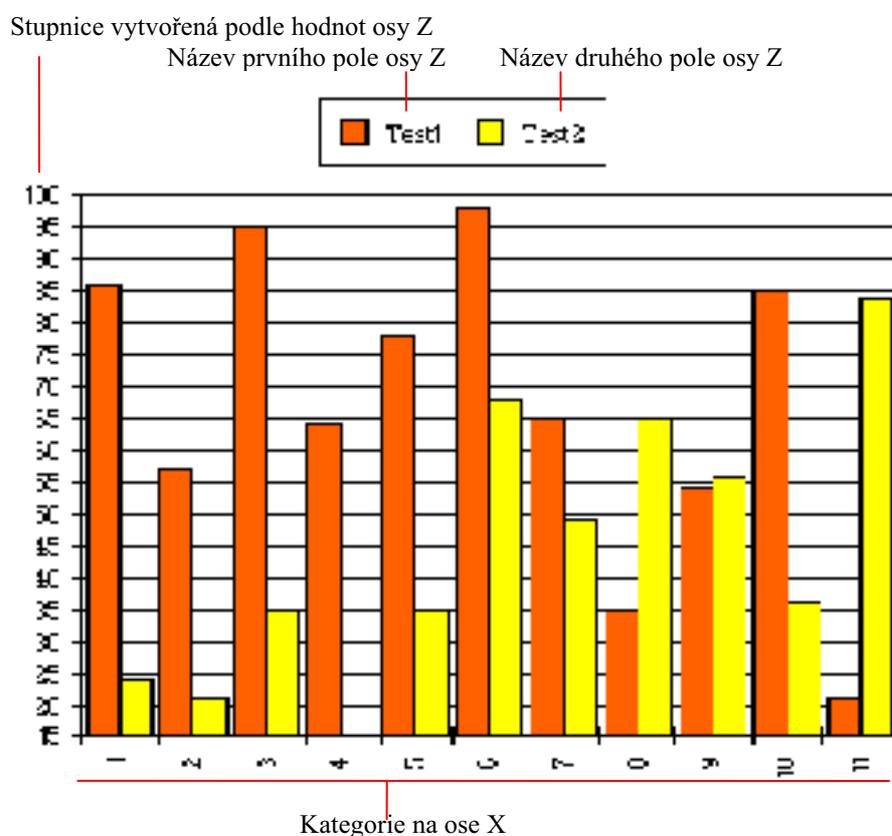
musíte použít příkazy PUSH RECORD a POP RECORD nebo vytvořit nový proces pomocí funkce Nový proces. Jestli chcete vědět více informací přečtěte si Popis jazyka.

Jestli chcete vědět více informací o vložení oblasti 4D Chart do formuláře přečtěte si „[Použití 4D Chart ve formuláři](#)“ na straně 162.

Vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat v databázi

Pro dvou-rozměrný diagram, zadáváte pole pro vodorovnou osu X a jedno nebo více polí nebo výrazů pro svislou osu Z.

Následující příklad diagramu ukazuje jak 4D Chart využívá informací z databáze k vytvoření diagramu. Diagram zobrazuje výsledky dvou testů pro každého z 11 studentů. Osa X je ID studenta a na ose Z jsou zobrazeny výsledky.



K vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat v databázi:

1 Ujistěte se, že v oblasti 4D Chart není již označen jiný diagram.

K označení diagramu stačí klepnout kdekoliv mimo oblast diagramu v okně 4D Chart.

2 Klepněte na ikonu diagramu  v paletě nástrojů 4D Chart.

NEBO

Vyberte položku Nový diagram z nabídky Diagram.

Objeví se Editor diagramů, který obsahuje tři následující stránky:

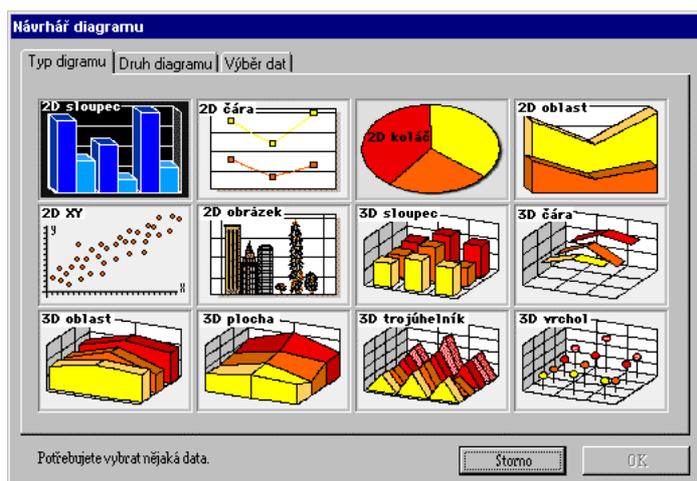
■ **Typ diagramu:** Zobrazuje 12 základních typů diagramu, ze kterých můžete vybrat.

■ **Druh diagramu:** Zobrazuje možnosti ke každému typu diagramu. Tato strana se mění podle výběru na straně Typ diagramu.

■ **Výběr dat:** Zde můžete vybrat tabulku ze které budete zobrazovat data. Po vybrání tabulky se objeví seznam polí, ze kterých můžete vybrat pole pro jednotlivé osy. tato strana se mění podle výběru Typu diagramu.

Musíte vybrat typ diagramu a data nebo výrazy pro jednotlivé osy, ale nemusíte vybírat druh diagramu.

Strana Typ diagramu je ukázána na následujícím obrázku.



Poznámka

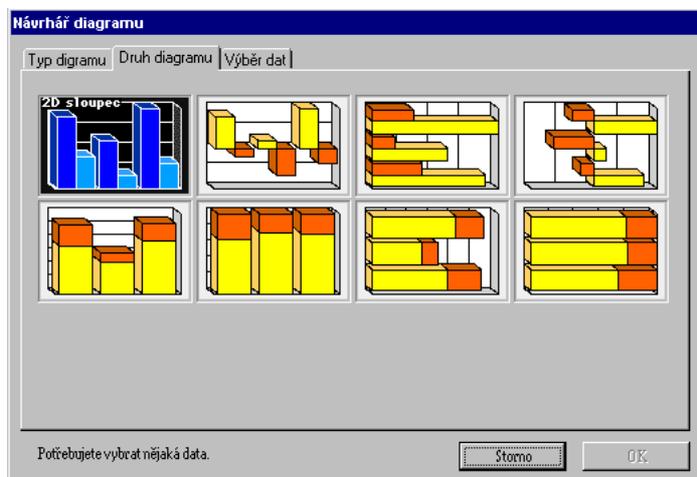
Když vytváříte diagram z oblasti 4D Chart ve formuláři, není v seznamu tabulek zobrazena aktuální tabulka, protože z ní nemůžete vytvářet diagramy.

3 Vyberte typ diagramu.

Když vyberete typ diagramu, automaticky se mění strany Druh diagramu a Výběr dat.

4 Klepněte na stránku Druh diagramu (volitelné).

Objeví se druhy zvoleného typu diagramu. Následující obrázek ukazuje druhy pro 2D sloupec.

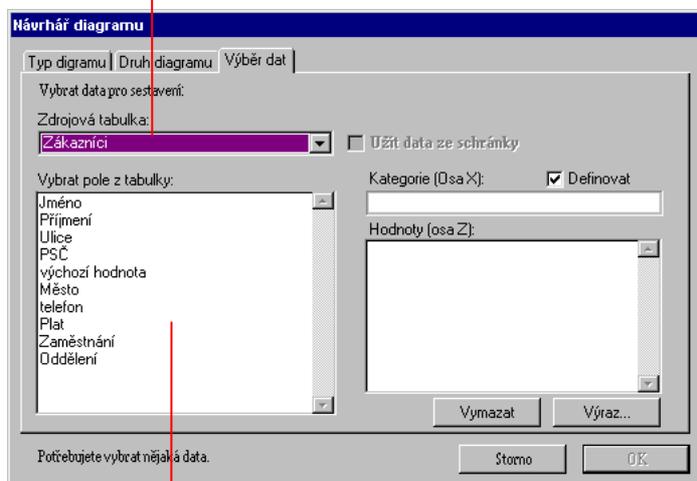


5 Klepněte na požadovaný druh diagramu.

6 Klepněte na stránku Výběr dat.

Objeví se stránka výběru dat, která bude zobrazovat volby pro vybraný typ diagramu. Následující obrázek ukazuje volby pro 2D sloupec.

Rozevírací nabídka Zdrojová tabulka



Seznam polí

7 Vyberte tabulku z rozevírací nabídky Zdrojová tabulka.

Seznam polí se bude měnit podle vašeho výběru.

8 Přetáhněte pole které chcete zadat na osu kategorie do oblasti Kategorie, nebo na pole poklepejte.

Poznámka

Když se spletete ve výběru pole, můžete jej nahradit přetažením jiného pole.

9 Přetáhněte jedno nebo více polí nebo výrazů do oblasti osy Z, nebo na ně poklepejte.

Jestli chcete vědět více informací o vytváření výrazů, přečtěte si „Vložení výrazu“ na straně 206.

Poznámka

Když se spletete při výběru pole, klepněte na Vymazat a vyberte jiné pole.

10 Když chcete mít hodnoty osy Z sčítané pro každou kategorii osy X, zaškrtněte tlačítko Definovat.

Tato volba se používá pokud kategorie osy X není jedinečná a chcete mít každou kategorii zobrazenou pouze jednou se sečtenými hodnotami. Jestli chcete vědět více informací o této volbě, přečtěte si „Sčítání nejedinečných kategorií a sérií“ na straně 205.

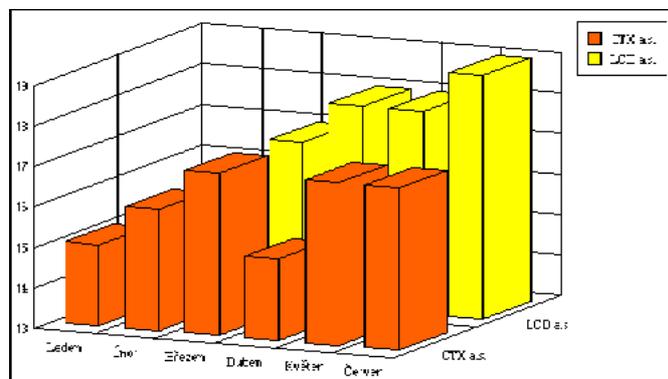
11 Když dokončíte návrh vašeho diagramu, klepněte na OK.

4D Chart zobrazí diagram.

Vytvoření troj-rozměrného diagramu z dat v databázi

Pro troj-rozměrné diagramy musíte určit jedno pole (výraz) pro každou osu.

Následující příklad ukazuje jak 4D Chart používá informace z databáze k vytvoření diagramu. Diagram ukazuje průměrnou měsíční hodnotu akcií dvou firem. Osy X, Y a Z jsou: Měsíc, Název firmy a Průměrnou cenu.



K vytvoření troj-rozměrného diagramu z dat v databázi:

1 Ujistěte se, že v oblasti 4D Chart není již označen jiný diagram.

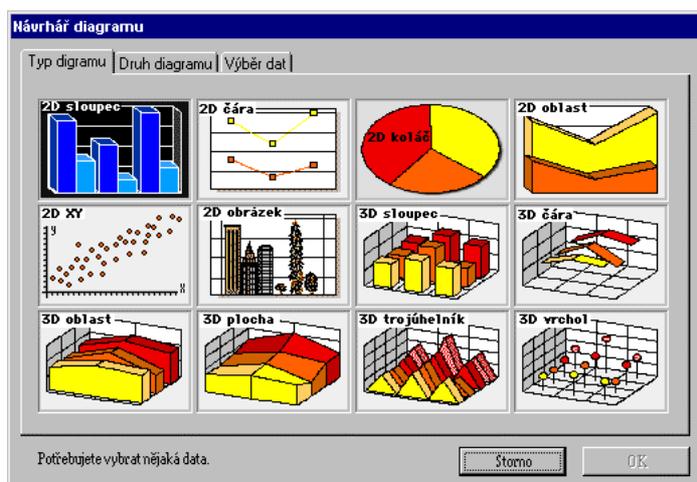
K odznačení diagramu stačí klepnout kdekoli mimo oblast diagramu v okně 4D Chart.

2 Klepněte na ikonu diagramu v paletě nástrojů 4D Chart.

NEBO

Vyberte položku Nový diagram z nabídky Diagram.

Objeví se stránka Typ diagramu z Editoru diagramů.

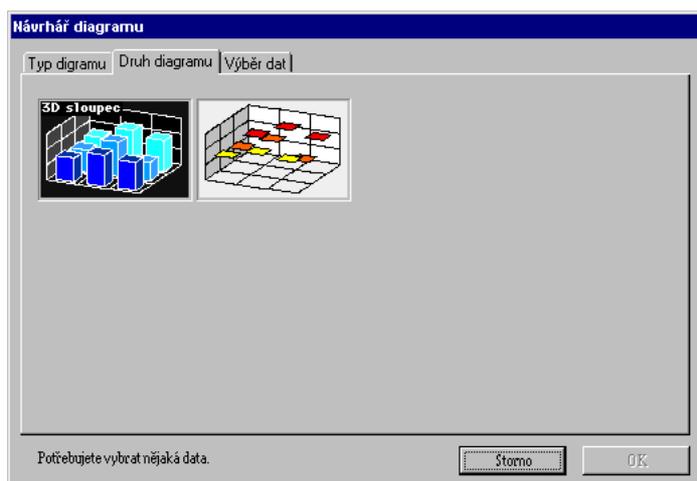


3 Klepněte na troj-rozměrný typ diagramu.

Automaticky se upraví stránky Druh diagramu a Výběr dat.

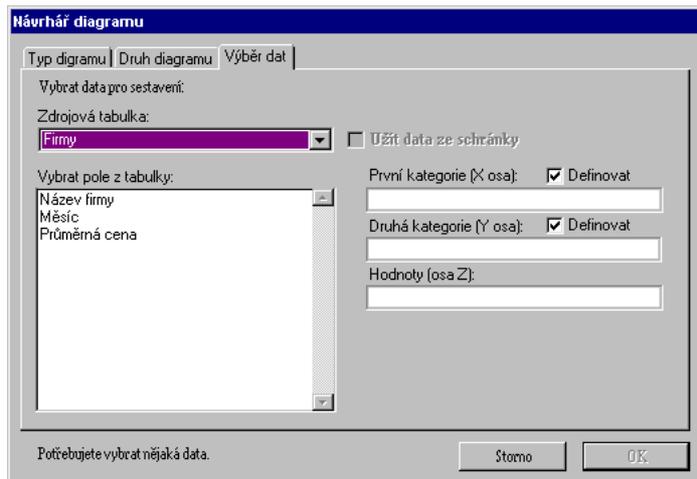
4 (Volitelné) Klepněte na stranu Druh diagramu.

Následující obrázek jsou druhy k 3D sloupci.



5 Klepněte na stranu Výběr dat k vybrání polí nebo výrazů k osám.

Strana Výběr dat obsahuje všechny tři osy.



Poznámka

Když vytváříte diagram z oblasti 4D Chart ve formuláři, není v rozevírací nabídce vidět aktuální tabulka, protože nemáte možnost z ní vytvářet diagramy.

6 Označte tabulku ze které chcete vytvořit diagram v rozevírací nabídce Zdrojová tabulka.

Když vyberete tabulku, objeví se seznam jejích polí.

7 Přetáhněte pole kategorie do oblasti Kategorie (osa x), nebo na pole poklepejte.

Název pole se objeví v oblasti.

Poznámka

Když se spletete ve výběru pole, můžete jej nahradit přetažením jiného pole.

8 Přetáhněte pole série do oblasti osy Y, nebo na něj poklepejte.

Název pole se objeví v oblasti.

Poznámka

Když se spletete ve výběru pole, můžete jej nahradit přetažením jiného pole.

9 Přetáhněte pole obsahující hodnoty pro osu Z a nebo na něj poklepejte.

Název pole se objeví v oblasti osy Z.

Poznámka

Když se spletete ve výběru pole, můžete jej nahradit přetažením jiného pole.

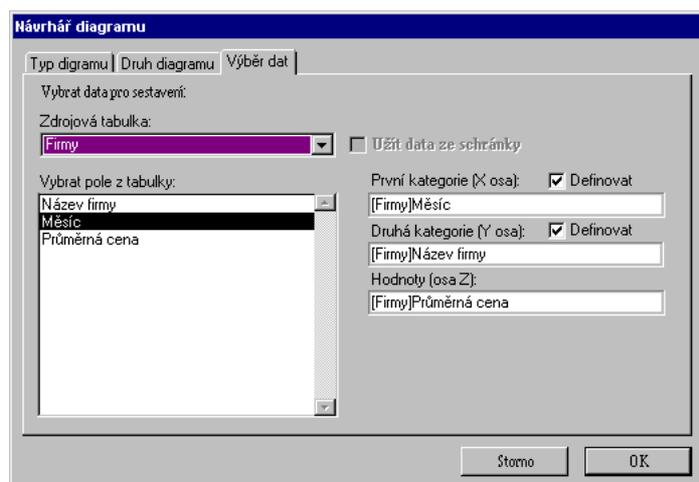
10 Když chcete mít hodnoty osy Z sčítané pro každou kategorii osy X, zaškrtněte tlačítko Definovat.

Tato volba se používá pokud kategorie osy X není jedinečná a chcete mít každou kategorii zobrazenou pouze jednou se sečtenými hodnotami. Jestli chcete vědět více informací o této volbě, přečtěte si „[Sčítání nejedinečných kategorií a sérií](#)“ na straně 205.

11 Když chcete mít hodnoty osy Z sčítané pro každou kategorii osy Y, zaškrtněte tlačítko Definovat.

Tato volba se používá pokud kategorie osy X není jedinečná a chcete mít každou kategorii zobrazenou pouze jednou se sečtenými hodnotami. Jestli chcete vědět více informací o této volbě, přečtěte si „[Sčítání nejedinečných kategorií a sérií](#)“ na straně 205.

Když dokončíte zadávání údajů, může strana Výběr dat vypadat takto:



12 Když jste dokončili návrh diagramu, klepněte na OK.

4D Chart zobrazí digram.

Aktualizace dat v diagramu vytvořeném z dat v databázi

Když vytvoříte diagram z dat v databázi, jsou hodnoty diagramu pevné. Data v databázi se mohou měnit, ale diagram zůstane stejný, dokud jej neaktualizujete.

4D Chart může diagram aktualizovat pokud vyberete položku **Aktualizovat** z nabídky **Diagram**. Pokud to uděláte, 4D Chart obnoví označený diagram podle aktuálního výběru v tabulce, ze které je diagram vytvořen.

Diagram budete potřebovat obnovit v těchto případech:

- Když chcete vložit více záznamů do výběru
- Když chcete vložit méně záznamů do výběru
- Když chcete použít jiný výběr záznamů
- Když data ve výběru byla změněna

Když použijete položku **Aktualizovat**, 4D Chart znovu vytvoří diagram podle nového aktuálního výběru a vlastností originálního diagramu.

Poznámka

Položka Aktualizovat je přístupná pouze pro diagramy vytvořené z dat v databázi.

Vytvoření diagramu z dat ve Schránce

Diagram můžete vytvořit z kterékoliv aplikace, pokud mají data správný formát a jsou nakopírovány do schránky. Tato část popisuje jak vytvořit formát dat pro použití v diagramu a jak vytvořit 4D Chart diagram z těchto informací.

Formátování dat a jejich kopírování do Schránky

Diagram můžete vytvořit z dat ve formátu Tabelátor-Tabelátor-Return (TTR).

Když kopírujete buňky z některé tabulkové aplikace, budou automaticky v TTR formátu. Můžete vytvářet diagramy i z textových aplikací, když je mezi jednotlivými poli tabelátor a za záznamem je použit Return (Enter).

Správný formát má následující příklad:

Data v textové aplikaci		Data v tabulce	
Jméno →	Věk .l	Jméno	Věk
Helen →	25 .l	Helen	25
Todd →	27 .l	Todd	27
Norm →	22 .l	Norm	22
Michele →	23 .l	Michele	23

První řádek dat je použit jako název polí. Každý sloupec obsahuje informace z jednoho pole.

Poznámka

Když chcete v datech použít datum, musí být ve stejném formátu jako systémové datum. Na Macintoshi lze tento formát nastavit v Ovládacích panelech.

Když máte vytvořený formát ve vaší aplikaci, označte sloupce a řádky a zkopírujte je do Schránky.

Poznámka

Položka Kopírovat je v nabídce Upravit.

Vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat ve Schránce

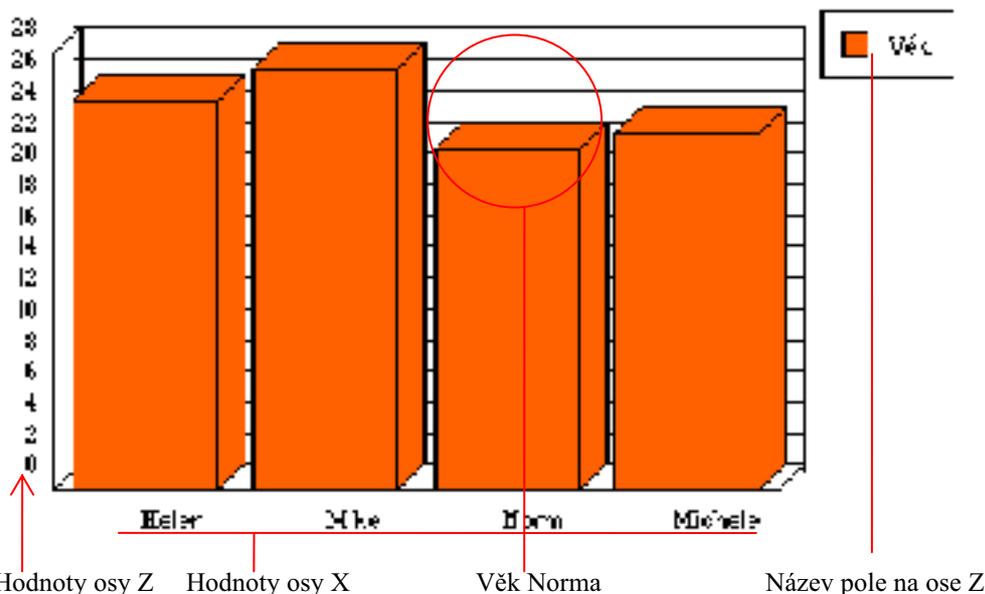
Ve dvou-rozměrném diagramu musíte určit data pro osu X a osu Z.

V následujícím obrázku je vidět, jak 4D Chart přeloží informace ze Schránky.

Název pole Záznamy

Jméno	Věk
Helen	25
Mike	27
Norm	22
Michele	23

Následující diagram ukazuje jak 4D Chart použil informace ze Schránky k vytvoření diagramu. Osa X jsou jména a osa Z je věk.



K vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat ve Schránce:

1 Nakopírujte data, která chcete použít do schránky, s použitím formátu popsaného v této části.

2 Ujistěte se, že nemáte označený nějaký jiný diagram.

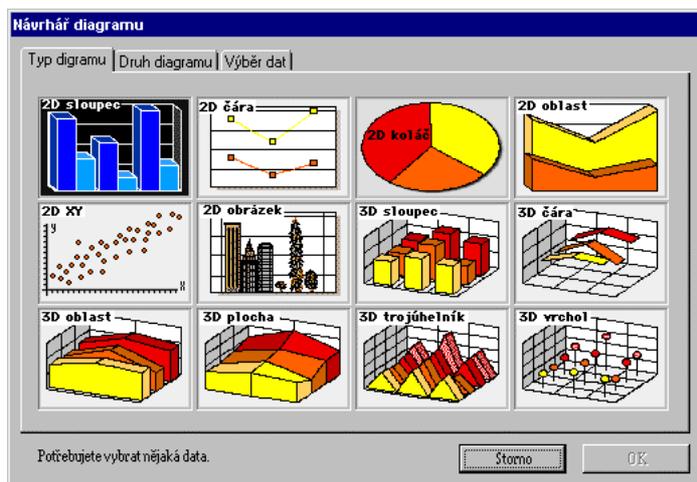
K odznačení diagramu klepněte někde mimo oblast diagramu.

3 Klepněte na ikonu Diagramu  v paletě nástrojů 4D Chart.

NEBO

Vyberte položku Nový diagram z nabídky Diagram.

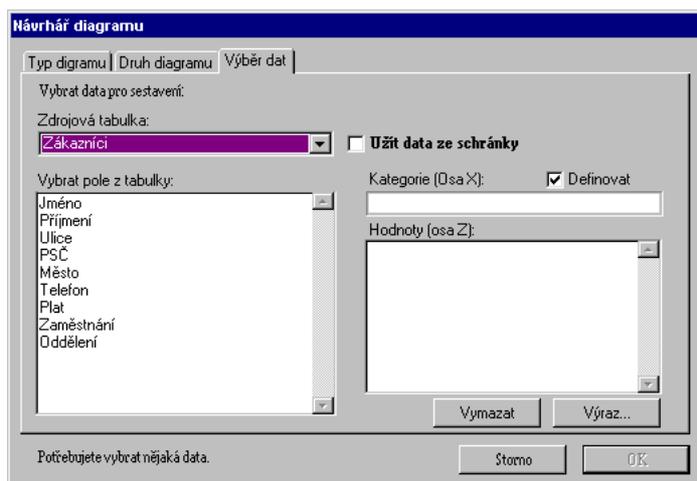
Objeví se stránka Typ diagramu z Editoru diagramů.



4 Vyberte typ a druh diagramu jak je popsáno v části „Vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat v databázi“ na straně 192.

5 Přejděte na stranu Výběr dat.

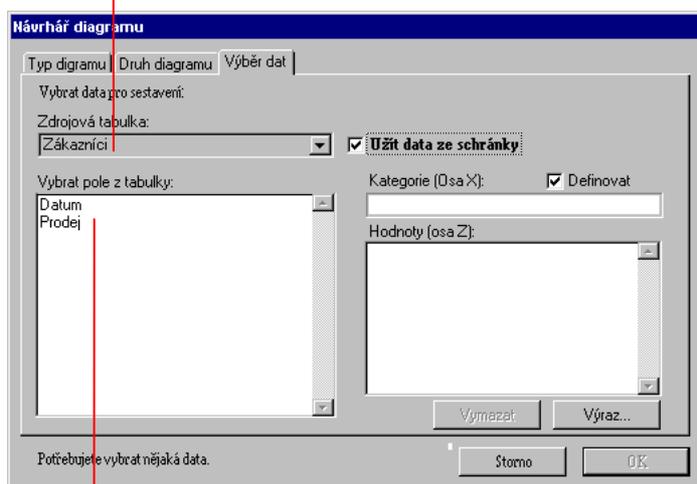
Objeví se strana Výběr dat nastavená podle vybraného typu diagramu.



6 Klepněte tlačítko **Užít data ze Schránky**.

Zaškrtnutím tohoto tlačítka zneviditelníte rozevírací nabídku Zdrojová tabulka a v seznamu polí se objeví pole která jsou ve schránce tak jak je ukázáno dole.

Neaktivní rozevírací nabídka Zdrojová tabulka



Seznam polí ze Schránky

7 Přetáhněte vybraná pole k určitým oblastem os, nebo na pole poklepejte.

Když jsou zaplněny všechny oblasti, zviditelní se tlačítko **OK**.

Poznámka

Když se spletete ve výběru pole, můžete jej nahradit přetažením jiného pole.

Do oblasti osy Z můžete vložit tolik polí, kolik chcete. Musíte pouze dávat pozor na to, aby to byla číselná pole. Nesmíte míchat datumová pole a výrazy s číselnými poli a výrazy. Každá položka na ose Z bude zobrazena v diagramu.

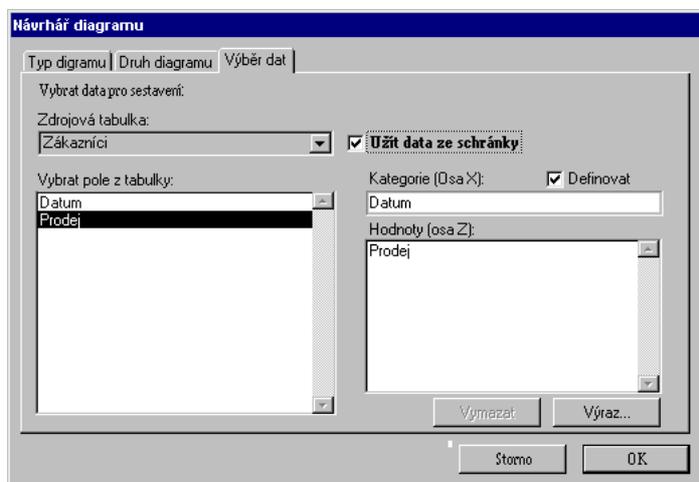
Poznámka

*Když se spletete ve výběru pole, stačí pole nebo výraz označit a klepnout na **Vymazat**.*

8 Když chcete mít hodnoty osy Z sčítané pro každou kategorii osy X, zaškrtněte tlačítko **Definovat**.

Tato volba se používá pokud kategorie osy X není jedinečná a chcete mít každou kategorii zobrazenou pouze jednou se sečtenými hodnotami. Jestli chcete vědět více informací o této volbě, přečtěte si „[Sčítání nejedinečných kategorií a sérií](#)“ na straně 205.

9 Když jste dokončili návrh diagramu, klepněte na OK.



4D Chart vytvoří diagram a zobrazí jej v oblasti 4D Chart.

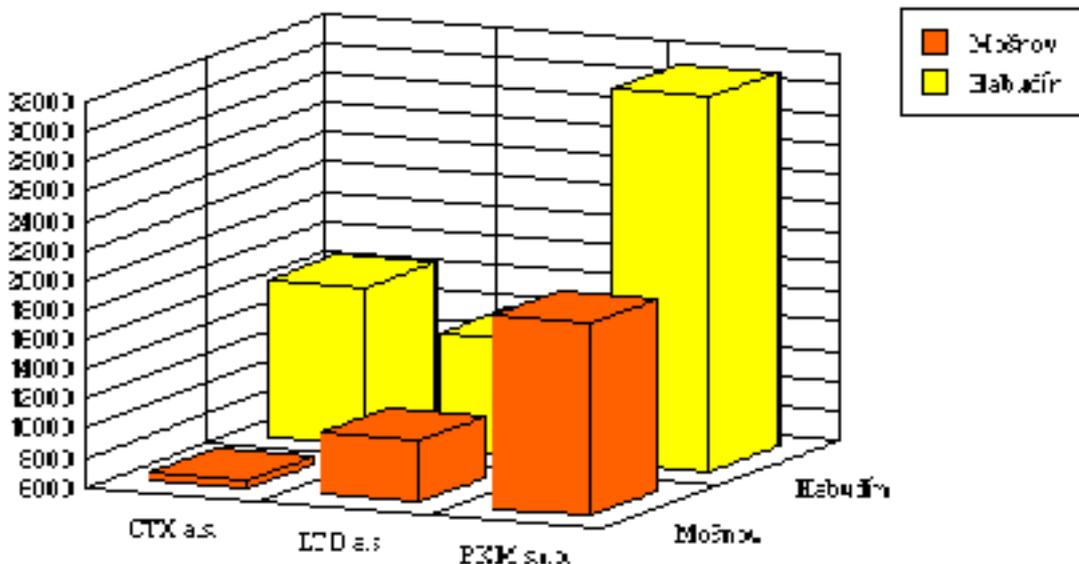
Vytvoření troj-rozměrného diagramu z dat ve Schránce

Ve troj-rozměrném diagramu musíte určit data pro osu X, Y a osu Z.

V následujícím obrázku jsou vidět data ze schránky použitá pro příklad diagramu. Informace zobrazují celkový prodej dvou rozdílných skladů třem zákazníkům.

Kategorie	Série	Hodnoty
Zákazník	Sklad	Součet
CTX a.s.	Mošnov	6542,6
CTX a.s.	Habudín	16542
LTD a.s.	Mošnov	10132
LTD a.s.	Habudín	13900
PKM s.r.o.	Mošnov	18997,5
PKM s.r.o.	Habudín	31275

Následující diagram ukazuje jak 4D Chart použil informace ze Schránky k vytvoření diagramu. Diagram ukazuje prodeje dvou skladů a kdo je jejich nejlepší zákazník.



K vytvoření troj-rozměrního diagramu z dat ve Schránce:

1 Ujistěte se, že nemáte označený nějaký jiný diagram.

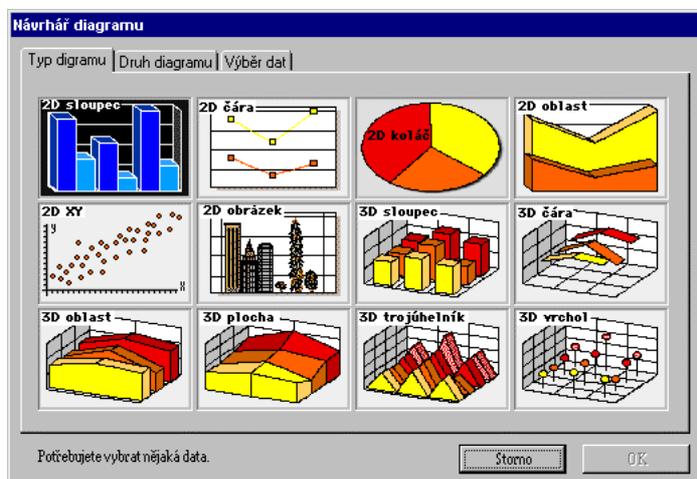
K odznačení diagramu klepněte někde mimo oblast diagramu.

2 Klepněte na ikonu Diagramu  v paletě nástrojů 4D Chart.

NEBO

Vyberte položku Nový diagram z nabídky Diagram.

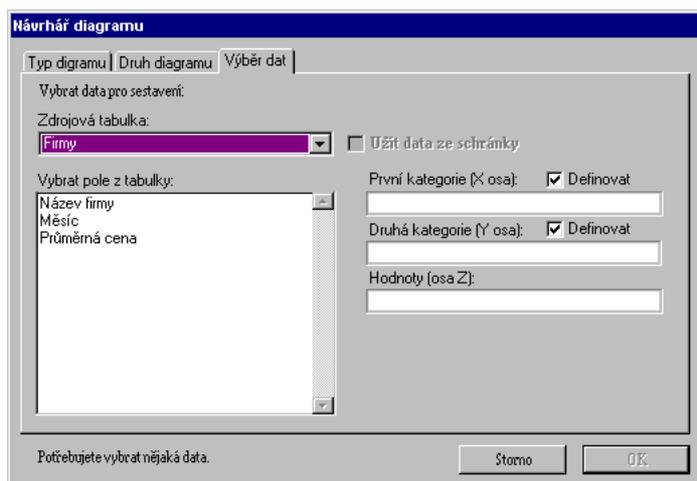
Objeví se stránka Typ diagramu v Editoru diagramů.



Vyberte typ a druh diagramu jak je popsáno v části „Vytvoření dvou-rozměrného diagramu z dat v databázi“ na straně 192.

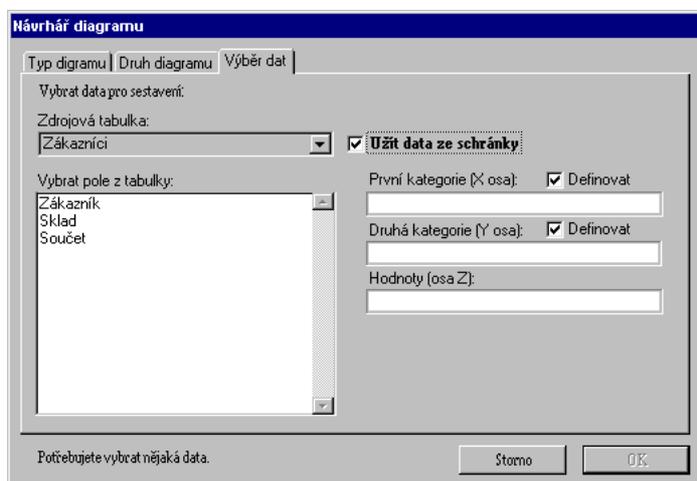
3 Klepněte na stranu Výběr dat.

Objeví se strana Výběr dat nastavená podle vybraného typu diagramu.



4 Klepněte na tlačítko **Užít data ze Schránky**.

Zaškrtnutím tohoto tlačítka zneviditelníte rozevírací nabídku Zdrojová tabulka a v seznamu polí se objeví pole která jsou ve schránce tak jak je ukázáno dole.



5 Přetáhněte vybraná pole k určitým oblastem os, nebo na pole poklepejte.

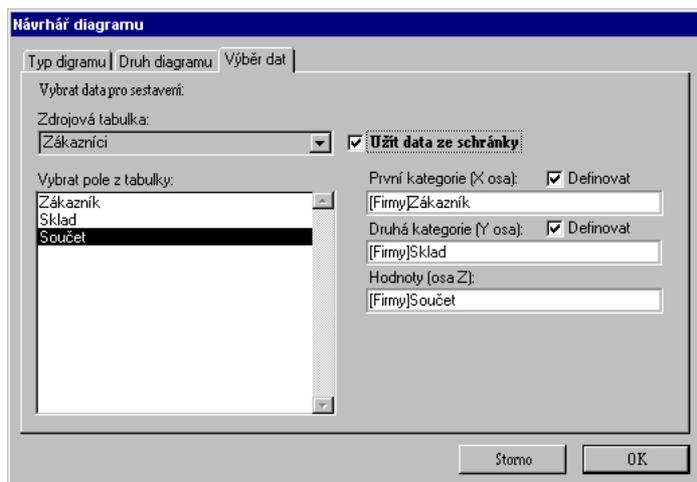
Poznámka

Když se spletete ve výběru pole, můžete jej nahradit přetažením jiného pole.

6 Když chcete mít hodnoty osy Z sčítané pro každou kategorii osy X, zaškrtněte tlačítko **Definovat**.

Tato volba se používá pokud kategorie osy X není jedinečná a chcete mít každou kategorii zobrazenou pouze jednou se sečtenými hodnotami. Jestli chcete vědět více informací o této volbě, přečtěte si „[Sčítání nejedinečných kategorií a sérií](#)“ na straně 205.

7 když jste dokončili návrh diagramu, klepněte na OK.



4D Chart vytvoří diagram a zobrazí jej v oblasti 4D Chart.

Sčítání nejedinečných kategorií a sérií

Některé kategorie a série nemusí být jedinečné. Například když budete chtít vytvořit diagram všech nákupů různých zákazníků. Zákazník může mít více nákupů.

Když vytváříte dvou-rozměrný diagram, můžete vybrat součet hodnot nejedinečné kategorie, která se bude v diagramu objevovat pouze jednou. U troj-rozměrných diagramů můžete zvolit součet na kategorii nebo na sérii a nebo na obojí.

K vytvoření diagramu, který je popsán výše, můžete zobrazit z tabulky [Faktury], použitím pole [Faktury]Zákazník pro kategorii na ose X a pole [Faktury]Celkový prodej pro hodnotu osy Z. Protože někteří zákazníci mohou mít více než jednu fakturu, můžete použít sčítání ve 4D Chart pro sečtení pole [Faktury]Celkový prodej, tak, že v diagramu bude pouze jedna celková hodnota pro každého zákazníka.

Diagram zobrazený na spodním obrázku, ukazuje stejné diagramy bez použití sčítání.

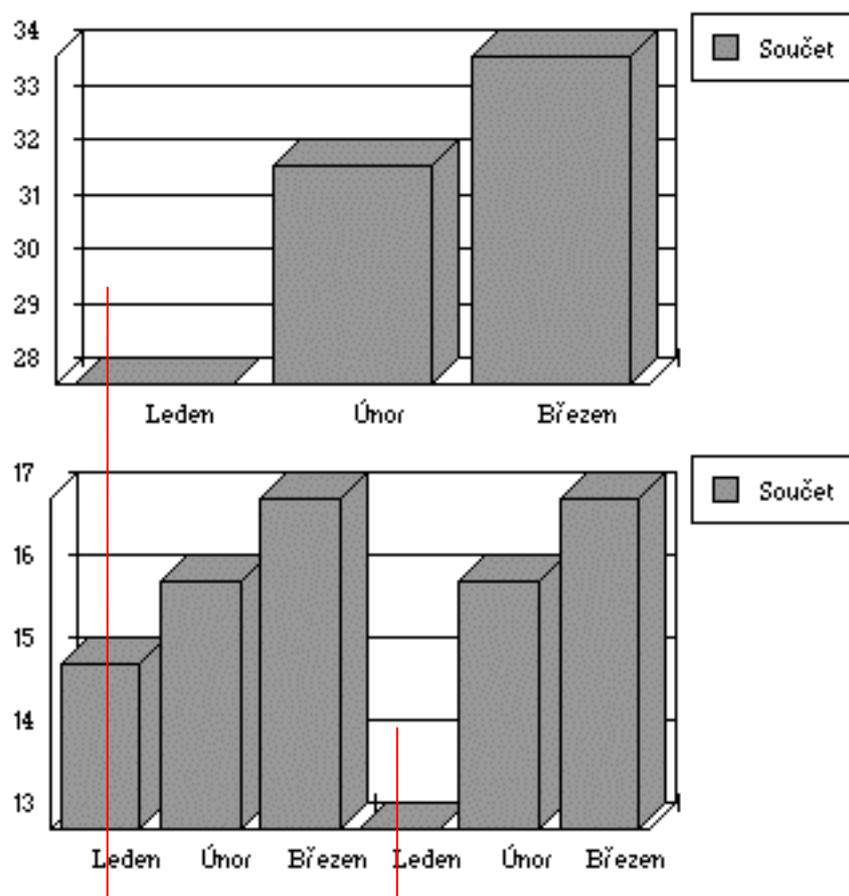


Diagram se sčítáním

Diagram bez sčítání

Sčítání dat v kategorii nebo sérii, spustíte zaškrtnutím tlačítka Definovat na straně Výběr dat v Editoru diagramů.

Vložení výrazu

Zobrazit můžete i data, která nejsou přímo obsažena v databázi, ale jsou výsledkem součtů nějakých polí. Například můžete vytvořit diagram vaší provize, použitím výrazu který jí vypočte z ceny produktu a prodejní ceny.

Ve výrazu můžete použít kteroukoliv metodu ve 4th Dimension a zobrazit výsledek na ose hodnot. Metoda musí vytvářet hodnoty pro 4D Chart. Když bude kategorie definována, 4D Chart sečte výsledné hodnoty.

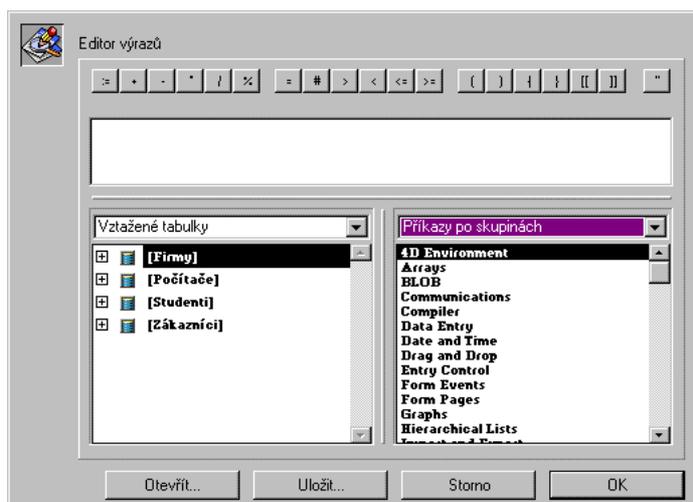
Když máte ještě nějaké pole nebo výraz na ose hodnot, musí být druh dat stejný. Například když zobrazujete pole datum, tak výraz musí vracet datum.

Výrazy jsou přístupné pouze ve dvou-rozměrných diagramech.

K použití výrazu pro vypočtení hodnoty diagramu:

1 Když jste připraveni zadat pole hodnoty na straně Výběr dat, klepněte na tlačítko Výraz.

Objeví se Editor výrazů.



2 Zadejte výraz do oblasti výrazu.

Následují nějaké příklady výrazů:

Výraz	Význam
Month of (Current date)	4D funkce (4D funkce)
Day of ([Faktury]Datum faktury)	4D funkce (pole)
Sin (vX)	4D funkce (proměnná)
PočNáv	Metoda, která vrací číselnou hodnotu

3 Klepněte na OK.

4 Když máte již hotovo zadávání vlastností diagramu, klepněte na OK v Editoru diagramů.

Změna typu diagramu

Typ diagramu můžete změnit kdykoliv. Můžete přepnout z jednoho dvou-rozměrného digramu na jiný a z jednoho troj-rozměrného diagramu na jiný. Při vytváření diagramu se nebojte experimentovat s různými typy diagramů, aby jste zjistili jaký je pro vás nejvýhodnější.

K změně typu diagramu:

1 Ujistěte se, že diagram je označený.

Diagram označíte klepnutím.

2 Vyberte jiný typ diagramu z rozevřací nabídky Diagram  v nástrojové paletě 4D Chart.

NEBO

Vyberte jiný typ diagramu pomocí položky Typ diagramu v nabídce Diagram.

Diagram se překreslí do nového diagramu.

Rozevírací nabídka Diagram a položka Typ diagramu zobrazují pouze typy které můžete použít pro aktuální diagram. Například nemůžete z jednoho 3D diagramu udělat 2D. Jestli chcete vědět více informací o typech diagramů, přečtěte si „[Vybrání typu diagramu](#)“ na straně 176.

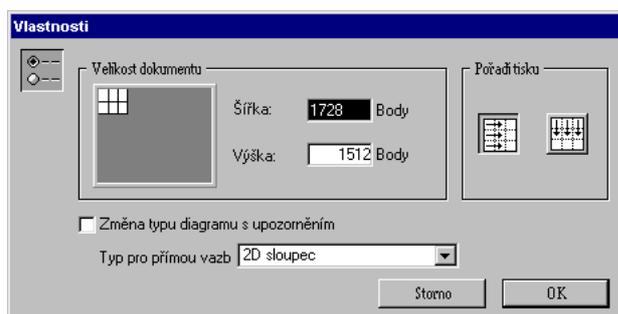
Zobrazení výstrahy před změnou typu diagramu

4D Chart vás může upozornit, že měníte typ diagramu. Po zobrazení varování, budete mít možnost zrušit změnu a nebo pokračovat.

K zobrazení varování při změně typu diagramu:

1 Vyberte položku Vlastnosti z 4D Chart nabídky Upravit.

Objeví se okno Vlastnosti.



2 Zaškrtněte nebo odškrtněte tlačítko Změna typu diagramu s upozorněním.

3 Klepněte na OK.

Změna možností pro typ diagramu

Každý diagram má několik Možností, které můžete měnit v dialogovém okně Možnosti. Změnou těchto možností, můžete ze sloupcového diagramu udělat řádkový, nebo ukázat série řazené nad sebou, atd.

K otevření dialogového okna Možnosti:

■ Poklepejte na diagram.

NEBO

Označte diagram a vyberte položku Možnosti z nabídky Diagram.

Jestli chcete vědět více informací o typech diagramu, přečtěte si [Kapitulu 12](#), „[Vybrání typu diagramu](#)“ na straně 176.

Změna vlastností diagramu

Tato kapitola popisuje jak změnit vlastnosti diagramů.

Po přečtení této kapitoly budete umět:

- Změnit velikost diagramu
- Upravit osy diagramu
- Skrýt a ukázat čáry sítě
- Zobrazit hodnoty série
- Vytvořit vlastní legendy
- Vložit hloubku do dvou-rozměrných diagramů
- Změnit perspektivu troj-rozměrného diagramu
- Změnit grafické vlastnosti objektů diagramu
- Vložit obrázek do obrázkového diagramu

Změna velikosti diagramu

Velikost diagramu můžete změnit přetažením rohů diagramu. Značky na přetažení jsou černé čtverce zobrazené v rozích označeného diagramu.

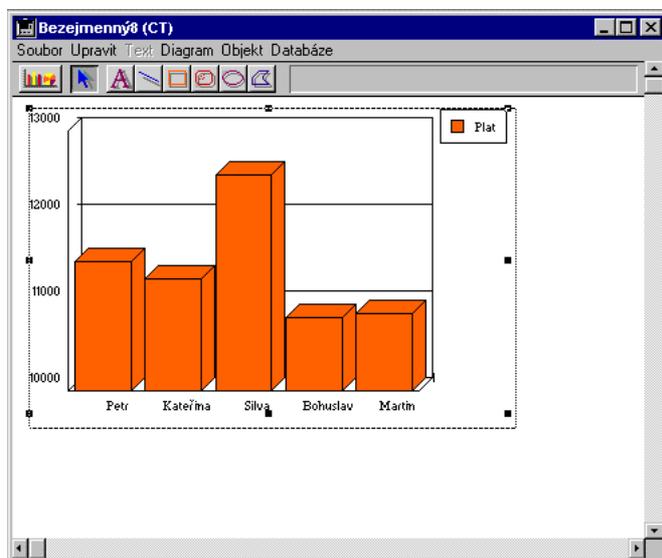
K upravení velikosti diagramu:

1 Označte diagram.

2 Podržte značku přetažení a přetáhněte ji směrem kterým potřebujete.

Když přetáhnete roh, můžete měnit šířku a výšku. Když přetáhnete stranu, budete měnit buď výšku, nebo šířku.

Když budete chtít zachovat měřítko diagramu, podržte během změny velikosti klávesu **Shift**.



3 Pusťte tlačítko myši, když skončíte změnu velikosti.

Diagram je změněn.

Upravení os diagramu

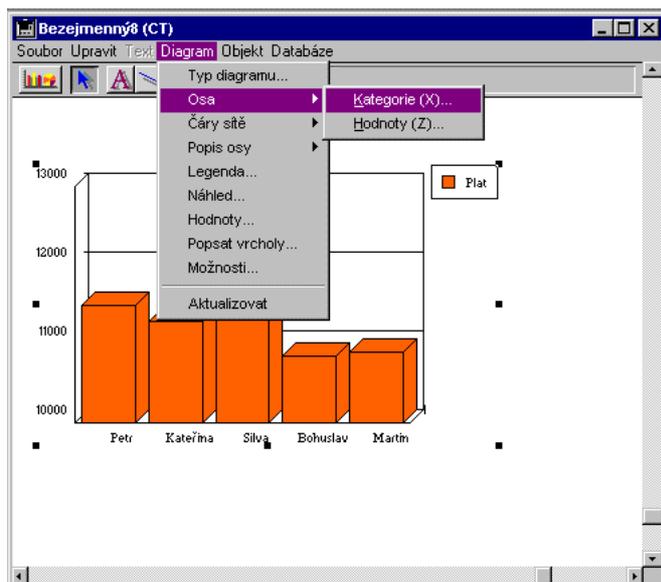
Můžete změnit různé vlastnosti každé osy. Tato část popisuje:

- Upravení štítků osy
- Upravit zaškrťovací značky
- Změnit stupnici osy hodnot
- Obrátit pořadí dat na osách
- Umístění počátku
- Vložení názvů os

Následující tabulka ukazuje, které osy jsou přístupné ve dvou-rozměrném (2D) a troj-rozměrném (3D) diagramu:

Počet os	Název osy	Osa
Dvě (2D diagram)	Kategorie	X
	Série	Není
	Hodnota	Z
Tři (3D diagram)	Kategorie	X
	Série	Y
	Hodnota	Z

Můžete si zobrazit dialogové okno každé osy vybráním podnabídky **Osa** v nabídce **Diagram**.

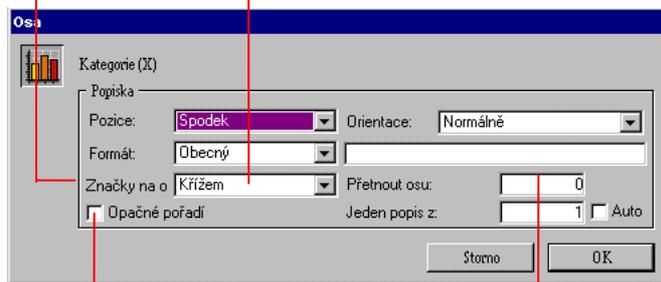


Použitím tohoto okna můžete měnit umístění popisek osy, značky na ose a pozici. Můžete také měnit stupnici osy hodnot a změnit pořadí zobrazení na jednotlivých osách.

Tato část popisuje okna pomocí kterých můžete měnit osy ve vašich diagramech. Popisuje také podrobnosti o každé volbě.

Okno Osa kategorie vám umožní upravit osy kategorie a série.

Oblast popisku Značky na ose



Opačné pořadí

Přetnout osu

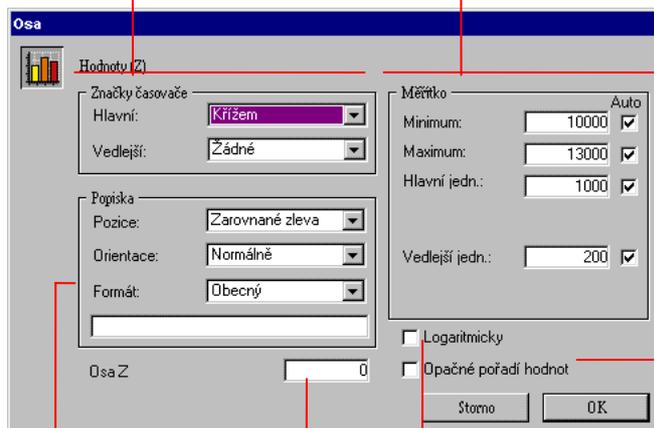
Poznámka

Značky na ose, Opačné pořadí a textové pole Jeden popis nejsou přístupné u 3D diagramů.

Následující okno zobrazuje volby pro Osu hodnot:

Oblast Značky časovače

Oblast Měřítko



Oblast Popisku

Protnutí osy Z

Logaritmicky

Opačné pořadí hodnot

Poznámka

Pouze popiska a měřítko jsou přístupné u 3D diagramů. Rozevírací nabídka datumu je přístupná pouze pokud zobrazujete nějaké datumové pole nebo výraz.

Upravení popisku osy

4D Chart automaticky pojmenuje všechny osy při vytvoření diagramu. Můžete změnit umístění, orientaci a formát popisků a nebo je můžete z diagramu odstranit.

Umístění popisku

Z nabídky Pozice můžete zvolit tyto umístění:

- Žádné
- Spodek
- Vršek
- Zarovnané zleva
- Zarovnané zprava

Podle umístění osy jsou přístupné pouze některé z těchto voleb.

Když zvolíte Žádné, nebudou se štítky zobrazovat vůbec.

Orientace popisku

Pro každou osu jsou přístupné následující orientace popisků:

Orientace				
	Normální	Vertikálně	Otočený doprava	Otočený doleva
V ý s l e d e k	Popisek	P o p i s e k	Popisek	Popisek

Formáty popisku

Pomocí formátu zobrazení můžete určit způsob zobrazení popisků. Například můžete před název vložit znak \$, tečku nebo desetinou čárku.

Následující tabulka zobrazuje příklady formátů zobrazení:

Data ve výchozím formátu	Formát zobrazení	Data ve formátu zobrazení
3400	###,##00	\$3,400.00
3/4/94	Den Měsíc Rok	neděle 3. dubna 1994

Když vyberete některý z formátů zobrazení z rozevírací nabídky Formát, zobrazí se tento formát v textovém poli formátu. Když budete chtít použít vlastní formát, můžete jej napsat do tohoto pole.

Můžete použít některý z formátů zobrazení 4th Dimension nebo některý upravit a nebo si vytvořit svůj vlastní. Jestli chcete vědět více, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

Označení dat z logických polí

Když vytvoříte diagram s logickým polem, výchozí popisy os budou „0“ a „1“, souhlasící s hodnotami PRAVDA a NEPRAVDA. Můžete popsat váš diagram mnohem přesněji, když změníte formát popisu.

K vytvoření přesnějších popisů logických polí, vytvořte formát zobrazení takto:

PopisPravda;;PopisNepravda

Formát může vypadat třeba takto „Muž;;Žena“.

Upravení značek na ose

Značky na ose ukazují přírůstky na osách. Můžete zvolit několik druhů zobrazení těchto značek a nebo je nezobrazovat vůbec. Tuto volbu můžete nastavit pro každou osu 2D diagramu zvlášť.

Poznámka

Tyto značky nemůžete nastavit pro 3D diagram.

Máte k dispozici následující volby:

- Křížem
- Uvnitř
- Vně
- Žádné

Změna měřítka osy

Můžete měnit minimální a maximální hodnoty zobrazené na ose X a mezery mezi jednotlivými značkami na ose.

Když je na ose zobrazeno datumové pole, můžete určit, jestli se budou hodnoty zobrazovat po dnech, týdnech, měsících nebo rocích.

Můžete zvolit i návrat k původním hodnotám. Stačí když zaškrtnete tlačítko na pravé straně oblasti.

Na dalším obrázku je vidět použití výchozích hodnot:

Měřítko	Auto	
Minimum:	01.01.0	<input checked="" type="checkbox"/>
Maximum:	02.01.0	<input checked="" type="checkbox"/>
Hlavní jedn.:	1	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dny	
Vedlejší jedn.:	1	<input checked="" type="checkbox"/>
	Dny	

Použití tlačítka Logaritmicky

Můžete změnit měřítko z normálního na logaritmické zaškrtnutím tlačítka Logaritmické.

Použití opačného pořadí hodnot

Můžete obrátit pořadí hodnot na ose Z zaškrtnutím tlačítka Opačné pořadí hodnot. Tato volba je přístupná pouze u 2D diagramů.

Umístění středu

Umístění středu - místa kde se protínají obě osy - můžete změnit pro každou ze dvou os dvou-rozměrného diagramu.

Změna středu osy hodnot (Z)

Střed osy Z je místo, kde osa X protíná osu Z. Většinou je střed diagramu nejnižší hodnota a nebo nula v diagramu, ale mohou nastat situace, kdy budete chtít upravit umístění středu.

Ke změně středu udělejte:

1 Vyberte položku Kategorie X z podnabídky Osa v nabídce Diagram.

Objeví se okno Kategorie X.

2 Vložte hodnotu do pole Přetnout osu v.

Hodnota kterou vložíte, je číselná hodnota místa, kde se osy protnou.

3 Klepněte na OK.

Změna středu osy kategorie (X)

Střed osy X je místo kde tuto osu protíná osa hodnot. Většinou je střed umístěn nalevo od všech kategorií, ale můžete jej potřebovat jinde.

Ke změně středu osy kategorie (X):

1 Vyberte položku Hodnoty (Z) z podnabídky Osa v nabídce Diagramy.

Objeví se okno osy hodnot.

2 Vložte číslo do pole Osa Z.

Číslo které vložíte udává na kolikáté kategorii bude osa protínat. Kategorie jsou číslovány zleva do prava (nebo zezdola nahoru). Osa Z protíná nalevo od zadané kategorie.

Když budete chtít osu umístit napravo od zadané kategorie, zvyšte číslo o 1.

Když zadáte hodnotu která bude vyšší než počet kategorií plus 1, bude hodnota ignorována a osa se vrátí nalevo od všech kategorií.

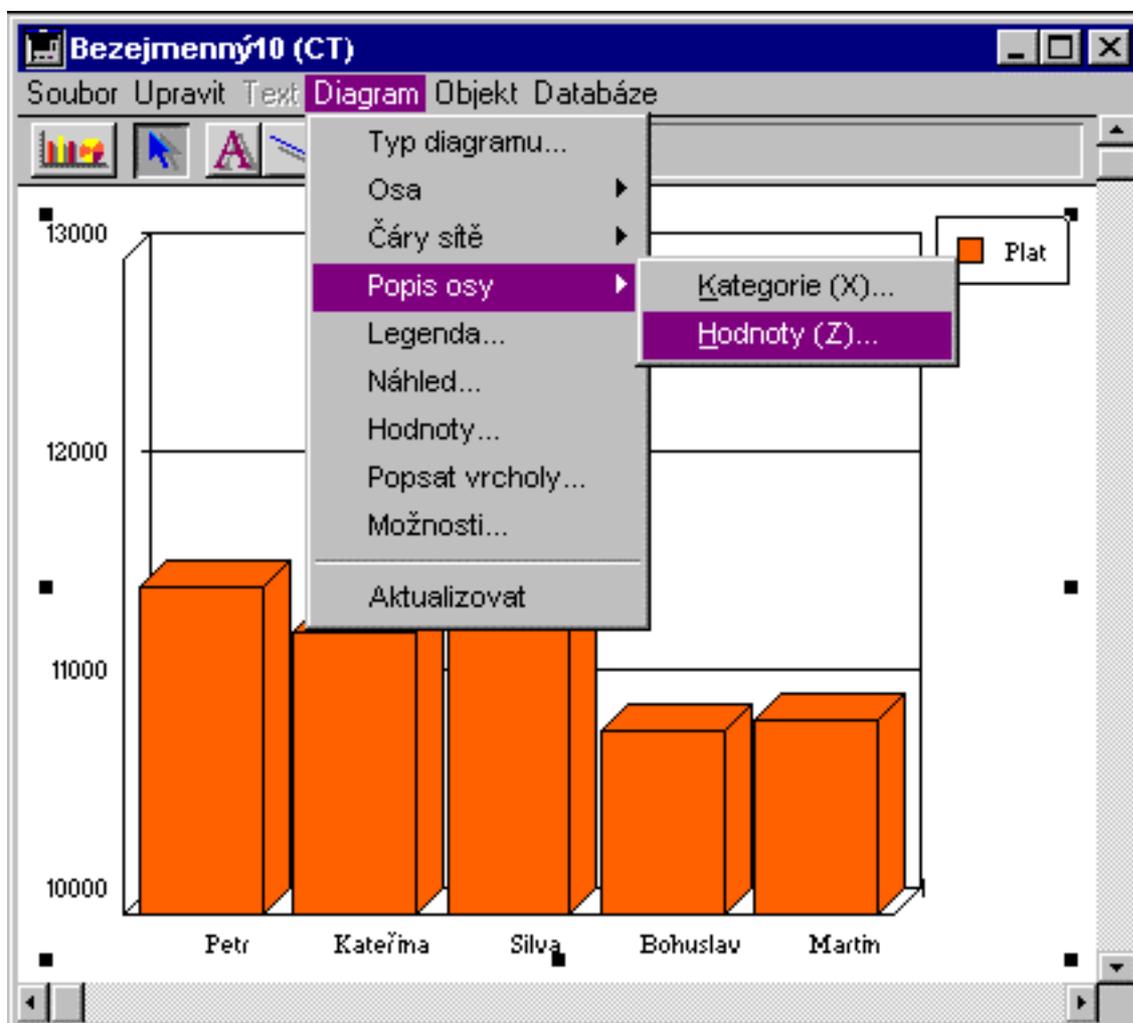
3 Klepněte na OK.

Vložení názvu osy

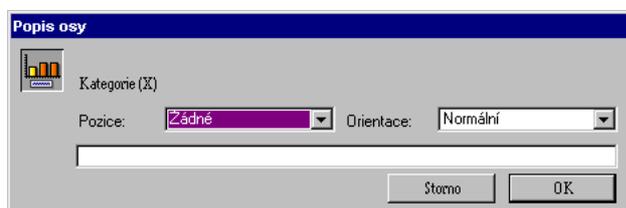
Každou z os můžete pojmenovat. Názvy většinou popisují data zobrazená na ose.

K vložení názvu:

1 Vyberte požadovanou osu z podnabídky Popis osy z nabídky Diagram.



Objeví se dialogové okno názvu osy.



2 Napište název do oblasti názvu osy.

3 Vyberte umístění názvu z rozevřací nabídky Pozice.

Upřesní pozici názvu osy.

Máte tyto možnosti:

- Žádné
- Spodek

- Vršek
- Zarovnané zleva
- Zarovnané zprava

Výchozí pozice je Žádná. Když je toto nastavení, neukazuje se název osy v diagramu.

Podle osy kterou pojmenováváte, jsou přístupné pouze některé pozice.

4 Vyberte orientaci názvu osy z rozevřací nabídky Orientace.

Máte k dispozici následující:

- Normální
- Vertikálně
- Otočený doleva
- Otočený doprava

5 Klepněte na OK.

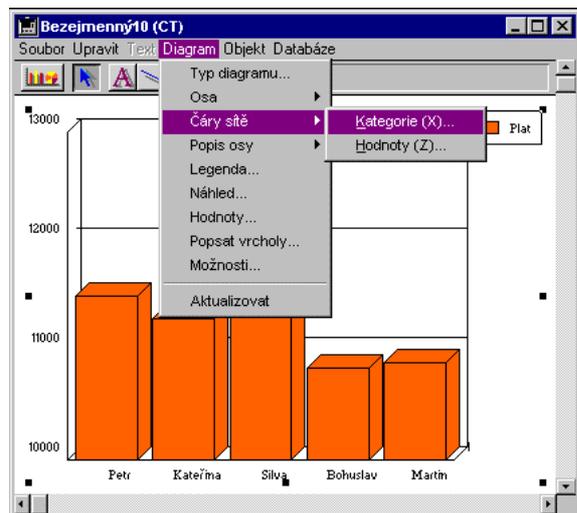
Skrytí a ukázání čar sítě

Můžete zobrazit hlavní a vedlejší síť pro každou osu. Síť čar může udělat diagram mnohem přehlednější.

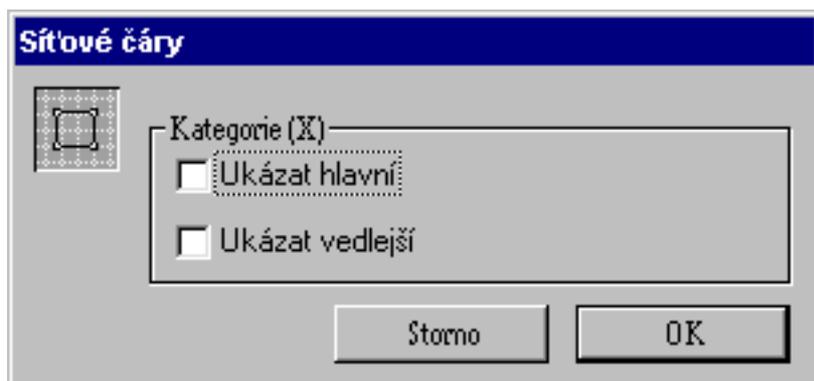
Hlavní a vedlejší síť se nastavuje v dialogovém okně osy.

K zobrazení sítě čar pro kteroukoli osu:

1 Vyberte požadovanou osu z podnabídky Čáry sítě v nabídce Diagram.



Objeví se dialogové okno čar sítě.



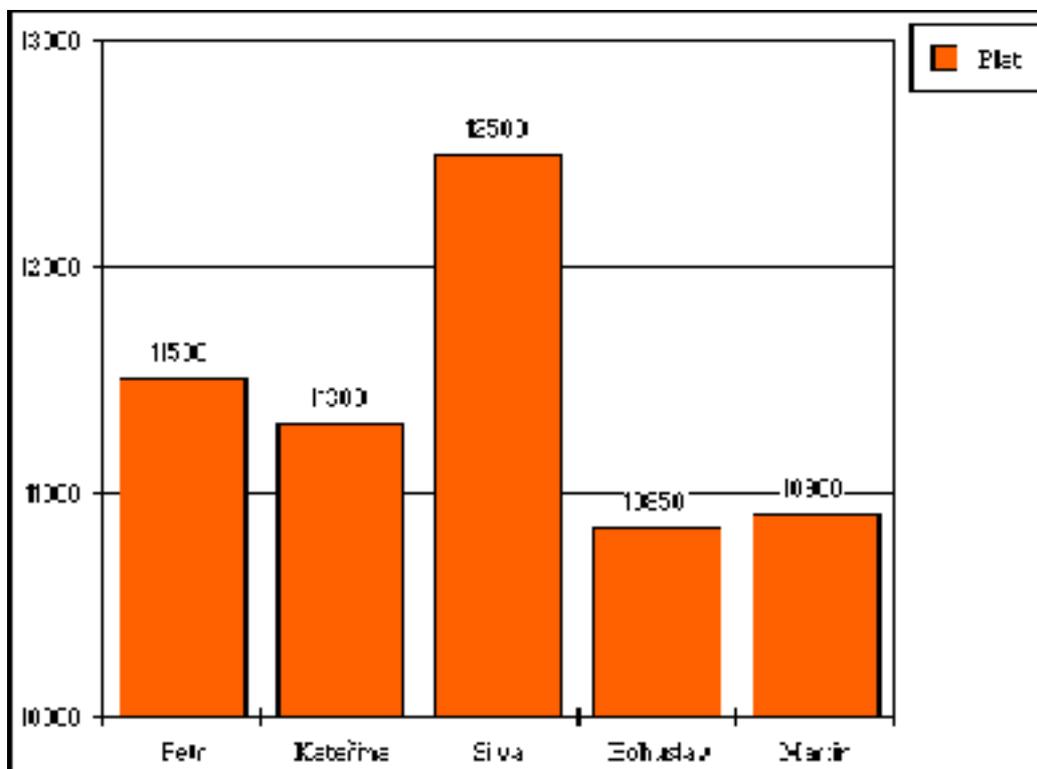
2 Zaškrtněte požadovaná tlačítka a klepněte na OK.

Zobrazení hodnot série

V diagramu můžete zobrazit informace pro každou sérii zvlášť. Zobrazit můžete následující informace:

- **Hodnoty:** Aktuální datum v arabských číslicích. Můžete ukládat hodnoty v diagramu místo použití popisků osy hodnot.
- **Procenta:** Hodnota dat rozdělená podle součtu všech hodnot v kategorii podle procent.
- **Kategorie:** Název kategorie shodný s popiskem osy pro kategorii.

Následující diagram ukazuje hodnoty na vrcholcích sloupců.

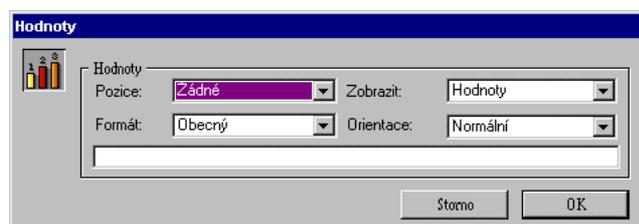


Můžete vybrat umístění pro hodnoty, procenta nebo štítky kategorie, jejich orientaci a formát. Tato vlastnost není přístupná pro 3D diagramy.

K zobrazení informací o datech:

1 Vyberte položku Hodnoty z nabídky Diagram.

Objeví se dialogové okno Hodnoty.



2 Označte umístění pro popis hodnot.

Z rozevírací nabídky **Pozice** můžete vybrat jednu z následujících položek:

2D koláč	Ostatní druhy diagramů
Žádné	Žádné
Uvnitř	Vnější vrch
Křížem	Vnější spodek
Vně	Vnitřní vršek
	Vnitřní centrováný
	Vnitřní spodek
	Na ose

3 Vyberte druh informace, který chcete zobrazit.

Můžete vybrat z následujících:

- Hodnoty
- Percentuálně
- Kategorie
- Hodnoty&procenta
- Kategorie&procenta

4 Když budete potřebovat, vyberte z rozevírací nabídky formát zobrazení.

Vybráním formátu zobrazení, můžete upravit způsob zobrazování hodnot. Například můžete použít zobrazení znaku „\$“ před hodnotou, tečku a nebo desetinou čárku.

Následující tabulka ukazuje příklad formátu zobrazení:

Data ve výchozím formátu	Formát zobrazení	Data ve formátu zobrazení
3400	###,###.00	\$3,400.00
3/4/94	Den Měsíc Rok	neděle 3. dubna 1994

Když vyberete nějaký formát zobrazení, objeví se tento formát v textové oblasti na spodu dialogového okna.

Můžete použít některý z vestavěných formátů 4th Dimension a nebo si vytvořit svůj vlastní. Jestli chcete vědět více informací o vytváření formátů, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

5 Vyberte orientaci z rozevírací nabídky Orientace.

Můžete použít tyto volby:

- Normální
- Vertikální
- Otočený doprava
- Otočený doleva

6 Když skončíte svůj výběr, klepněte na OK.

Upravení legendy

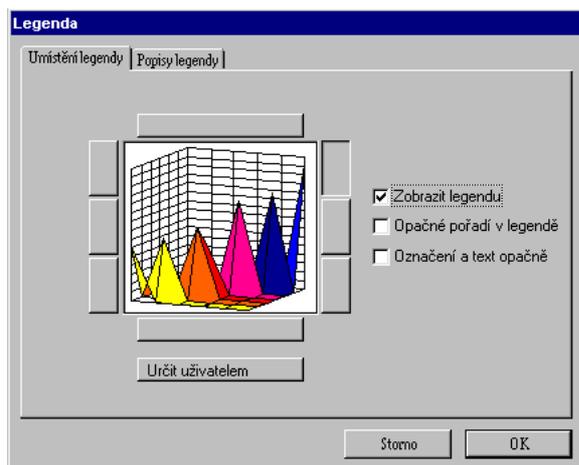
Když vytvoříte diagram, 4D Chart vám automaticky vytvoří Legendu. Můžete upravit její umístění, pořadí a text.

Zobrazení a skrytí legendy

K zobrazení nebo skrytí legendy:

1 Vyberte položku Legenda z nabídky Diagram.

Objeví se okno Legendy.



2 Zaškrtněte tlačítko Zobrazit legendu.

Když je toto tlačítko zaškrtnuté, je legenda zobrazena jako součást diagramu. Když je toto tlačítko odškrtnuté, je legenda skrytá.

3 Klepněte na OK.

Další části popisují jak Legendu umístit v diagramu.

Umístění Legendy

Legenda je část objektu diagramu. Legendu můžete umístit pomocí osmi vestavěných pozicí, nebo s ní pohnout myší. Legendu můžete umístit kamkoli v objektu diagramu.

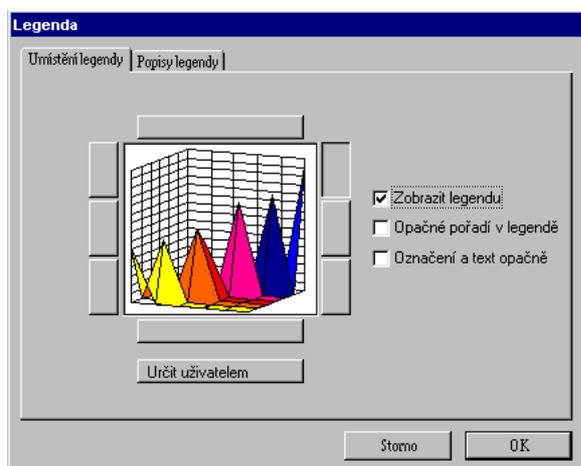
Legendu můžete zobrazit buď vodorovně nebo svisle. Série v legendě mohou být umístěny zleva do prava a zezhora dolů.

Umístění legendy s použitím vestavěných pozic

K použití vestavěných umístění legendy:

1 Vyberte položku Legenda z nabídky Diagram.

Objeví se dialogové okno legendy.



2 Vyberte některé z umístění klepnutím na model legendy v oblasti umístění.

Umístění které vyberete určí, jestli orientace legendy bude vodorovná nebo svislá.

3 Klepněte na OK.

Umístění legendy pomocí myši

Legendu můžete umístit kamkoliv do dokumentu 4D Chart pomocí myši.

K umístění legendy pomocí myši:

1 Podržte klávesu Ctrl (Command na Macintoshi) a klepněte myší na legendu.

2 Přetáhněte legendu na jinou pozici.

3 Pusťte klávesu a tlačítko myši.

Udržení umístění legendy

Když používáte dialogové okno legendy, klepněte na tlačítko **Určit uživatelem** k udržení umístění legendy. Když klepnete na některou z osmi vestavěných pozicí, toto tlačítko se samo odznačí.

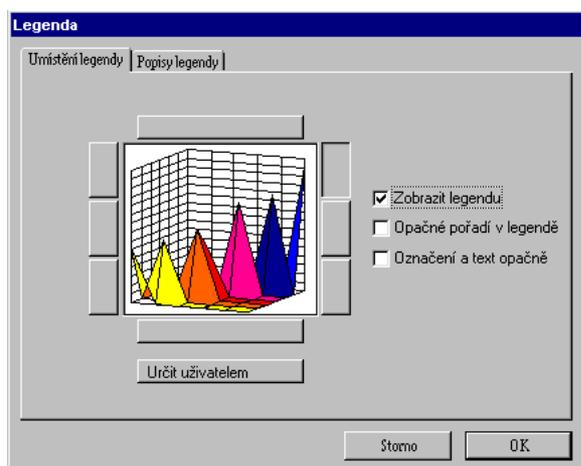
Nastavení pořadí v legendě

Pořadí v legendě můžete obrátit. Dále můžete obrátit pořadí klíčů v legendě a pořadí textu.

K upravení těchto voleb:

1 Vyberte položku **Legenda** z nabídky **Diagram**.

Objeví se okno legendy.



V dialogovém okně legendy jsou tyto volby:

- **Opačné pořadí v legendě:** Obrátí pořadí sérií v legendě.
- **Označení a text opačně:** Když je toto tlačítko zaškrtnuté, zobrazí se v legendě vzor, nebo barva za názvem série.

2 Zaškrtněte nebo odškrtněte tlačítka která potřebujete.

3 Klepněte na **OK** k zavření okna.

Upravení textu legendy

Můžete upravit text jedné nebo všech popisů sérií v legendě.

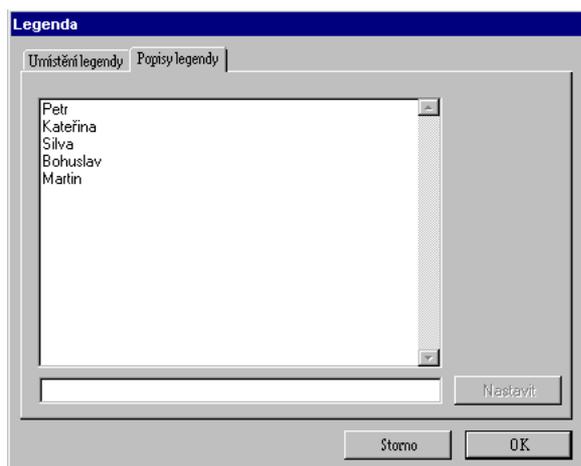
K upravení textu legendy:

1 Vyberte položku Legendy z nabídky Diagram.

Objeví se dialogové okno legendy.

2 Klepněte na stranu Popisy legendy.

Objeví se strana Popisy legendy.



Názvy sérií jsou vidět v seznamu.

3 Klepněte na název série, kterou chcete měnit.

Text označené série je zvýrazněný a objeví se v textové oblasti.

4 Upravte text v textové oblasti.

5 Klepněte na tlačítko Nastavit.

Když na toto tlačítko neklepnete, nebudou změny přijaty.

6 Opakujte předchozí kroky, když chcete změnit i jiné položky.

7 Klepněte na OK.

Když máte v dokumentu zobrazenou legendu, ihned uvidíte vaše změny.

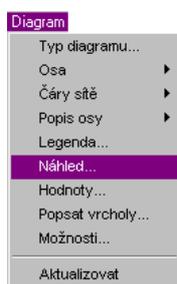
Nastavení hloubky dvou-rozměrných diagramů

Troj-rozměrné diagramy zobrazují tři pole ve třech rozměrech. Třetí rozměr můžete vložit i do 2D diagramů nastavením „hloubky“. Tato dimenze u 2D diagramu nezastupuje žádné pole ani výraz.

Jako výchozí je nastavena určitá hloubka u 2D diagramů, jako určitá iluze prostorovosti. Pokud budete potřebovat, můžete tuto vlastnost odstranit. Diagram se tím stane o něco přehlednější.

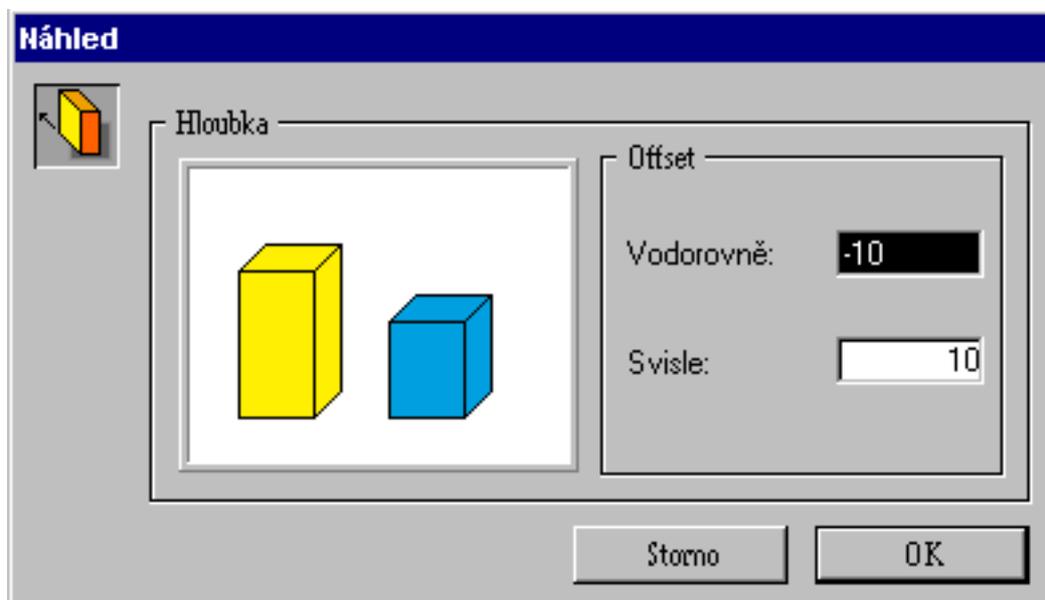
Ke změně nebo odstranění hloubky z 2D diagramu:

1 Vyberte položku náhled z nabídky Diagram.



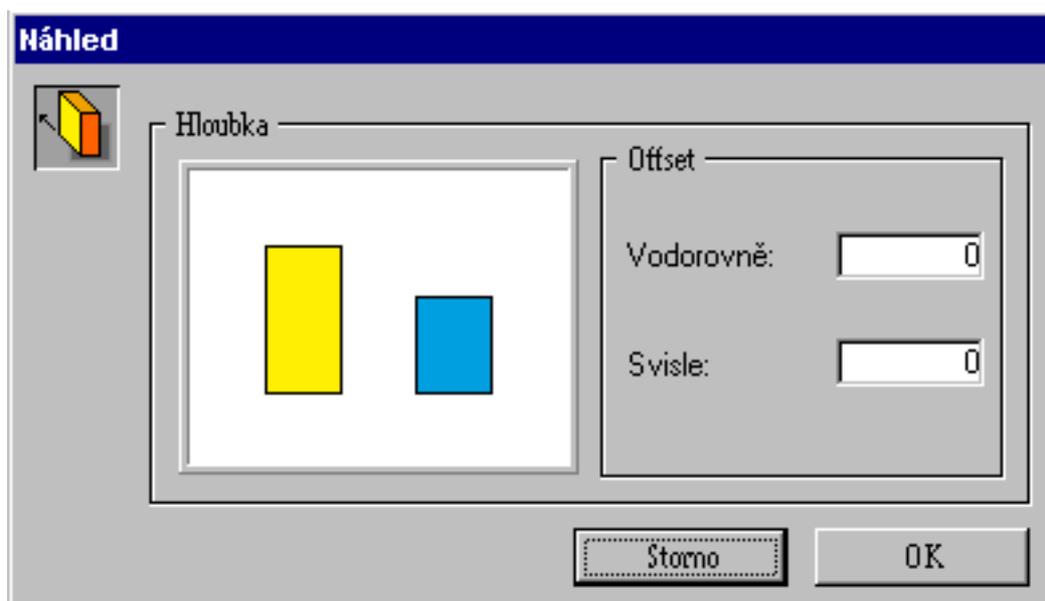
Tato položka je přístupná pouze je-li označený objekt diagram.

Objeví se dialogové okno náhledu.



2 Upravte vodorovné a svislé prohloubení, zadané v bodech.

K odstranění iluze musí být hodnoty nulové.



Když klepnete na Tabelátor, nebo někam mimo textovou oblast, upraví se náhled diagramu.

3 Klepněte na OK.

Nastavení hloubky se projeví ve vašem diagramu.

Změna náhledu troj-rozměrného diagramu

Můžete změnit náhled (perspektivu) na 3D diagramy. Můžete měnit jak otočení tak naklonění diagramu.

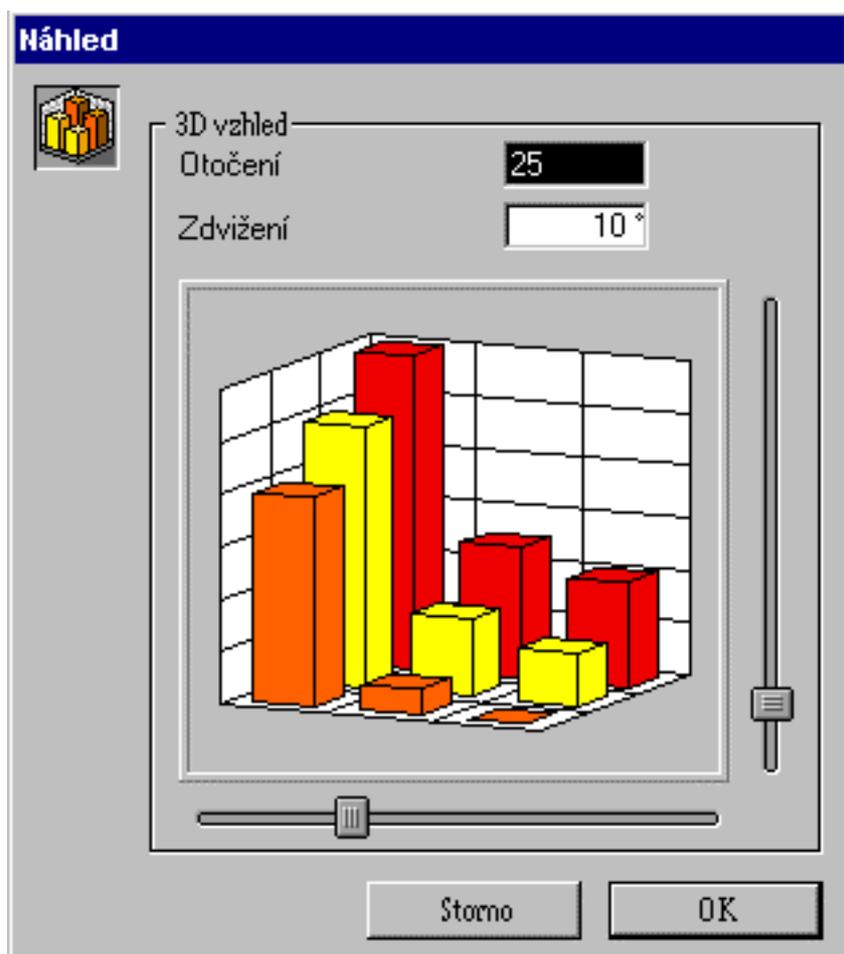
K změně náhledu na 3D diagram:

1 Vyberte položku **Náhled** z nabídky **Diagram**.



Tato položka je aktivní pouze pokud označený objekt je diagram.

Objeví se okno 3D náhledu.



2 Když potřebujete můžete změnit otočení vložením nového úhlu (od 0 do 90) do oblasti **Otočení**, nebo můžete pohnout posuvníkem nalevo nebo napravo.

Toto otočení otočí diagramem podél osy hodnot.

Model diagramu bude reagovat na změny které jste provedli.

3 Když potřebujete můžete změnit zdvižení vložím nového úhlu (od 0 do 90) do oblasti Zdvížení, nebo můžete pohnout posuvníkem nahoru nebo dolů.

Zdvížení otáčí diagram podél vodorovné čáry.

Model diagramu bude reagovat na změny které jste udělali.

4 Klepněte na OK.

Váš diagram se překreslí podle nového nastavení.

Změna vlastností objektů diagramu

Tato část popisuje jak označit jednotlivé objekty diagramu a změnit jejich vlastnosti, jako třeba barvu, vzor nebo šířku čáry. Můžete měnit i textové objekty, jejich písmo, styl a barvu.

K označení jednotlivých objektů diagramu:

■ **Podržte klávesu Ctrl (Comand na Macintoshi) a klepněte na objekt.**

Můžete označit následující objekty:

- Každou sérii ve 2D diagramu
- Každou ze tří viditelných stran v troj-rozměrném diagramu.

Poznámka

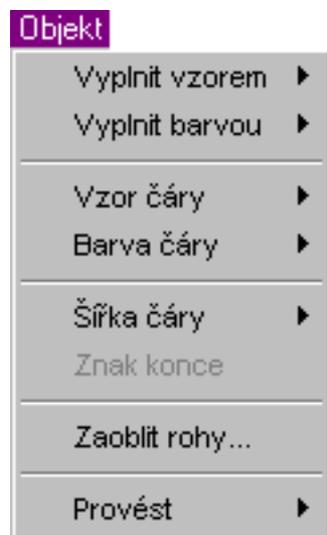
K označení všech stran 3D diagramu najednou, podržte klávesy Shift a Ctrl (Comand na Macintoshi) a klepněte na objekty.

- Každou osu (obsahující značky)
- Popisky os pro každou osu
- Čáry sítě pro každou osu
- Názvy každé osy
- Legendu
- Hodnoty zobrazené pro série

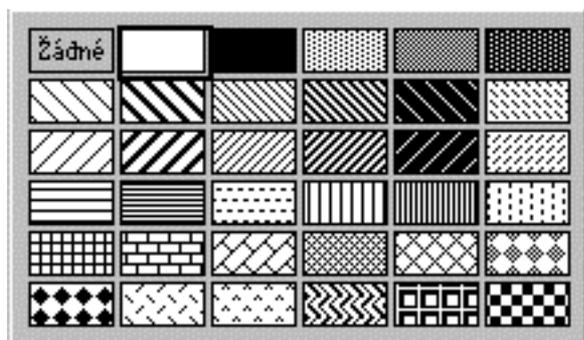
Upravení vlastností objektu

Když máte objekt označený, můžete změnit jeho vlastnosti pomocí nabídky Objekt.

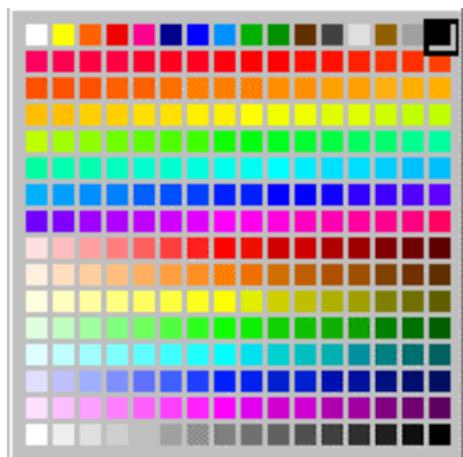
Každá z následujících vlastností objektu může být změněna v nabídce Objekt.



■ **Vyplnit vzorem:** Vzor zobrazený v objektu. Každý objekt který má hranice, je vyplněný určitým vzorem.



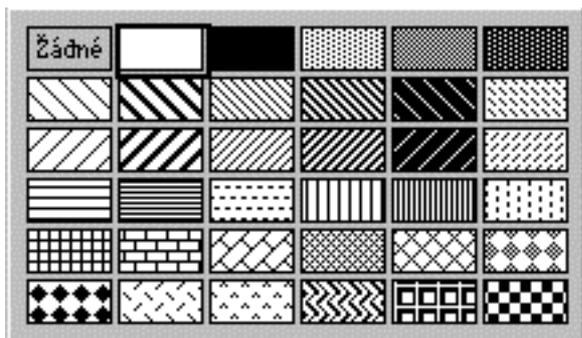
■ **Vyplnit barvou:** Barva zobrazená uvnitř objektu.



Poznámka

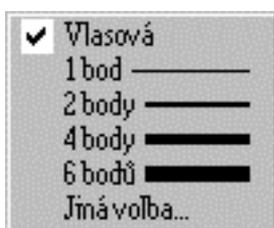
Počet barev zobrazených v okně je závislý na nastavení systému a na monitoru.

■ **Vzor čáry:** Vzor čáry nebo hranice nějakého objektu. Výchozí je nastavený plný.



■ **Barva čáry:** Barva čáry nebo hranice objektu. Výchozí barva je černá. Zde je použita stejná paleta barev jako ve Vyplnit barvou.

■ **Šířka čáry:** Šířka čáry nebo hranice zadaná v bodech. Výchozí je nastavena 0,25 bodu tzv. vlasová linka.



■ **Znak konce:** Když je označený objekt čára, je tato položka přístupná. Nastavujete zde čím bude zakončena označená čára.

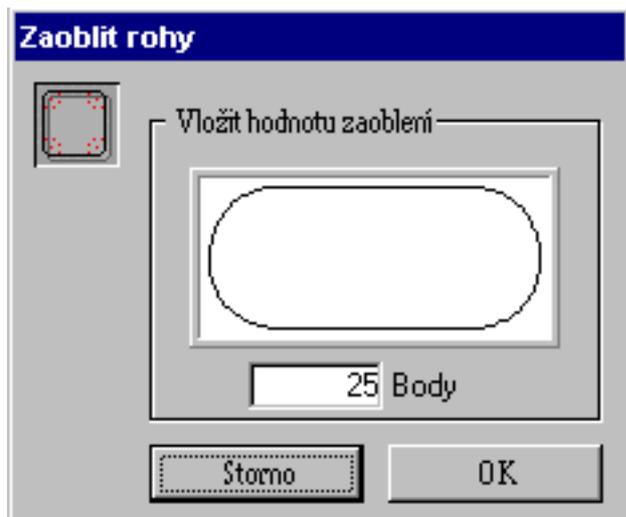


Můžete nějaký znak vložit na jeden nebo na oba konce čáry.

■ **Zaoblit rohy:** Když je označený objekt obdélník, který jste vytvořili s nástrojem 4D Chart, bude tato položka přístupná. Po jejím vybrání se objeví toto dialogové okno:



Po vložení hodnot zaokrouhlení, se defekt zobrazí na náhledu.



Upravení vlastností textu

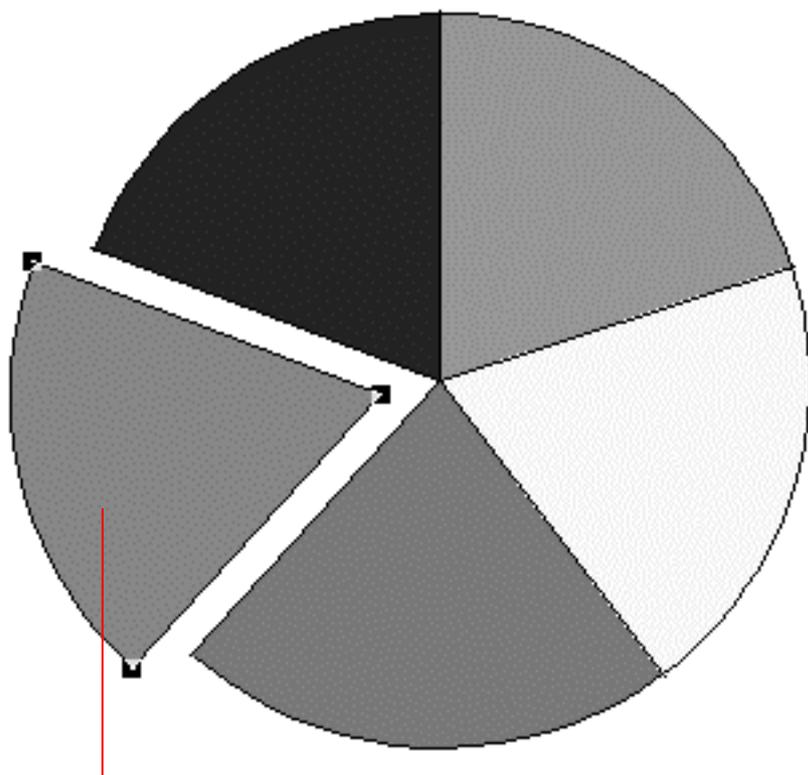
Můžete upravit pouze tyto texty: popisky os, názvy os, text legendy a hodnoty sérií. V každém z těchto textů můžete pomocí nabídky **Text** upravit:

- **Písmo:** Druh písma
- **Velikost:** Velikost písma zadávaná v bodech
- **Styl:** Upravíte styl písma
- **Barva:** Výchozí barva je černá

Měnit můžete pouze text, vytvořený textovým nástrojem. Jestli chcete vědět více informací o vkládání textu, přečtěte si „[Vložení textu](#)“ na straně 237.

Odtržení částí z kruhového diagramu

Můžete „odtrhnout“ některé části kruhového diagramu jejich oddálením od středu.



Održený klín diagramu

K odtržení klínu diagramu:

1 Podržte klávesu Ctrl (Comand na Macintoshi) a klepněte na vybranou část.

Vybraná část se označí.

2 Stále držte klávesu Ctrl (Comand) a přetáhněte myší označenou část diagramu.

3 Když je část na požadovaném místě, pusťte tlačítko myši a klávesu Ctrl (Comand na Macintoshi).

Vložení obrázku do obrázkového diagramu

Když vytvoříte obrázkový diagram, sloupce jsou vyplněny výchozím obrázkem. Ze Schránky můžete vložit svůj vlastní obrázek pro každou sérii.

K vložení obrázku do sloupce:

1 Ujistěte se, že obrázek který chcete vložit do sloupce máte nakopírovaný do Schránky.

2 Vyberte 2D obrázek z podnabídky Typ diagramu.

NEBO

Vyberte 2D obrázek z rozevírací nabídky Diagram .

Sloupce jsou nahrazeny výchozím obrázkem.

3 Podržte klávesu Ctrl (Comand na Macintoshi) a klepněte na obrázek sloupce.

4 Vyberte položku Vložit z nabídky Upravit.

Obrázek se vloží do každého sloupce v sérii.

Můžete tento proces zopakovat pro každou sérii.

Přizpůsobit obrázek pro sloupec

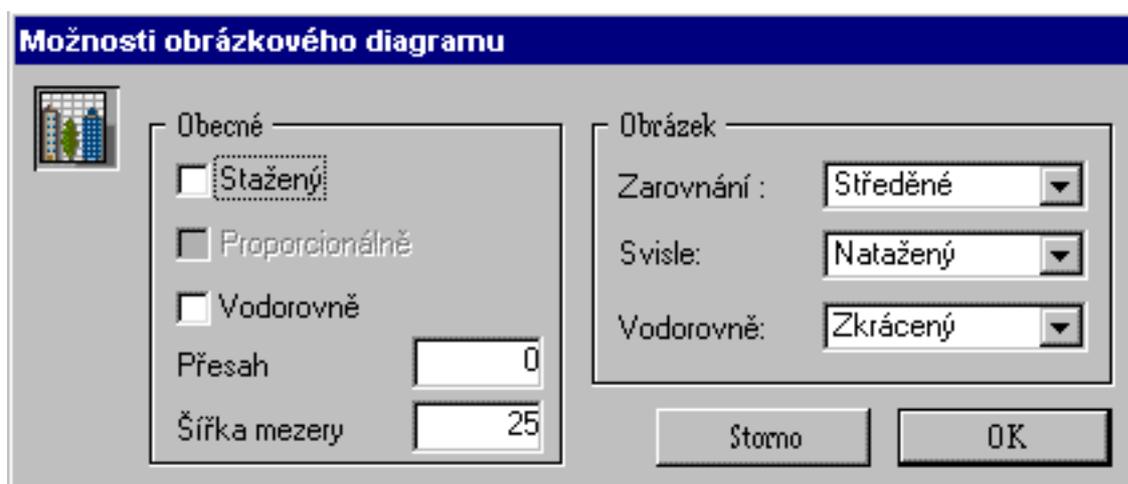
K upravení obrázku ve sloupci:

1 Poklepejte na obrázkový diagram.

NEBO

Označte diagram a vyberte položku Možnosti z nabídky Diagram.

Zobrazí se dialogové okno pro obrázkový diagram.



Obsah tohoto okna je popsán v [Kapitole 12](#). Najdete tam tyto volby:

- **Zarovnání:** Tato volba upřesňuje vodorovné zarovnání obrázku: zarovnané zleva, středěné, zarovnané zprava.
- **Svisle:** Tato volba upřesňuje jak obrázek využije svislý prostor sloupce. Máte tyto volby: zkrácený, natažený a stažený. Pro další informace si přečtete tabulku na konci této části.
- **Vodorovně:** Tato volba určuje jak obrázek využije vodorovný prostor sloupce. Máte tyto volby: zkrácený, natažený a stažený. Pro další informace si přečtete tabulku na konci této části.

Následující tabulka popisuje vodorovné a svislé volby.

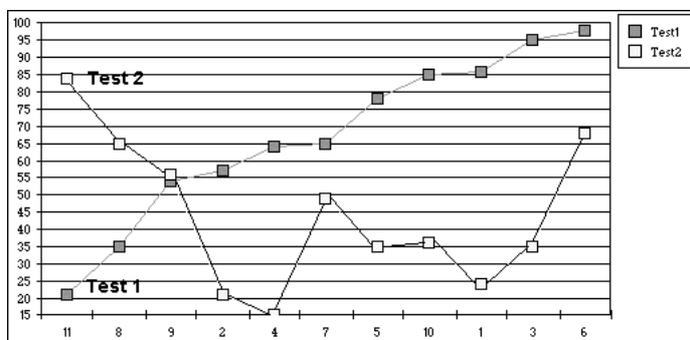
Volba	Popis
Zkrácený	Pokud je obrázek příliš dlouhý nebo široký aby byl zobrazen, bude seříznut na okraji sloupce a jeho proporce zůstanou stejné.
Natažený	Obrázek je natažen nebo zkrácen tak, aby jeho rozměry byly stejné jako u sloupce.
Stažený	Pokud je obrázek příliš krátký nebo úzký k vyplnění sloupce, bude opakován dokud nevyplní výšku nebo šířku sloupce. Pokud dosáhne k okraji slouce, bude seříznut.

2 Vyberte požadovanou volbu a klepněte na OK.

Vložení objektu a textu

S pomocí 4D Chart můžete do vašeho dokumentu vložit různé objekty jako čáry, obdélníky, ovály, polygony a text. Můžete také vložit dynamické odkazy do polí.

Následující diagram ukazuje objekty a texty v diagramu.



Hlavní části této kapitoly jsou:

- Kreslení objektů
- Upravování vlastností objektu
- Vkládání textu
- Upravení vlastností textu
- Vložení dynamických odkazů do polí a výrazů 4th Dimension
- Změna velikosti objektu
- Nastavení objektů v dokumentu

Kreslení grafických objektů

Můžete kreslit následující objekty:

- Čáry 
- Obdélníky 
- Zakulacené obdélníky 
- Ovály 
- Polygony 

Vybrání kreslicího nástroje

Když chcete kreslit nějaký objekt, musíte si nejdříve vybrat nástroj z palety nástrojů. Nástroj bude aktivní, když na něj klepnete.

Ikona myši se mění podle toho na co je použita. Když používáte nástroj Šipka, ikona myši bude šipka. Tento nástroj se používá k vybírání položek nabídek a objektů.

Když vyberete některý z kreslicích nástrojů, změní se ikona šipky na kříž. Pomocí tohoto kříže kreslíte objekty.

Uzamčení kreslicího nástroje

Když máte označený nějaký nástroj, můžete s ním pracovat pouze do té doby, než nakreslíte jeden objekt. Pak se ikona myši promění opět na šipku. Když chcete nástroj zamknout, tak na něj musíte poklepat. takto vybraný nástroj budete mít označený dokud nevyberete jiný.

Kreslení objektu

K nakreslení všech objektů, kromě polygonu:

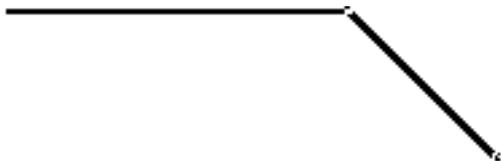
- 1 Podržte tlačítko myši v oblasti dokumentu.**
- 2 Potáhněte myš k nakreslení objektu.**
- 3 Pust'te tlačítko myši, když máte objekt nakreslený.**

Nakreslení polygonu

K nakreslení polygonu:

- 1 Klepněte na místo, kde má polygon začít.**

2 Potáhněte myš na jiné místo a klepnutím myši umístíte další úhel.

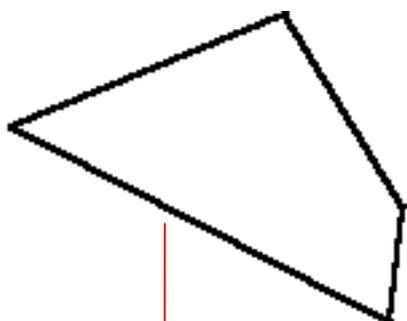


3 Pokračujte v kreslení stran.

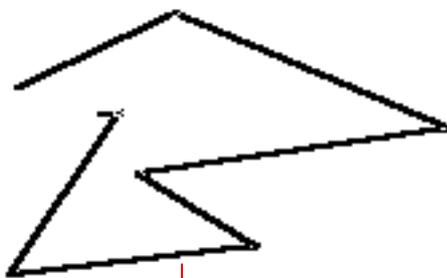
4 Zavřete polygon klepnutím na první místo polygonu.

NEBO

Poklepáním na poslední místo polygonu a nebo klepnutím na klávesu Enter.



Uzavřený polygon



Otevřený polygon

Upravování objektů při kreslení

Upravováním objektů při kreslení, můžete ovlivňovat některé rysy objektů. Například čtverec je kontrolovaný obdélník.

Následující tabulka zobrazuje způsoby hlídání tvaru objektů.

Objekt	Klávesa	Přizpůsobení
Čára	Shift	Pouze úhel 45 stupňů
Obdélník	Shift	Nakreslí čtverec
	V H	Změní pouze výšku Změní pouze šířku
Obdélník zakulacený	Shift	Nakreslí zakulacený čtverec
	V H	Změní pouze výšku Změní pouze šířku
Ovál	Shift	Nakreslí kruh
	V H	Změní pouze výšku Změní pouze šířku
Polygon	Shift	Pouze úhel 45 stupňů

Upravení vlastností objektu

Každá z následujících vlastností objektu může být změněna v nabídce **Objekt**.

- **Vyplnit vzorem:** Vzor zobrazený v objektu. Každý objekt který má hranice, je vyplněný určitým vzorem.
- **Vyplnit barvou:** Barva zobrazená uvnitř objektu. Každý objekt má barvu kterou je vyplněn. Výchozí barva je černá.
- **Vzor čáry:** Vzor čáry nebo hranice nějakého objektu. Výchozí je nastavený plný.
- **Barva čáry:** Barva čáry nebo hranice objektu. Výchozí barva je černá. Zde je použita stejná paleta barev jako ve Vyplnit barvou.
- **Šířka čáry:** Šířka čáry nebo hranice zadaná v bodech. Výchozí je nastavena 0,25 bodu tzv. vlasová linka.
- **Znak konce:** Když je označený objekt čára, je tato položka přístupná. Nastavujete zde čím bude zakončena označená čára.
- **Zaoblit rohy:** Hodnota zaoblení rohu v obdélníku. Výchozí zaokrouhlení je 1/4 palce.

Vložení textu

Jak jste si všimli v [Kapitole 14](#) mnoho z textů, které chcete vložit do diagramu, můžete vložit pomocí příkazů nabídky Diagram.

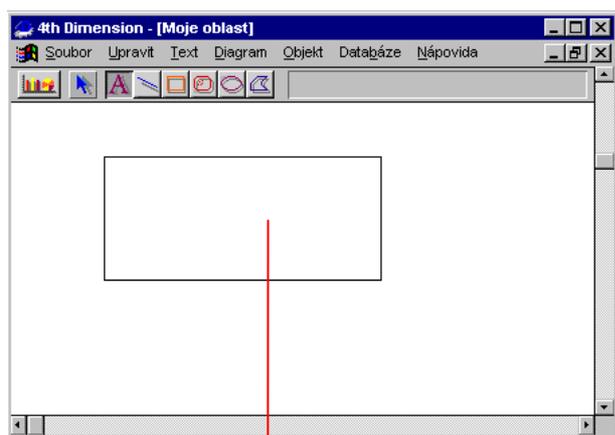
K vložení jiných textů do diagramu, musíte nejdříve vytvořit textový objekt a potom vložit text. Textové pole je pouze oblast pro text.

K vytvoření textového objektu:

1 Vyberte textový nástroj 

Ukazatel myši se změní.

2 Podržte tlačítko myši a potáhněte myší k vytvoření obdélníkového textového pole.



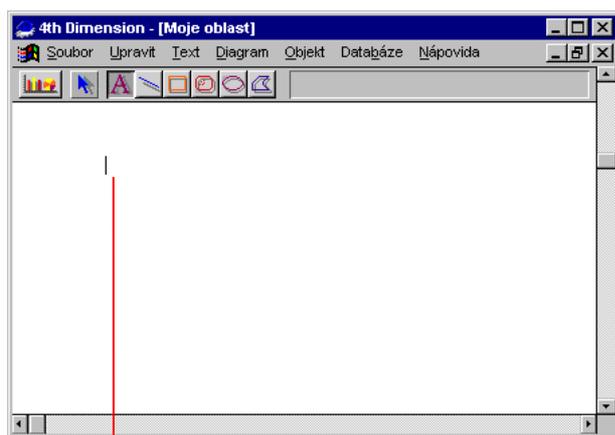
Textový objekt

3 Pust'te tlačítko myši.

Můžete také klepnout kdekoli mimo objekt a můžete přímo tam začít psát.

4 Klepněte do objektu a objeví se vám kurzor.

Když klepnete do objektu, objeví se vám kurzor pro psaní |.



Kurzor pro psaní

5 Napište váš text.

6 Po skončení zadávání textu, vyberte jiný nástroj.

Na rozdíl od jiných objektů, nejsou textové objekty označeny po té, co je vytvoříte.

Jakmile jednou vytvoříte textový objekt a vložíte do něj text, můžete text měnit upravováním - například kopírování, vkládání, vyjmutí atd. Můžete také měnit různé vlastnosti textu jako písmo, velikost písma, styl atd. Jestli chcete vědět více informací o upravení vlastností textu, přečtěte si „[Upravení vlastností textu](#)“.

Upravení vlastností textu

V některých textech můžete pomocí nabídky **Text** upravit:

- **Písmo:** Druh písma.

- **Velikost:** Velikost písma zadávaná v bodech. Výchozí je 12.
- **Styl:** Upravíte styl písma.
- **Barva:** Výchozí barva je černá
- **Zarovnání:** Text může být zarovnán nalevo, napravo a nebo středěný. Výchozí je nalevo.

Vložení dynamických odkazů 4th Dimension

Použitím odkazů polí a výrazů 4th Dimension, můžete vytvořit dokument 4D Chart který bude připojený k informacím v databázi. Například můžete použít tato data k vytvoření názvů diagramu. Výrazy 4th Dimension můžete použít k různým výpočtům.

V této části najdete informace o následujícím:

- Vložení hodnot polí do dokumentu 4D Chart,
- Vložení výrazů 4th Dimension do dokumentu 4D Chart,
- Zobrazení hodnot polí a výrazů,
- Upravení formátu polí a výrazů,
- Upravení dynamických odkazů na text.

Rozdíl mezi hodnotou a odkazem

Informace z 4th Dimension můžete zobrazit jako hodnotu nebo odkaz. Hodnota je aktuální informace v datech nebo výpočet výrazu. Odkaz je název pole nebo text výrazu.

Když je pole nebo výraz zobrazen jako odkaz, je ohraničen těmito znaky: «text». Například odkaz k poli Jméno z tabulky [Kontakty] bude vypadat takto:

«[Kontakty]Jméno»

4D Chart vloží tyto znaky když je pole vloženo do textového objektu. Když vložíte jiný druh odkazu, jako funkce nebo proměnná 4th Dimension, musíte jej označit jako odkaz. 4D Chart pak vloží tyto znaky k odlišení textu od odkazu. Jestli chcete vědět více informací o odkazování výrazů, přečtěte si „[Vložení výrazu 4th Dimension](#)“ na straně 242.

Když je odkaz zobrazen jako hodnota, nebudou se doplňovat symboly. Například hodnota pole Jméno může být:

Jan

Hodnota pole se zobrazí jako normální text.

Odkazy polí a výrazů 4th Dimension jsou vždy vázány na aktuální záznam a jsou upraveny, když se záznam změní. Když nemáte žádný aktuální záznam, nebude se zobrazovat žádná hodnota.

Vložení odkazu pole

Když vložíte do dokumentu 4D Chart odkaz pole, vložíte tím dynamické informace do dokumentu. Když je upraven záznam, je upravena hodnota ve 4D Chart. Můžete použít jakékoli pole z celé databáze.

Odkazy a hodnoty polí se zobrazí v textovém poli, až na odkazy k obrázkovým polím. Textové objekty obsahující odkazy, mají stejné vlastnosti jako jiné textové objekty.

Použití odkazů polí v okně plug-in

Když vložíte odkaz do okna 4D Chart, hodnota zobrazená po vybrání položky **Ukázat hodnoty** z nabídky **Databáze** je hodnota aktuálního záznamu. Když není načten žádný záznam, nebude se zobrazovat žádná hodnota.

Když budete chtít zobrazit hodnotu nějakého záznamu, ujistěte se, že je tento záznam načten - například otevřen ve vstupním formuláři. Když změníte hodnotu aktuálního záznamu, bude se měnit i hodnota odkazu.

Použití odkazu v oblasti 4D Chart ve formuláři

Když vložíte odkaz do oblasti 4D Chart ve formuláři, bude hodnota zobrazená po vybrání položky **Ukázat hodnoty** z nabídky **Databáze** hodnotou pole z aktuálního záznamu.

Použití dialogového okna Vložit pole

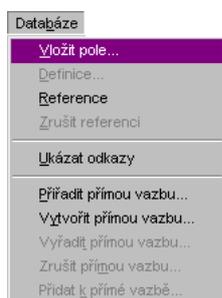
K vložení odkazu můžete použít dialogové okno Vložit pole.

K vložení odkazu do dokumentu 4D Chart:

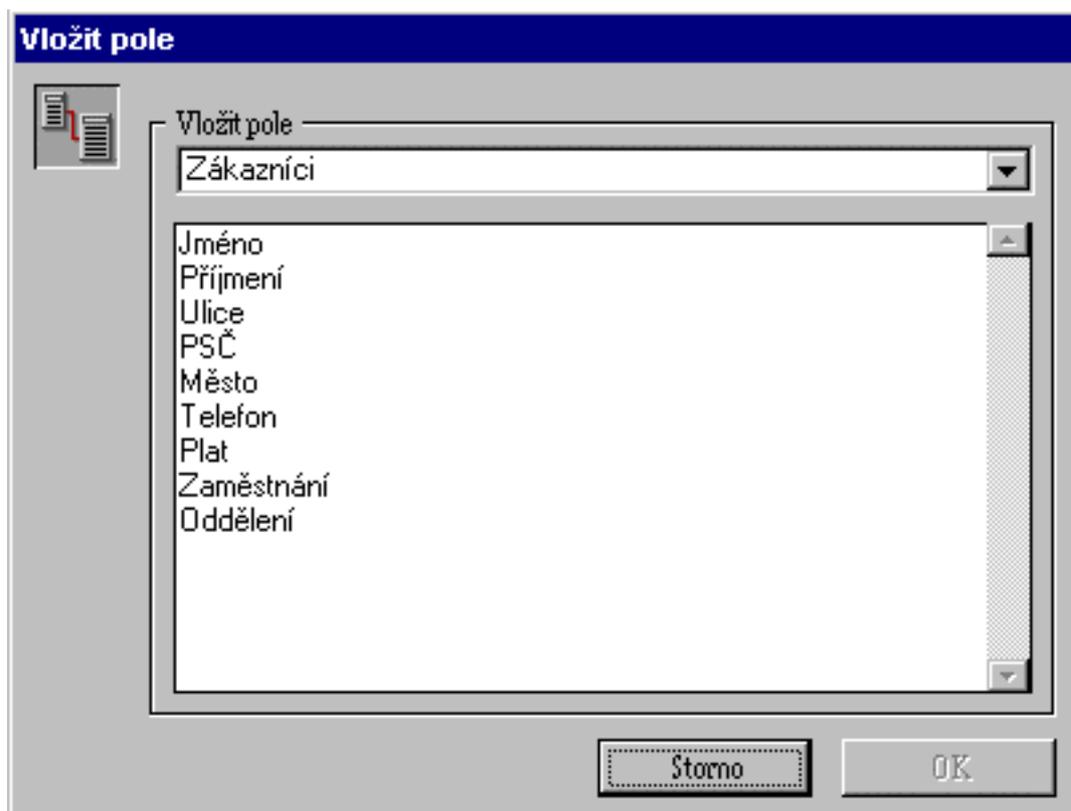
1 Klepněte na místo, kam chcete odkaz vložit.

Když klepnete do textového objektu, nemůžete vložit obrázkové pole.

2 Vyberte položku Vložit pole.



Objeví se dialogové okno Vložit pole. Jsou v něm zobrazeny všechny tabulky, které můžete vybrat z rozevřací nabídky. Seznam polí je zobrazen v seznamu.



3 Vyberte tabulku z rozevírací nabídky Vložit pole ze kterého chcete vložit odkaz pole.

Seznam polí z vybrané tabulky se zobrazí v seznamu.

4 Vyberte pole které chcete vložit a klepněte na OK.

Odkaz je vložen do dokumentu.

Použití rozevírací nabídky Vložit pole

Pole můžete vybrat z rozevírací nabídky, která obsahuje všechny dostupné tabulky a pole. Nemůžete vložit odkaz k obrázkovému poli když vybíráte pole z rozevírací nabídky.

Když pracujete ve formuláři, můžete vybrat pole z rozevírací nabídky, která zobrazuje pole aktuální tabulky, nebo z kterékoli jiné tabulky v databázi.

K vložení polí do dokumentu 4D Chart:

1 Vytvořte textový objekt do kterého chcete vložit pole.

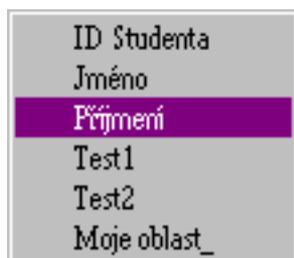
Jestli chcete vědět více informací o vytvoření textu, přečtěte si „[Vložení textu](#)“ na straně 237.

2 Umístěte kurzor psaní „|“ na místo kam chcete odkaz vložit.

Ujistěte se, že kurzor je v textovém objektu.

3 K vybrání pole z aktuální tabulky podržte klávesu Alt (Option na Macintoshi) a podržte tlačítko myši.

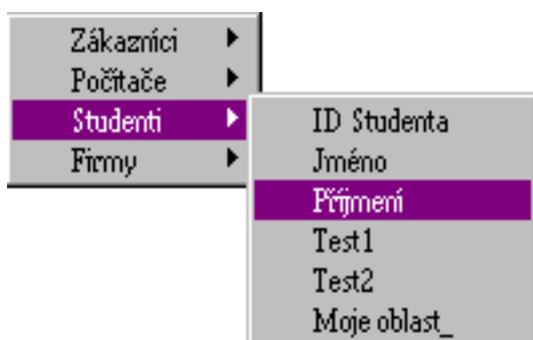
Zobrazí se nabídka polí aktuální tabulky. Když pracujete ve vlastním okně 4D Chart, bude tato nabídka obsahovat jak pole tak tabulky.



4 Když budete chtít vybrat pole z jiné tabulky, podržte klávesy Shift a Alt a klepněte na tlačítko myši.

Když pracujete v okně plug-in, nemusíte držet klávesu Shift.

4D Chart zobrazí hierarchický seznam tabulek. Každá tabulka obsahuje seznam polí.



5 Vyberte pole.

Do textového pole se vloží odkaz pole.

Vložení výrazu 4th Dimension

Do dokumentu můžete vložit jakýkoli výraz 4th Dimension. Výraz může být proměnná, funkce, plug-in funkce nebo metoda.

Ve výrazu můžete použít programovací jazyk 4th Dimension. Můžete provést různé výpočty, spojit různá pole atd.

Následující tabulka obsahuje některé příklady výrazů:

Výraz	Obsah
vDate	Proměnná obsahující datum
Current date	Funkce 4th Dimension
Current date-vDate	Výraz který provádí výpočet
DateCalc	Metoda která vrací hodnotu

Výraz probíhá pouze pokud provedete jednu z následujících operací:

- Otevřete dokument
- Vyberete položku Ukázat hodnoty z nabídky Databáze
- Tisknete dokument

Jestli chcete vědět více informací o výrazech, přečtěte si Popis jazyka 4th Dimension.

K vložení výrazu do dokumentu 4D Chart:

1 Vytvořte textový objekt do kterého chcete vložit výraz.

Když je výraz vytvořen z textu, musíte mít vytvořený textový objekt.

2 Zadejte text výrazu a pak jej označte.

3 Vyberte položku Reference z nabídky Databáze.

Text bude uzavřen do znaků, které udávají odkaz:

«platné datum»

4 Když skončíte, vyberte nástroj Šipka.

Když chcete zobrazit hodnotu výrazu, vyberte položku **Ukázat hodnoty** z nabídky **Databáze**.

Zobrazení hodnoty nebo odkazu

Když zobrazujete hodnoty, zobrazujete aktuální hodnotu pole nebo výrazu. Například výraz «Platné datum», zobrazí dnešní datum.

K zobrazení hodnot:

- **Vyberte položku Ukázat hodnoty z nabídky Databáze.**

Zobrazí se hodnota každého odkazu.

Poznámka

Zobrazí se hodnoty všech odkazů, bez rozdílu, jestli máte nějaký označený.

K zobrazení odkazů:

- **Vyberte položku Ukázat odkazy z nabídky Databáze.**

Zobrazí se odkaz pro všechny hodnoty.

Změna hodnoty odkazu na text

Hodnotu odkazu můžete změnit na pevný text, který se nebude obnovovat při každé změně záznamu.

Například můžete použít výraz «Platné datum» a pak jej přeměnit na pevný text, tak bude toto pole zobrazovat datum, kdy jste diagram vytvořili. Nezáleží na tom, jaké datum bude, protože výraz byl odstraněn a je zobrazena pouze pevná hodnota.

Když uděláte z odkazu text, nemůžete již tuto operaci vrátit.

K změně odkazu na text:

1 Vyberte položku **Ukázat hodnoty z nabídky Databáze**.

2 Označte textové oblasti, ve kterých chcete zrušit odkazy.

Když textová oblast obsahuje více odkazů, můžete označit pouze ten, který potřebujete.

3 Vyberte položku **Zrušit referenci z nabídky Databáze**.

Hodnota se stane textem.

Změna odkazu na text

Můžete změnit odkaz na text stejným postupem. Změnou odkazu uděláte text z odkazu a ne z hodnoty odkazu.

Například když budete chtít změnit odkaz «Platné datum» na text, bude text vypadat takto:

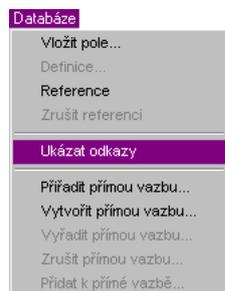
Platné datum

Když zvolíte položku **Ukázat hodnoty z nabídky Databáze**, tento text se již nebude měnit.

Když budete chtít upravit nějaký odkaz, musíte jej nejdříve převést na text, upravit jej a poté z něj znovu vytvořit odkaz.

K zrušení odkazu pole nebo výrazu:

1 Vyberte položku **Ukázat odkazy z nabídky Databáze**.



2 Označte textový objekt, který obsahuje odkaz který chcete zrušit.

Když textová oblast obsahuje více odkazů, můžete pouze ten, který chcete zrušit.

3 Vyberte položku **Zrušit referenci z nabídky Databáze**.

Odstraní se symboly odkazu « » a odkaz se stane textem.

Vložení formátu do odkazu

Pro některé číselné, datumové nebo časové pole nebo výrazy můžete použít formát zobrazení. Například můžete použít zobrazovací formát, který vloží před hodnotu znak „\$“.

Následující tabulka ukazuje nějaké příklady formátů zobrazení:

Data ve výchozím formátu	Formát zobrazení	Data ve formátu zobrazení
3400	###,##.00	\$3,400.00
3/4/94	Den Měsíc Rok	neděle 3. dubna 1994

K vložení formátu do odkazu:

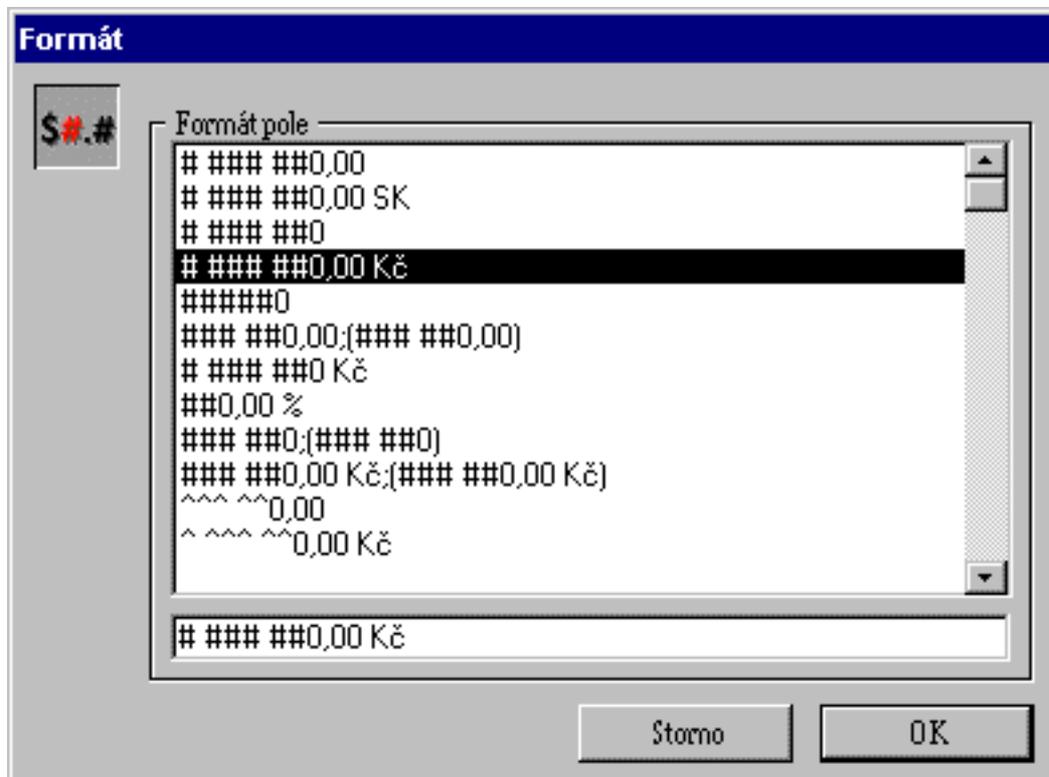
1 Označte odkaz.

2 Vyberte položku definice z nabídky Databáze.

Objeví se dialogové okno Formát pole.

3 Vyberte formát zobrazení.

Formát se zobrazí v textovém poli vespod seznamu.



Když budete chtít, můžete upravit formát v textovém rámečku. Nemůžete upravovat pouze formáty datumu a času.

Jestli chcete vědět více informací o formátech zobrazení, přečtete si Příručku návrháře 4th Dimension.

4 Klepněte na OK.

Formát bude použit pro vybraný odkaz.

Když vyberet položku **Ukázat hodnoty** z nabídky **Databáze**, bude hodnota odkazu zobrazena ve vybraném formátu.

Změna velikosti objektů

Každý objekt v dokumentu můžete zvětšit nebo zmenšit. Když označíte více objektů, všechny budou změněny o stejnou část.

Můžete objekt zároveň zvětšit i rozšířit.

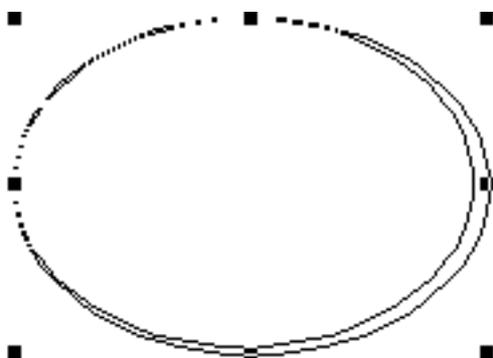
K změně velikosti objektu:

1 Označte objekt.

2 Uchopte myší posunovací značky a změňte velikost objektu potažením.

Když uchopíte roh, můžete měnit zároveň výšku i šířku objektu, když uchopíte stranu, můžete měnit buď výšku, nebo šířku.

Když chcete zobrazit hranice objektu, pokud to není obdélník, podržte při změně velikosti klávesu **Alt** (**Option** na Macintoshi).



Když měníte objekt, u kterého se musí zachovat proporce, podržte během změny velikosti klávesu **Shift**.

3 Když je změna hotová, pusťte tlačítko myši.

Objekt je změněn.

Umístění objektů

Když ve svém dokumentu máte více než dva objekty, můžete použít podnabídku **Provést** v nabídce **Objekt** k umístování objektů. Podnabídka **Provést** je ukázána dole.

Přenést na popředí	Ctrl+]
Přenést na pozadí	Ctrl+[
Přenést o úroveň dopředu	Ctrl+'
Přenést o úroveň dozadu	Ctrl+;
Zarovnat objekty...	Shift+Ctrl+L
Definovat skupinu	Shift+Ctrl+G
Zrušit skupinu	Shift+Ctrl+U

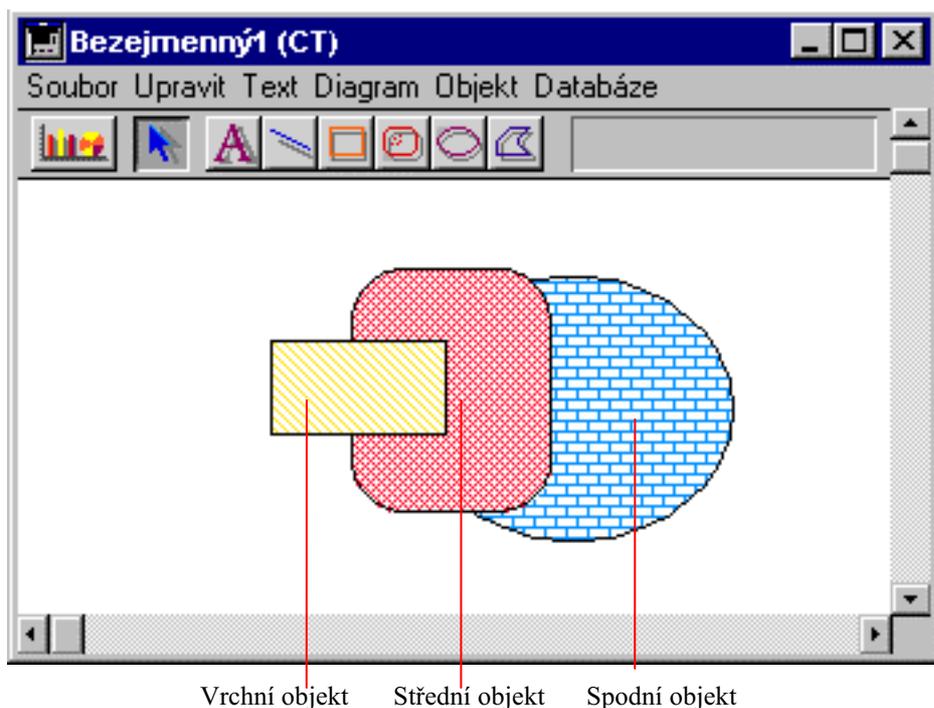
V podnabídce **Provést** najdete tyto položky:

- Přenést na popředí
- Přenést na pozadí
- Přenést o úroveň dopředu
- Přenést o úroveň dozadu
- Zarovnat objekty
- Definovat skupinu
- Zrušit skupinu

Následující část popisuje tyto položky.

Vrstvení objektů

Když vytvoříte nějaký objekt, můžete jej celý nebo částečně překrýt přes jiný. Pořadí ve kterém jsou objekty umístěny, se nazývá vrstvení. Následující obrázek ukazuje některé objekty v jejich pořadí.



Vrchní objekt Střední objekt Spodní objekt

Při práci s objekty, můžete měnit jejich umístění. K tomu stačí některý objekt posunout před nebo za jiné objekty.

Posunutí objektu před všechny ostatní

Posunutím objektu před ostatní, jej umístíte do vrchní vrstvy.

Posunutí objektu za všechny ostatní

Posunutím objektu za všechny ostatní jej umístíte do spodní vrstvy.

Posunutí objektu před jiný

K posunutí objektu před jiný jej musíte přesunout o jednu vrstvu výše, to znamená umístit jej do vrchní vrstvy.

Posunutí objektu za jiný

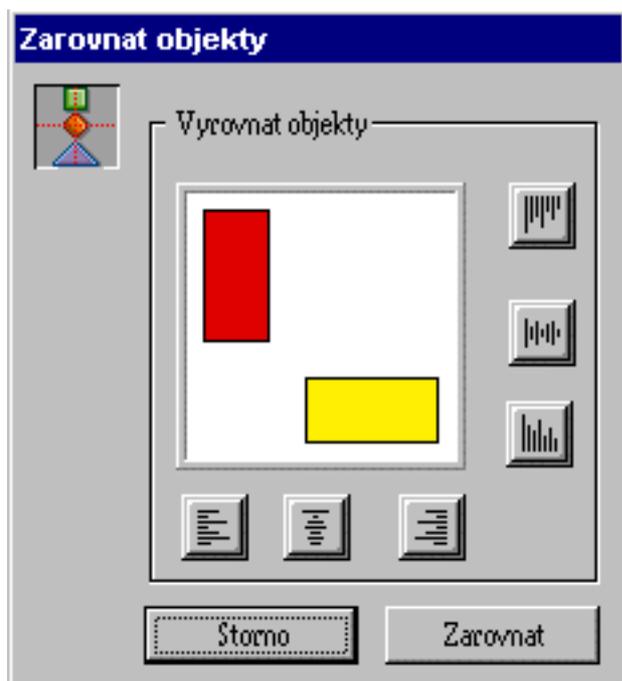
K posunutí objektu za jiný jej musíte přesunout o jednu vrstvu níže, to znamená umístit jej do spodní vrstvy.

Seřazení objektů

Když řadíte objekt podle jiného, umístíte jej v závislosti na tomto objektu. Toto řazení objektů, je nejčastěji použito pokud potřebujete aby některé objekty byly v přesné pozici k ostatním. Objekty můžete řadit jak vodorovně tak svisle.

Při řazení objektů je jako základ použit objekt, který je v nejvyšší vrstvě. Například když máte objekt v nejvyšší vrstvě na levé straně dokumentu, tak tento objekt bude na místě a ostatní se přiřadí k němu.

Když vyberete položku **Zarovnat objekty** z podnabídky **Provést**, zobrazí se následující okno:



Použijte následující ikony k zarovnání objektů:

Ikona	Význam
	Zarovnat na levé okraje objektů.
	Zarovnat na střed objektů podle svislé osy
	Zarovnat na pravý okraj objektů
	Zarovnat na vrcholy objektů
	Zarovnat na střed objektů podle vodorovné osy
	Zarovnat na spodek objektů

Můžete použít maximálně jeden vodorovný a jeden svislý nástroj. Ukázkové objekty se budou pohybovat podle vaší volby.

Poznámka

K odznačení ikony, na ní klepněte ještě jednou.

Definování a zrušení skupiny objektů

Definováním objektů do skupiny, vytvoříte z několika objektů jeden. Skupina objektů se při úpravách a pohybech chová jako jeden objekt. Se skupinou objektů můžete pracovat jako s jinými objekty, můžete změnit jejich vlastnosti, změnit velikost, atd.

Když spojíte několik objektů do skupiny, každý z objektů si zachová svoje vlastnosti. Při upravení některých vlastností u celé skupiny, se tato vlastnost použije na všechny objekty. Například když zvolíte nový vzor na vyplnění, bude tento vzor použit pro každý objekt ve skupině.

Zrušení skupiny znovu rozdělí skupinu na jednotlivé objekty. Rozdělené objekty si ponechají vlastnosti, které jim byli změněny když byli součástí skupiny.

Definování skupiny

Můžete vytvořit jeden objekt z několika tím, že je definujete do skupiny. se skupinou objektů můžete pracovat jako s jedním objektem.

K definování skupiny:

1 Označte objekty do skupiny.

2 Vyberte položku Definovat skupinu z podnabídky Provést v nabídce Objekt.

Objekty se stanou jedním

Zrušení skupiny.

Jednotlivé objekty skupiny můžete oddělit tím, že zrušíte skupinu.

Ke zrušení skupiny:

1 Označte skupinu k rozdělení.

2 Vyberte položku Zrušit skupinu z podnabídky Provést v nabídce Objekt.

Objekty ze skupiny se rozdělí.

Použití Přímé vazby

4D Chart je jeden z několika plug-in, které spolupracují s 4th Dimension. Vytvoření přímé vazby můžete používat společně dva plug-iny. Přímá vazba je použitelná i mezi dvěma dokumenty jednoho plug-inu. Vytvoření přímé vazby vám umožní rychlejší a přesnější komunikaci dat.

Můžete třeba vytvořit diagram ve 4D Chart a vložit jej do dopisu ve 4D Write. Když obnovíte diagram ve 4D Chart, diagram se obnoví i ve 4D Write.

Následující plug-iny 4th Dimension mohou používat přímou vazbu:

- 4D Calc
- 4D Write
- 4D Draw
- 4D Chart

V této kapitole najdete tyto informace:

- Přidání přímé vazby
- Vytvoření diagramu pomocí přímé vazby
- Vyřazení přímé vazby
- Vytvoření přímé vazby
- Nastavení přímé vazby
- Zrušení přímé vazby
- Použití přímé vazby 4D Chart v jiných plug-inech

Použití přímé vazby ve 4D Chart

Přímá vazba vytvoří vztah mezi dvěma dokumenty, zobrazováním dynamických informací z jednoho dokumentu do druhého. vazba mezi dvěma plug-iny je přímá, protože je dynamická. To znamená, že když je informace obnovena v jednom dokumentu, je automaticky obnovena i v druhém. Informace můžete obnovovat v dokumentu, ze kterého vazba pochází.

Můžete vytvořit přímou vazbu z vybraných objektů: to se nazývá Vytvoření přímé vazby. Použití přímé vazby v jiném dokumentu se nazývá Přidání přímé vazby. Data z prvního dokumentu jsou převáděna do druhého dokumentu pomocí přímé vazby.

Všechny plug-iny 4th Dimension mají stejné instalační nastavení. Aby jste mezi nimi mohli používat přímé vazby, musí být umístěny na stejném místě.

Následující tabulka ukazuje seznam druhů přímé vazby, které mohou jednotlivé plug-iny použít:

Plug-in	Odevzdává	Přijímá
4D Chart	Obrázek	Hodnoty a obrázky
4D Calc	Hodnotu a obrázek	Obrázky
4D Draw	Obrázek	Obrázky
4D Write	Obrázek	Hodnoty a obrázky

Když vytvoříte přímou vazbu jako hodnotu ze 4D Calc, můžete jej použít ve 4D Chart. Výsledkem může být diagram vytvořený z hodnot ve 4D Calc. Když se změní data v tabulce 4D Calc, diagram se aktualizuje.

Přidání přímé vazby

Když přidáváte přímou vazbu do 4D Chart, můžete použít vazbu z jakéhokoli plug-inu ve 4th Dimension.

Když je přímá vazba kterou připojujete obrázek, objeví se obrázek v oblasti 4D Chart. Když připojujete k přímé vazbě hodnot, 4D Chart vytvoří diagram z dat v přímé vazbě.

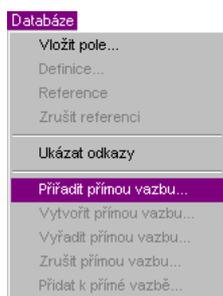
Tato část popisuje přiřazení přímé vazby obrázku a hodnot.

Připojení k přímé vazbě obrázku

Když se připojujete k přímé vazbě na obrázek, tento obrázek se objeví v oblasti 4D Chart a nebo v plug-in okně.

K připojení k přímé vazbě obrázku:

1 Vyberte položku Přidat k přímé vazbě z nabídky Databáze.



4D Chart zobrazí toto dialogové okno:



Posuvný seznam zobrazí názvy přímých vazeb, které máte k dispozici.

Přímé vazby hodnot jsou označeny „TTR“ a obrázkové jsou označeny „PICT“.

2 Vyberte přímou vazbu, označenou PICT, kterou chcete použít.

3 Klepněte na OK.

4D Chart zobrazí přímou vazbu v aktuálním dokumentu.

Vytvoření diagramu z přímé vazby hodnot

Přímou vazbu hodnot můžete navázat ze 4D Calc. Když vyberete tuto vazbu (TTR) 4D Chart automaticky vytvoří diagram z hodnot přímé vazby.

Tato část popisuje vytvoření diagramu z přímé vazby mezi 4D Chart a 4D Calc.

Upravení formátu 4D Calc pro přímou vazbu do 4D Chart

Tato část popisuje vytvoření formátu hodnot pro vytvoření přímé vazby do 4D Chart, aby 4D Chart automaticky vytvořila diagram.

Když chcete vytvořit diagram z dat ve 4D Calc, musíte vytvořit přímou vazbu hodnot ze 4D Calc. Vytvořením přímé vazby hodnot budete moci použít tabulku ve 4D Chart.

Přímá vazba hodnot ignoruje formáty, písma a obrázky v oblasti přímé vazby.

Když vytvoříte přímou vazbu ze 4D Calc a poté jí přiřadíte do 4D Chart, diagram bude pracovat s daty následujícími způsoby:

- Hodnoty v prvním sloupci budou popisky kategorie. Když budete chtít použít data v prvním sloupci na ose Sérije, musíte zaškrtnout tlačítko **Přenesený** v dialogovém okně vazby 4D Calc.
- Hodnoty ve vrchní řadě, budou použity jako popisky série. Když máte více než jednu hodnotu, 4D Chart vytvoří rozdílné vzory pro každou sérii. Legenda 4D Chart zobrazí vzory pro všechny série. Když budete chtít použít první řadu pro informace kategorie, musíte zaškrtnout tlačítko **Přenesený** v dialogovém okně vazby 4D Calc.
- Každá buňka ve sloupci nebo řadě, je použita jako hodnota v diagramu.

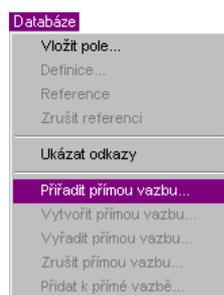
Jestli chcete vědět více informací o vytvoření přímé vazby z jednotlivých plug-inů, přečtěte si jejich dokumentaci.

Vytvoření diagramu z přímé vazby

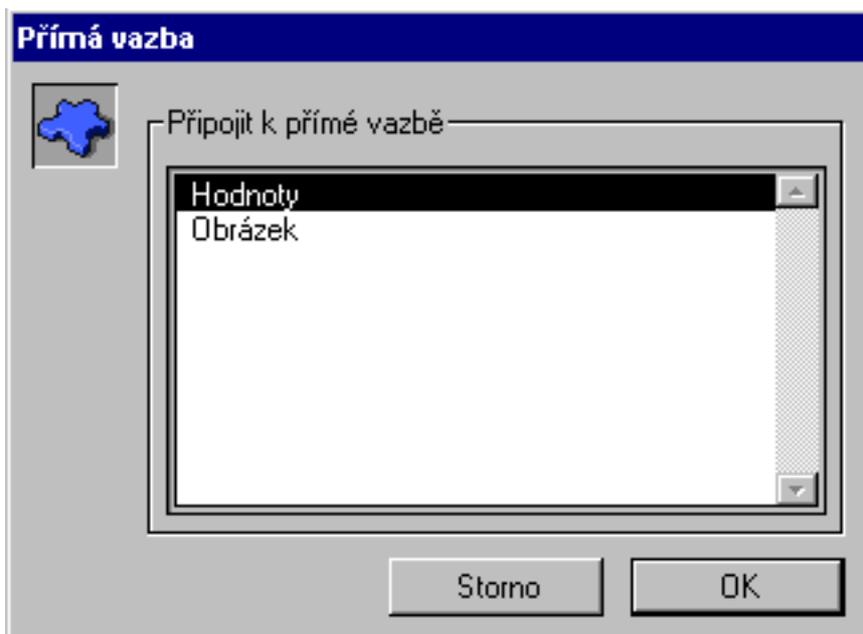
Tato část popisuje vytvoření diagramu z přímé vazby. Před čtením této části musíte vytvořit přímou vazbu hodnot z jiného plug-inu 4th Dimension. Jestli chcete vědět více informací, přečtěte si předchozí část „[Upravení formátu 4D Calc pro přímou vazbu do 4D Chart](#)“ na straně 254.

K vytvoření diagramu z hodnot přímé vazby:

1 V okně 4D Chart a nebo v oblasti 4D Chart ve formuláři vyberte položku **Přiřadit přímou vazbu z nabídky Databáze**.



Objeví se dialogové okno Přiřadit přímou vazbu.



Přímé vazby hodnot jsou označeny „TTR“ a obrázkové jsou označeny „PICT“.

2 Vyberte přímou vazbu, označenou TTR, kterou chcete použít.

Diagramy vytvoříte pouze z přímé vazby hodnot.

3 Klepněte na OK.

4D Chart automaticky vytvoří diagram z dat přímé vazby. Následující část popisuje změnu typu diagramu.

Aktualizace dat v diagramu z přímé vazby

Přímé vazby svazují plug-iny 4th Dimension pomocí systému vytvořit a přidat. Když máte vytvořený diagram z dat z přímé vazby, bude diagram aktualizován když budou upravena data ze kterých je přímá vazba.

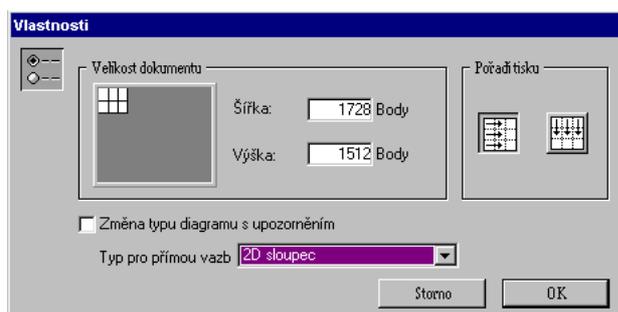
Změna typu diagramu pro diagram z přímé vazby

Když vytváříte diagram pomocí přímé vazby, bude použit diagram nastavený v předvolbách. Jako výchozí je nastaven 3D sloupcový diagram.

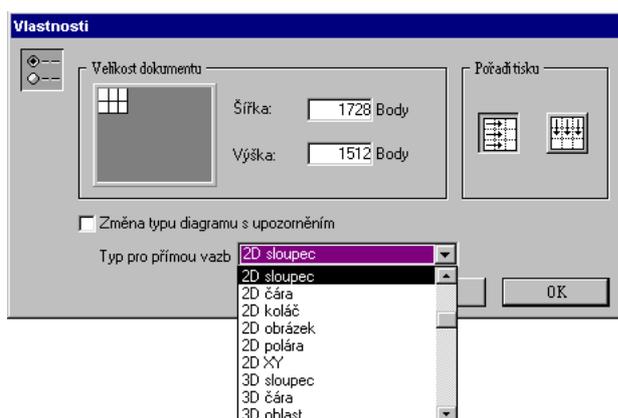
K změně výchozího typu diagramu:

1 Vyberte položku Vlastnosti z 4D Chart nabídky Upravit.

Objeví se dialogové okno Vlastnosti. Zobrazí se výchozí nastavení diagramu.



2 Vyberte diagram z rozevřací nabídky Typ pro přímou vazbu.



3 Klepněte na OK.

Nové digramy, které vytvoříte přímou vazbou, budou mít tento diagram.

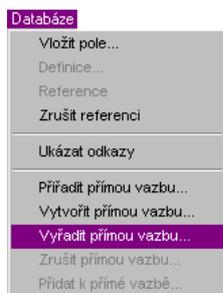
Jestli chcete vědět více informací o změně typu diagramu, přečtěte si [„Změna typu diagramu“](#) na straně 207.

Vyřazení přímé vazby

Když skončíte práci s daty přímé vazby, můžete vazbu vyřadit. Když vyřadíte přímou vazbu, tak jí nezrušíte, ale pouze zrušíte spojení. Tuto vazbu budete moci nasměrovat do jiného dokumentu.

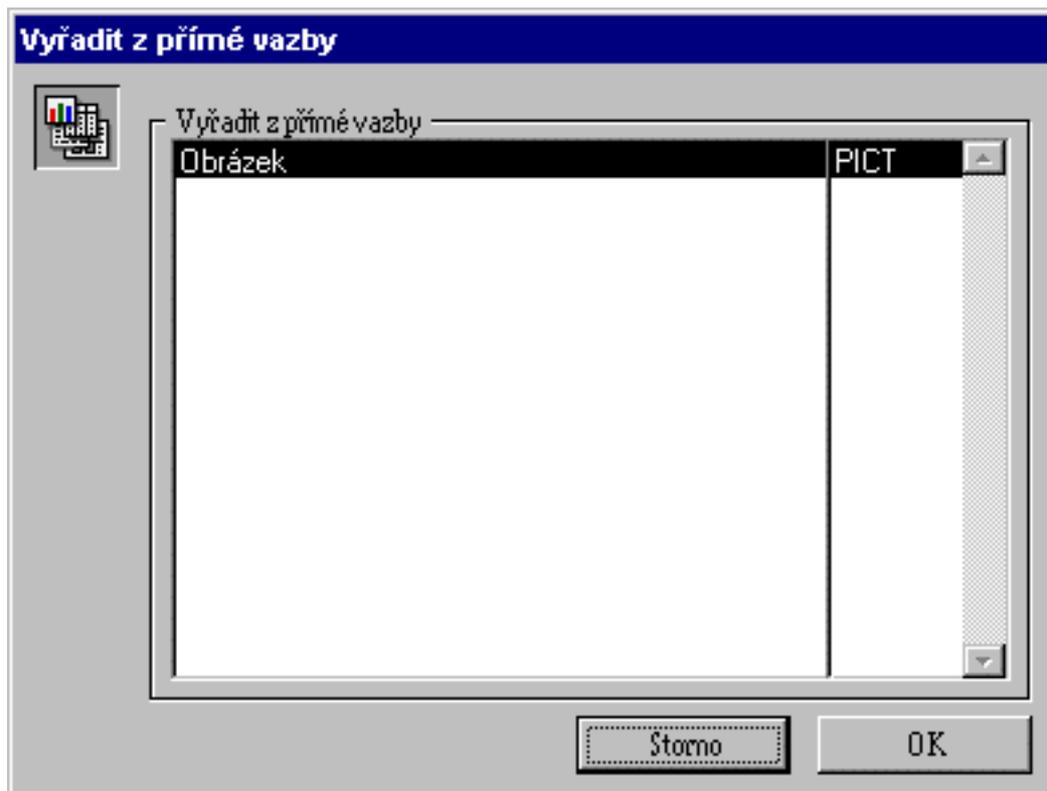
K vyřazení přímé vazby:

1 Vyberte položku Vyřadit přímou vazbu z nabídky Databáze.



4D Chart zobrazí dialogové okno vyřazení vazby.

2 Vyberte vazbu, kterou chcete vyřadit.



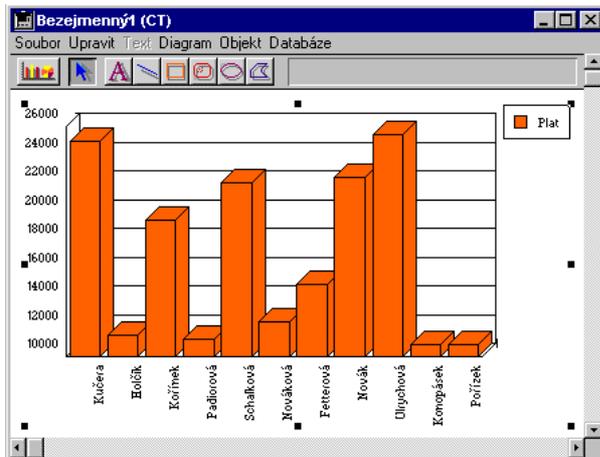
4D Chart odstraní přímou vazbu ze seznamu a z dokumentu. Všechny ostatní plug-iny nejsou nijak změněny touto akcí.

Vytvoření přímé vazby

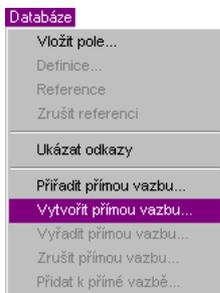
Počet vazeb není nijak omezen. Když vytvoříte přímou vazbu, zpřístupníte označený objekt, nebo objekty, pro jiné plug-iny 4th Dimension. Pak můžete vytvořit vazbu do jiných plug-inů a nebo do jiného dokumentu 4D Chart. Výsledek přímé vazby je obrázek ve formátu PICT. Přímé vazby z 4D Chart můžete použít ve 4D Draw, 4D Write a 4D Calc.

K vytvoření přímé vazby:

1 Označte objekty, které chcete použít v přímé vazbě.

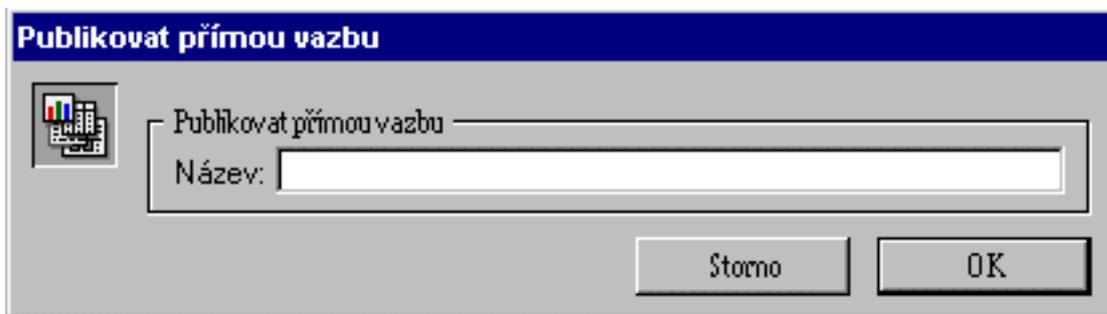


2 Vyberte položku Vytvořit přímou vazbu z nabídky Databáze.



4D Chart zobrazí dialogové okno Vytvořit přímou vazbu.

3 Vložte název přímé vazby.



4 Klepněte na OK.

4D Chart vytvoří přímou vazbu. Nyní je vazba připravena pro jiné dokumenty.

Když vytvoříte přímou vazbu ve 4D Chart a pak jí přiřadíte do 4D Draw, 4D Write nebo 4D Calc, ostatní plug-iny budou brát oblast přímé vazby jako objekt dokumentu. Můžete změnit velikost objektu, ale nemůžete pracovat s jednotlivými částmi oblasti. Vlastnosti nastavené ve 4D Chart, budou použity i v novém dokumentu.

Tak jako v každé přímé vazbě, budou změny, které provedete ve 4D Chart použity i v přidaném dokumentu.

Upravení přímé vazby

Přímé vazby jsou dynamické, to znamená, že když změníte data v dokumentu, budou okamžitě opravena i ve všech použitích přímé vazby. Každý objekt který překreslíte, bude překreslen v dokumentu přímé vazby.

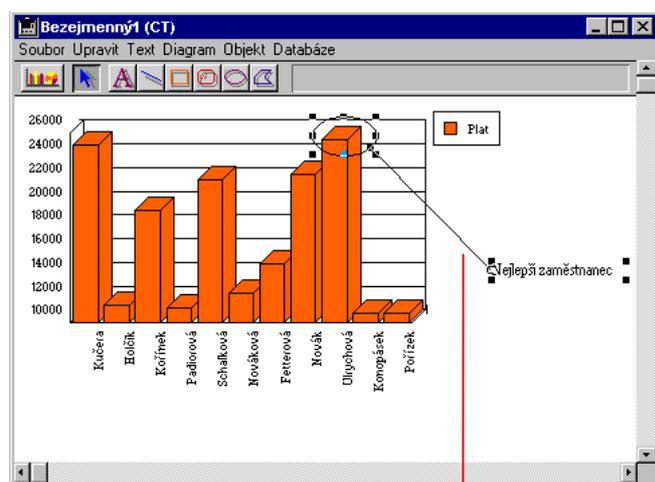
Například když změníte velikost vytvořené přímé vazby, oblast přímé vazby automaticky opraví velikost a tato změna se projeví ve všech dokumentech přímé vazby.

Vložení do přímé vazby

Můžete změnit přímou vazbu vložením dalšího objektu. Změny v přímé vazbě můžete dělat v dokumentu, ze kterého je vytvořena. Každá ze změn se projeví v ostatních dokumentech přímé vazby.

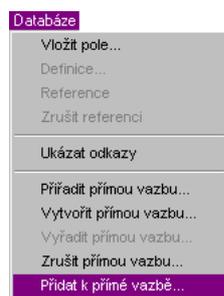
K vložení objektu do přímé vazby:

1 Označte objekt, který chcete vložit do přímé vazby.



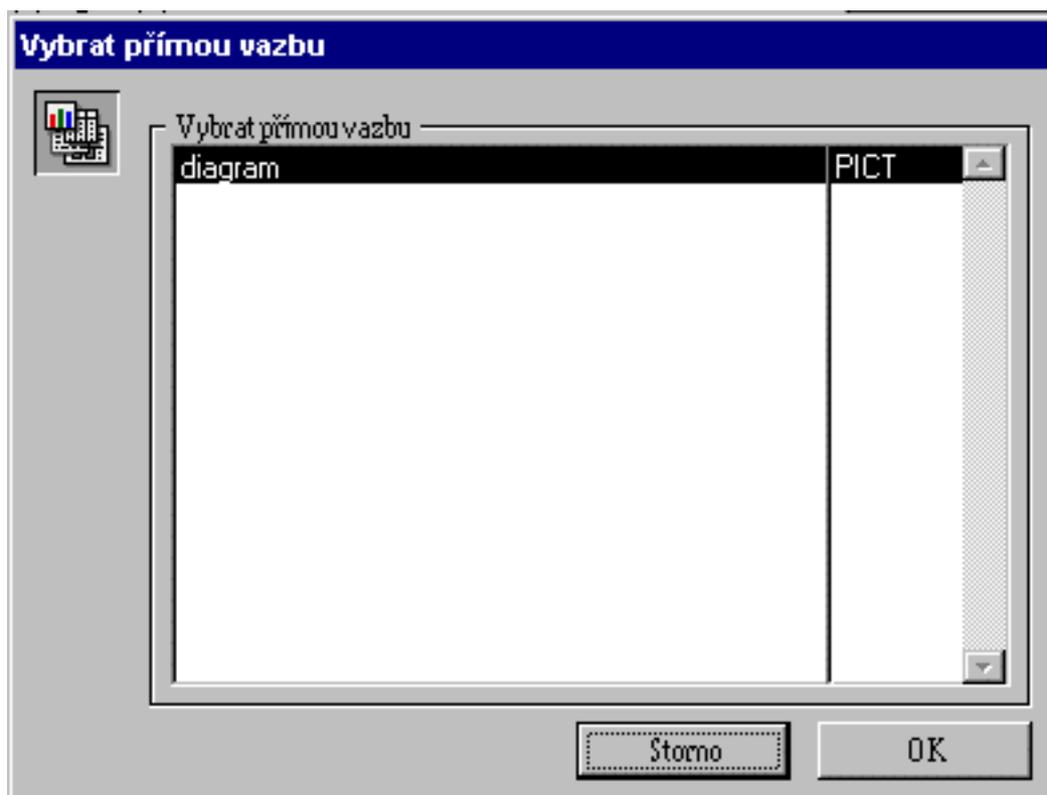
Objekt k přidání do přímé vazby

2 Vyberte položku Přidat k přímé vazbě z nabídky databáze.



Objeví se dialogové okno Vybrat přímou vazbu.

3 Označte přímou vazbu do které chcete objekt přidat.



4 Klepněte na OK.

Objekt je vložen do vazby. Každý z dokumentů vložených do přímé vazby se obnoví.

Zrušení přímé vazby

Když jste dokončili práci se záznamy, můžete přímou vazbu zrušit. Když přímou vazbu zrušíte, tak přestane existovat.

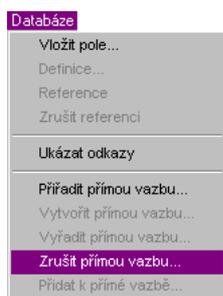
Když přímou vazbu zrušíte, budou data v přidáných dokumentech zobrazena ve stavu před zrušením vazby.

Když přímá vazba byla přímá vazba hodnot, diagram bude zobrazen jako objekt dokumentu 4D Chart. Data nebudou více aktualizována.

Když přímá vazba byla přímou vazbou obrázku, bude obrázek zobrazen v dokumentu, ale již nebude vázán na originál.

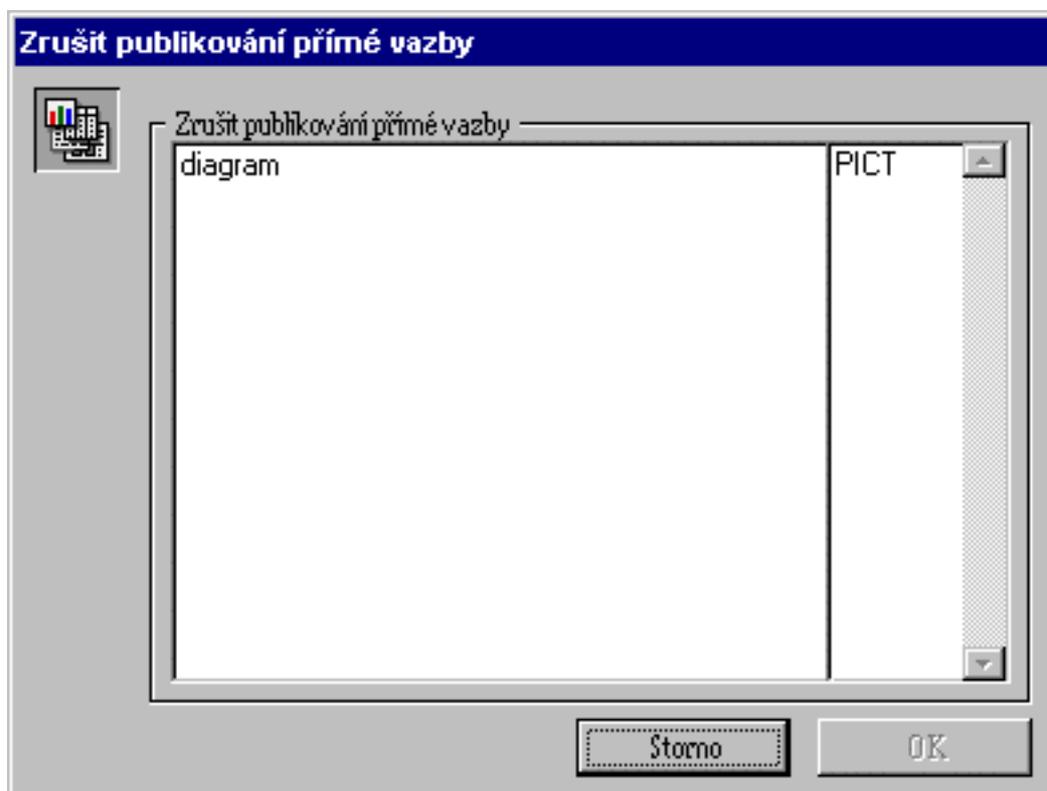
K zrušení přímé vazby:

1 vyberte položku Zrušit přímou vazbu z nabídky Databáze.



4D Chart zobrazí dialogové okno Zrušit přímou vazbu.

2 Vyberte přímou vazbu, kterou chcete zrušit a klepněte na OK.



4D Chart odstraní přímou vazbu ze seznamu. Tato přímá vazba již nebude přístupná pro žádný plug-in. Žádný z dokumentů v přímé vazbě nebude aktualizován.

Spouštění metod

Položka **Provést metodu** v nabídce **Zvláštní** se používá k spouštění metod v prostředí uživatele. Metodu můžete spustit k tisku zprávy, celkové aktualizaci nebo import a export dat. Když nějakou metodu vytváříte, můžete ji zkusit když přepnete do prostředí uživatele a použijete položku **Provést metodu**.

Tuto položku můžete použít k začátku nového procesu. Když označíte tlačítko Nový proces v dialogovém okně Provést metodu, provede se metoda v novém procesu (jiný než Uživatel/Vlastní nabídky).

Když vaše databáze funguje v architektuře klient/server, můžete zvolit, aby metoda byla spuštěna na serveru jako zásobovací procedura. Časově náročné operace s daty, tisk zpráv nebo import a export dat, mohou běžet efektivněji jako zásobovací procedura.

Metoda může být spuštěna také v prostředí vlastních nabídek tím, že ji přiřadíte k položce nabídky. Když vyberet tuto položku nabídky, přiřazená metoda se automaticky spustí. Jestli chcete vědět více informací o nabídkách, přečtěte si Příručku návrháře 4th Dimension.

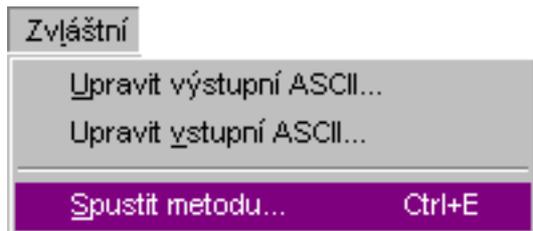
Spouštění metod

Použijte položku Provést metodu k označení a spuštění metody vytvořené v jazyku 4th Dimension. Tato položka nabídky bude neaktivní, pokud nemáte napsanu žádnou metodu.

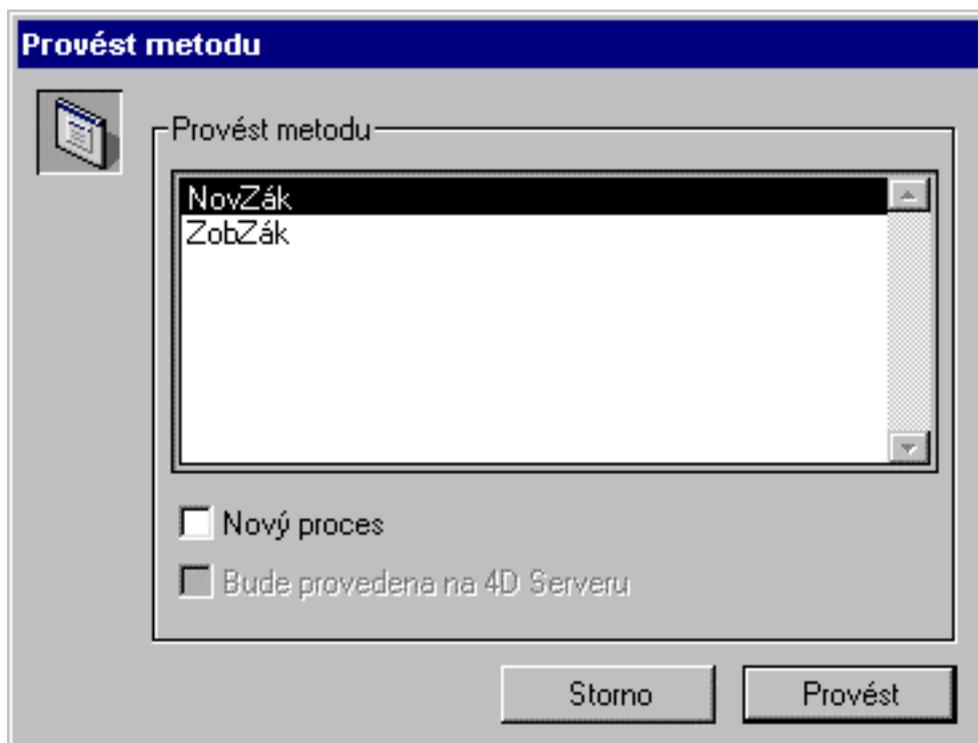
Jestli chcete vědět více informací o psaní metod, přečtěte si Příručku návrháře a Popis jazyka.

Ke spuštění metody:

1 Vyberte položku Provést metodu z nabídky Zvláštní.



4th Dimension zobrazí dialogové okno Provést metodu.



2 Vyberte název metody.

3 Když chcete pro metodu spustit nový proces, zaškrtněte tlačítko Nový proces.

Když zaškrtnete toto tlačítko, spustí se nový proces, ve kterém se metoda spustí. Když je tato metoda náročná na čas, můžete pokračovat ve vaší práci a metoda poběží na v jiném procesu.

Jestli chcete vědět více informací o procesech, přečtěte si „[Multi-tasking ve 4th Dimension](#)“ na straně 16. Pro podrobný popis o vytvoření, použití a řízení procesů, si přečtěte patřičnou část v Příručce návrháře 4th Dimension.

4D Server

Když vaše databáze funguje na 4D Client, můžete ještě zaškrtnout tlačítko Bude provedena na 4D Server. Toto tlačítko bude neaktivní, pokud používáte jednouživatelskou verzi.

4 Klepněte na tlačítko Provést.

NEBO

Poklepejte na název metody.

Poklepání má stejnou funkci jako stisknutí tlačítka **Provést**.

4th Dimension provede metodu. Co se stane bude záležet na obsahu metody. Metoda 4th Dimension může provést cokoli.

Import a export dat

Možnosti importu a exportu dat 4th Dimension poskytují rychlý a spolehlivý způsob přenosu informací do a z vaší databáze. Pokud přecházíte na 4th Dimension z jiné databáze nebo tabulkového procesoru, můžete si importováním dat ušetřit jejich opětovné vkládání. Data můžete importovat z aplikace pro Macintosh nebo Windows a nebo byla přenesena do souboru pro jednu z platforem.

Také můžete exportovat data z 4th Dimension pro použití v jiných programech pro zpracování informací. Například můžete exportovat data do specializovaných grafických nebo statistických programů. Exportovaná data můžete také přenést na jiný typ počítače.

Data můžete importovat a exportovat pomocí dialogových oken nebo pomocí formuláře. Import a export pomocí dialogových oken je rychlejší než pomocí formuláře. Při použití formuláře můžete použít různé objekty a metody. Při exportu a importu dat pomocí formuláře jsou pro každý zpracovaný záznam použity všechny metody formuláře.

Při importu nebo exportu dat určíte formát souboru, oddělovače polí a záznamů, která mají být importována nebo exportována.

Poznámka

K exportu záznamů můžete také použít Editor rychlých zpráv. Více informací je v části „Diskový soubor“ na straně 134.

Formáty souborů

Formát souboru určuje způsob uspořádání polí a záznamů. Některé formáty souboru také obsahují údaje o formátování. 4th Dimension podporuje čtyři standardní formáty pro přenos dat:

- **SYLK**: Zkratka pro SYmbolic LinK.
- **DIF**: Zkratka pro Data Interchange Format.
- **dBase**: Formát který standardně používají aplikace v DOS a Windows.
- **Textový**: tento formát odděluje pole záznamu oddělovačem konce pole a záznamy oddělovačem záznamu. Výchozí oddělovač pole je Tabulátor a výchozí oddělovač záznamu je Return.

Oddělovače polí a záznamů

Oddělovače konce pole oddělují jednotlivá pole a oddělovače konce záznamů oddělují záznamy. Oddělovače polí a záznamů jsou používány pouze v textovém formátu.

Jako výchozí nastavení používá 4th Dimension pro oddělovač polí znak Tabulátor (ASCII kód 09) a pro oddělovač záznamů znak Return (ASCII kód 13). většina aplikací pro Macintosh a Windows používá stejné znaky. Při importu a exportu dat tak většinou nemusíte měnit nastavení oddělovačů.

Když používáte ACSII kód 13 (Return) při importu textu, 4th Dimension automaticky převede význam Return na oddělovač polí.

Poznámka

ACSII kódy jsou ve 4th Dimension zadávány jako desítková čísla. Tabulka ACSII kódů je v Popisu jazyka 4th Dimension.

Následující obrázek ukazuje textový soubor v textovém editoru. Tento textový editor zobrazuje znak tabulátoru jako šipku a Return jako symbol odstavce.



Při importu dat v textovém formátu použijte 4th Dimension oddělovače obsažené v souboru k určení polí a záznamů. Při exportu dat 4th Dimension automaticky umísťuje tyto oddělovače do souboru.

Presvědčte se, že pole neobsahují znaky, které jsou použity jako oddělovače polí nebo záznamů. Pokud používáte například Return jako oddělovač záznamů, žádné pole nesmí obsahovat tento znak. Během importu dat 4th Dimension rozpozná každý return jako oddělovač záznamů. Proto by Return uvnitř pole byl chybně interpretován jako konec tohoto záznamu. Nesprávně umístěný Return přeruší proces importu dat.

Při exportu dat, která obsahují textová pole může být v poli zahrnut znak Return. Pokud je to možné, zvolte jiný oddělovač záznamů nebo odstraňte Return z polí před exportem dat.

Použití ASCII tabulky

Převodní tabulka ASCII je potřebná při některých přenosech informací z nebo do jiných aplikací. Jak na Macintoshi tak na Windows pracuje 4th Dimension s rozšířeným nastavením ASCII pro Macintosh.

Při vkládání dat na Windows, 4th Dimension automaticky překládá všechny znaky do Macintoshovského nastavení ASCII tabulky. Při exportu dat, 4th Dimension opět překládá znaky do ASCII tabulky Windows.

Všechny znaky budou správně převedeny při exportu a importu dat ve Windows. Nepotřebujete vytvářet ASCII tabulku když exportujete a importujete data mezi aplikacemi na Windows.

Při exportu a importu dat mezi Macintoshem a Windows potřebujete vytvořit ASCII mapu pokud vaše data obsahují znaky jako „á“, „č“ atd.

Můžete vytvořit dva druhy ASCII mapy, vstupní a výstupní. Vstupní ASCII mapa se používá pro import dat a výstupní ASCII mapa se používá pro export dat. Jestli chcete vědět více informací o vytváření ASCII mapy, přečtěte si [Dodatek A na straně 274](#).

K použití tabulky ASCII:

1 Z nabídky Zvláštní vyberte položku Upravit vstupní ASCII, nebo Upravit výstupní ASCII.

4th Dimension zobrazí dialogové okno Upravit ASCII tabulku.

2 Otevřete nebo vytvořte vaši ASCII tabulku.

Informace o otevření a vytvoření ASCII tabulky najdete v Dodatku A.

3 Klepněte na tlačítko Provést.

Všechny následující operace importu nebo exportu dat použijí tuto tabulku.

4 Z nabídky Soubor vyberte položku Importovat data nebo Exportovat data a pokračujte podle instrukcí v další části.

Převodní tabulka ASCII může být použita rovněž při importu a exportu dat nebo příjmu a vysílání dat po sériové lince ovládané pomocí jazyka. Jestli chcete vědět více informací, tak je najdete v Popisu jazyka 4th Dimension.

Import dat

Data můžete importovat ze souborů v textovém formátu a formátech DIF, SILK a dBase. Pokud importujete data exportovaná z jiné aplikace, najděte si v dokumentaci této aplikace informace o exportu dat v některém z těchto formátů. Pokud tato aplikace používá pro export dat jiný formát, musíte soubor před importem upravit pomocí textového editoru.

Pokud importujete data z jiné aplikace pro Macintosh nebo Windows, nejprve z této aplikace data exportujte. Poznamenejte si pořadí ve kterém byla data exportována pole, formát, který program používá pro uložení dat a v případě textového formátu rovněž použité oddělovače. Při importu dat musíte toto nastavení dodržet.

Pokud vaše databáze má více než jednu tabulku, vyberte tabulku do které chcete data importovat pomocí okna Seznam tabulek nebo pomocí nabídky **Vyberte tabulku/formulář**. Pokud potřebujete importovat data do více souborů, opakujte proces pro každý soubor.

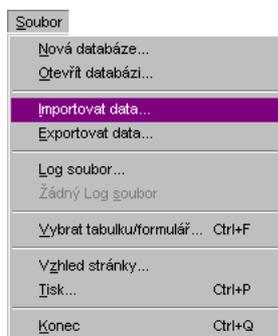
Před importem dat nemusíte vytvořit úplnou strukturu souboru. Například můžete vytvořit jednu tabulku, importovat data, vrátit se do prostředí návrháře, vytvořit další tabulku, importovat data do této tabulky atd.

Pole, která mají být importována, můžete vybrat buď v dialogovém okně Import dat nebo nastavením vstupního formuláře, který obsahuje přesně ta pole, která mají být importována.

Data importujete takto:

1 Ujistěte se, že tabulka do které chcete importovat je aktuální tabulka. Když importujete do formuláře, ujistěte se, že máte vybraný správný formulář.

2 Z nabídky Soubor vyberte položku Importovat data.



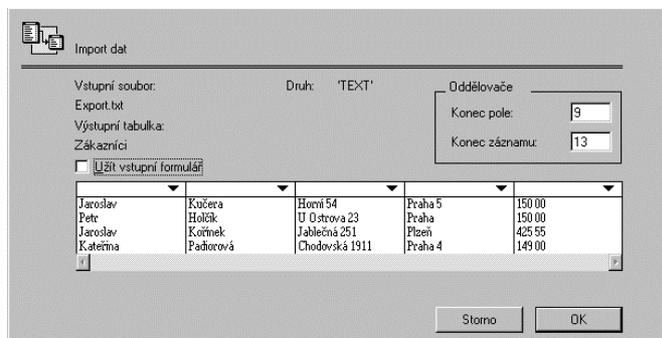
4th Dimension zobrazí dialogové okno Otevřít soubor.



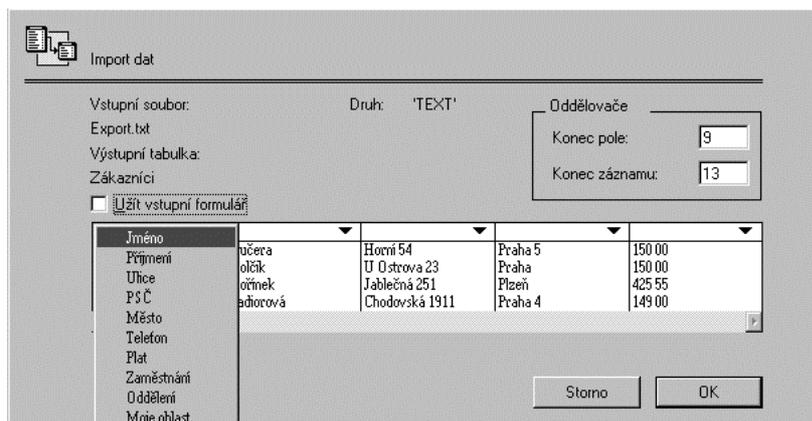
3 Vyberte soubor, který chcete importovat (text, DIF, dBase nebo SILK).

Když vyberete formát dBase, 4th Dimension vám umožní vytvořit novou tabulku a nebo data importovat do existující tabulky. Pokud zvolíte vytvořit novou tabulku, 4th Dimension vytvoří novou tabulku a upraví jí podle formátu souboru.

Když importujete formát dBase do existující tabulky nebo formáty Text, DIF a SYLK, 4th Dimension zobrazí dialogové okno importovat data. V tomto okně jsou zobrazeny první čtyři řádky importovaných dat a můžete vybrat pole do kterých budou data importována.



4 Použitím rozevírací nabídky nad každým sloupcem, vyberte pole do kterých se budou data importovat.



Tip

Když máte importovaná pole ve stejném pořadí v jakém jsou v tabulce, můžete podržet klávesu Shift a vybrat první pole z první rozevírací nabídky. Ostatní pole budou přiřazena automaticky.

Použijte vodorovný posuvník k prohlédnutí všech sloupců importovaných do databáze. Pokud chcete některý sloupec vynechat, stačí když k němu nepřidáte žádné pole a nebo vyberete stejné pole jako v dalším sloupci. Například když k prvnímu sloupci přiřadíte pole „Jméno“ a stejné pole přiřadíte i k dalšímu sloupci, bude pro pole použita hodnota z druhého sloupce. Při importu se hodnota prvního sloupce nahradí hodnotou z druhého sloupce.

Když chcete importovat data do formuláře, zaškrtněte tlačítko **Užít vstupní formulář**. Pole budou importována v pořadí ve kterém jsou pole ve formuláři.

Poznámka

Při importu dat do formuláře použijte pouze formulář který obsahuje pouze pole a vstupní objekty do kterých budete importovat.

5 Když to bude nutné, vložte nové oddělovače polí a záznamů.

Když zvolíte ASCII kód 13 (Return) když importujete text, 4th Dimension automaticky převede všechny Returny na oddělovače záznamů.

6 Klepněte na tlačítko OK.

4th Dimension zobrazí indikátor průběhu importu textu.

Export dat

Při exportu dat vytvoříte textový soubor, který může být otevřen nebo importován do jiné aplikace. Pokud exportujete data pro jinou aplikaci, prostudujte dokumentaci této aplikace o importování dat. Vyberte formát souboru a oddělovače kompatibilní s touto aplikací.

V některých případech musíte exportovaný textový soubor před importováním do jiné aplikace upravit. Některé programy například přijímají textové soubory, ale vyžadují, aby první záznam obsahoval názvy polí. Tento záznam můžete přidat v textovém editoru.

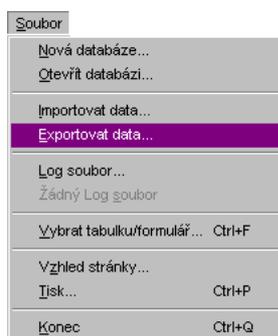
4th Dimension exportuje záznamy v platném výběru v zadaném pořadí třídění. Pokud váš platný výběr obsahuje například pouze záznamy vašich obchodních zástupců na Klecansku, 4th Dimension exportuje pouze tuto množinu záznamů.

Pole pro export můžete vybrat buď v dialogovém okně Export dat nebo určením výstupního formuláře. Při použití výstupního formuláře jsou exportována pole v tomto formuláři.

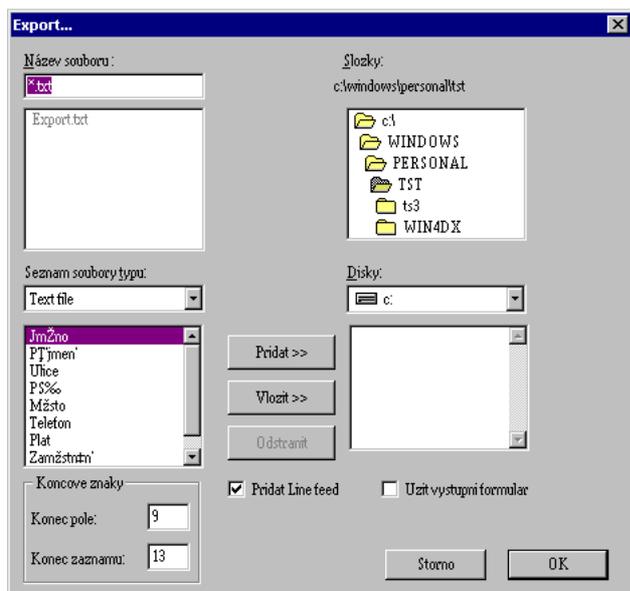
K exportování záznamů:

1 Nastavte aktuální výběr záznamů které chcete exportovat.

2 Vyberte položku Exportovat data z nabídky Soubor.



Objeví se dialogové okno Export dat.



3 Do oblasti názvu souboru vložte název exportního souboru.

4 Vyberte formát exportovaných dat (Text, DIF, SYLK).

5 Pokud to je potřeba, vložte nové oddělovače polí a záznamů.

6 Klepněte na názvy polí zobrazené v seznamu polí na levé straně dialogového okna a klepnutím na tlačítka Přidat nebo Vložit přidejte pole do seznamu polí pro export.

Pole budou exportována v pořadí, ve kterém jsou v seznamu polí pro export. Pokud tento soubor chcete importovat do jiné aplikace, musíte při importu dat určit totéž pořadí. Pole ze seznamu polí pro export odstraníte vybráním pole a klepnutím na tlačítko **Odstranit**.

Pokud chcete použít formulář, klepněte do okénka volby **Užít výstupní formulář**. Budou použita pole platného výstupního formuláře v pořadí určeném pořadím vstupu tohoto formuláře. Pokud použijete tuto volbu, seznam polí pro export neurčuje pole, která budou exportována. Může zůstat prázdný.

7 Při exportování textového pole, zaškrtněte tlačítko Vložit znak 10 LF.

8 Klepněte na OK a exportujete aktuální výběr záznamů.

4th Dimension zobrazí indikátor průběhu exportu.

Web server

4th Dimension má možnost publikovat vaši databázi na World Wide Web. Když je databáze na Webu, uživatelé se mohou k databázi přihlašovat web prohlížečem jako jsou Netscape nebo Microsoft Explorer. Uživatelé na Webu mají stejné možnosti a práva jakoby byli přihlášení u počítače. Můžete svoji databázi navrhnout tak, že formuláře fungují jako Web stránky a použít engine 4th Dimension jako Web server.

Když je databáze publikována na Web serveru, jsou formuláře automaticky převedeny na HTML stránky. Uživatel zachází s databází v HTML verzi vašich formulářů a nabídek. Můžete použít 4th Dimension také k uveřejnění vašich stálých HTML stránek, připravených například WYSIWYG HTML generátorem. Můžete také vnořit HTML na fomuláři 4th Dimension. Ve vnořených HTML, můžete potom vložit JavaScript který plní akce a vstup dat na Webowském prohlížeči, bez zpětné žádosti na 4th Dimension.

Když je uživatel připojen jako klient, je s ním zacházeno jako se standartním klientem 4D. Například když Webowský uživatel upravuje nějaký záznam, 4th Dimension automaticky uzamkne upravovaný záznam a neumožní vstup jinému uživateli, dokud není záznam zpět uzavřen.

Jestli chcete vědět více informací o připojování na World Wide Web přečtěte si Popis jazyka 4th Dimension.

Zapnutí a vypnutí Web serveru

Služby na Web serveru nejsou plně automatické a musí být řízeny administrátorem databáze.

Zapnutí Web služeb

Máte tři základní možnosti jak spustit databázi na Web server.

- Použít předvolbu **Publikovat databázi při spuštění** v Předvolbách databáze. Když máte označenu tuto předvolbu, je databáze automaticky zapnuta jako web server, kdykoliv je spuštěná.
- Vybrat položku **Start Web server** z nabídky **Web server** v Prostředí uživatele.



Vybrání této položky spustí Web Server.

- Použitím příkazu START WEB SERVER v metodě.

Před tím, než spustíte vaši databázi na Web serveru, musíte mít minimálně jednu tabulku s vstupním formulářem a seznamem a mít vytvořeny vlastní nabídky. Nabídka musí obsahovat příkazy, které chcete aby fungovaly pro uživatele na Web serveru. Jako výchozí, je tato nabídka pro uživatele jejich první Web stránka.

Zastavení Web služeb

Máte dvě možnosti, jak zastavit Web server.

- Vyberte položku **Stop Web server** z nabídky **Web server**.
- Použitím příkazu STOP WEB SERVER v metodě.

Předtím než pustíte vaši první databázi na Web server, prostudujte si příklady Web služeb a přečtěte si příslušnou část v Popisu jazyka 4th Dimension.

ASCII tabulka

Tabulka ASCII slouží jako převodní tabulka pro vyhodnocování kódů znaků při přenosu dat z nebo do 4th Dimension. Přenosem může být import nebo export souboru nebo přenos pomocí sériového portu počítače.

Ve 4th Dimension pro Windows a Macintosh, vnitřní engin a jazyk 4th Dimension používají převodní ASCII tabulku Macintoshe. Když chcete upravit ASCII tabulku, jak je popsáno dále, zobrazí se nastavení pro Macintosh jako výchozí.

Když importujete nebo exportujete data mezi Windows a Macintosh, budete potřebovat vytvořit ASCII tabulku. Při přenosu dat, může být převod učiněn při exportu a nebo při importu dat. Jestli zvolíte převod při exportu nebo při importu, bude záležet pouze na vás a vašich požadavcích.

4D Server

Když používáte 4D Server, bude tabulka kterou vytvoříte umístěna pouze na vašem počítači klienta.

ASCII kódy pro Macintosh i Windows jsou v Popisu jazyka 4th Dimension.

Vytvoření převodní tabulky ASCII

Převodní tabulka ASCII je nástroj, který 4th Dimension používá k interpretaci znaků při přenosu z nabo do jiného programu nebo zdroje. Tabulka je použita pouze při procesu přenosu. Přenos může být proveden v uživatelském prostředí pomocí položek **Importovat data** a **Exportovat data** v nabídce **Soubor** nebo pomocí jazyka 4th Dimension.

Během přenosu dat je převodní tabulka umístěna mezi 4th Dimension a zdrojovým nebo cílovým souborem. Každý zpracovávaný znak je porovnán s převodní tabulkou. Tabulka určí každému vloženému znaku znak, který má být vrácen.

Při vytváření převodní tabulky ASCII 4th Dimension zobrazí výchozí tabulku. Výchozí tabulka bude vracet stejný znak, jaký do ní byl vložen. Tabulku můžete upravit změnou znaku, kterou bude vracet. Můžete změnit tolik znaků, kolik potřebujete.

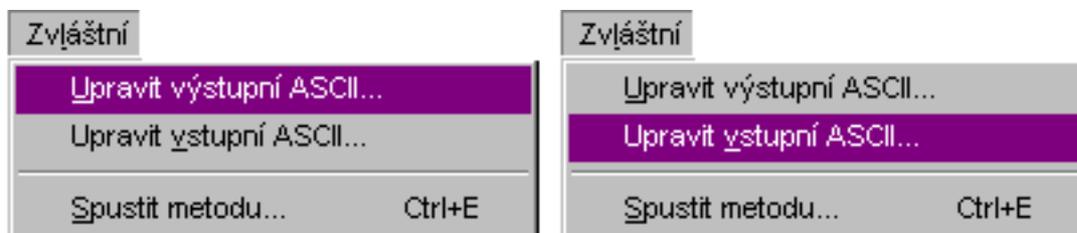
Tabulky ASCII můžete vytvářet, měnit, otevírat nebo ukládat pomocí položek nabídky **Upravit výstupní ASCII** a **Upravit vstupní ASCII**. Můžete vytvořit tolik převodních tabulek ASCII, kolik chcete.

Poznámka

Když vytvoříte převodní tabulku ASCII, vytvořte rovněž výchozí tabulku ASCII a uložte ji na disk. Tuto výchozí tabulku otevřete, když se potřebujete vrátit ke standardní tabulce ASCII Macintosh nebo Windows.

K vytvoření tabulky ASCII:

1 Z nabídky Zvláštní zvolte buď Upravit vstupní ASCII a nebo Upravit výstupní ASCII.



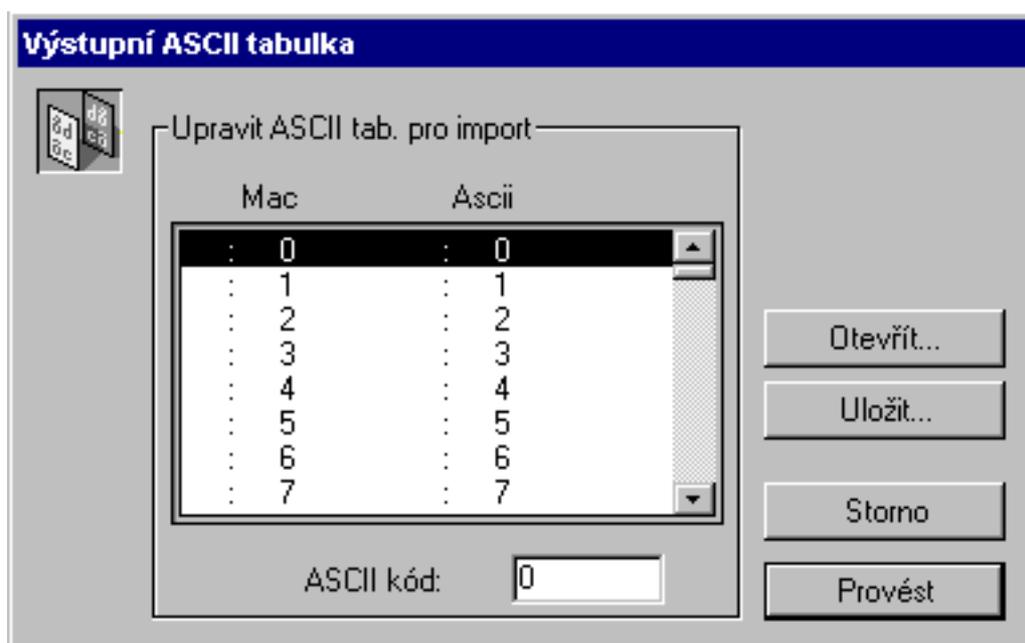
Položku **Upravit výstupní ASCII** použijte pro export dat a položku **Upravit vstupní ASCII** použijte pro import dat.

4th Dimension zobrazí dialogové okno **Upravit ASCII tabulku** pro export nebo **Upravit ASCII tabulku** pro import. V obou dialogových oknech zobrazuje posuvná oblast dvě množiny ASCII kódů a znaků ve dvou sloupcích: sloupec 4D a sloupec ASCII.

V dialogovém okně **Upravit ASCII tabulku** pro export sloupec 4D představuje znaky posílané z 4th Dimension během exportu a sloupec ASCII představuje znaky přijaté jinou aplikací. Všimněte si, že tyto sloupce přesně odpovídají.



V dialogovém okně Upravit ASCII tabulku pro import představuje sloupec ASCII znaky přijaté z importovaného souboru a sloupec 4D představuje znaky ukládané do databáze 4th Dimension.



2 Klepněte na ASCII kód, který chcete mapovat ze sloupce vlevo.

Pokud používáte dialogové okno Upravit ASCII tabulku pro export, je to sloupec 4D, jinak je to sloupec ASCII.

4th Dimension zobrazí ASCII kód vrácený tabulkou v okně ASCII kód.

3 Vložte ASCII kód znaku do okna ASCII kód.

Vložený ASCII kód se objeví ve sloupci ASCII v posuvné oblasti.

Pokud 4th Dimension během přenosu dat narazí na ASCII kód, který jste upravili, nahradí jej ASCII kódem, který jste vložili do okna ASCII kód.

Pokud jste například převáděli ASCII kód 97 (malé A) na ASCII kód 65 (velké A), tabulka ASCII vrátí ASCII 65 pokaždé, když obdrží ASCII 97. Přenesený soubor bude obsahovat malé místo všech velkých A v původním souboru.

4 Upravte tolik dalších kódů, kolik potřebujete.

5 Klepnutím na tlačítko Uložit uložíte převodní tabulku ASCII do souboru, který můžete otevřít pro použití nebo úpravy.

6 Klepnutím na tlačítko Provést použijete převodní tabulku, kterou jste upravili nebo otevřeli.

Při přenášení informace po klepnutí na tlačítko Provést bude použita převodní tabulka ASCII.

Načtení tabulky ASCII

K vytvoření převodní tabulky ASCII:

1 Z nabídky Zvláštní vyberte buď Upravit vstupní ASCII nebo Upravit výstupní ASCII.

Položku Upravit výstupní ASCII použijete pro export a položku Upravit vstupní ASCII použijete pro import dat.

2 Klepněte na tlačítko Otevřít.

Je zobrazeno standardní dialogové okno Otevřít soubor.

3 Z posuvného seznamu souborů vyberte převodní tabulku ASCII.

Určená tabulka bude zobrazena v posuvné oblasti. Pokud je třeba, upravte položky tabulky.

4 Klepnutím na tlačítko Provést použijete tabulku.

Poznámka

Stejná převodní tabulka otevřená pro vstup nebo výstup provádí převod opačně. Znamená to, že tabulka, která převádí „A“ na „a“ při importu převede „a“ na „A“ při exportu.

Klávesové zkratky pro kreslení

Kreslení polygonů

Provést	Windows	MacOs
Vymazat poslední část	Smazat	Smazat
Uzavřít polygon na první části	Alt+Enter	Option+Enter
Uzavřít polygon	Enter	Enter

Psaní textu

Provést	Windows	MacOs
Zobrazit pole aktuální tabulky	Alt+klepnutí	Option+klepnutí
Zobrazit všechna pole a tabulky	Shift+Alt+ Klepnutí	Shift+Option+ Klepnutí
Ukončit psaní a označit textový objekt	Enter	Enter

Posunování označeného objektu

K posunu objektu	Windows	MacOs
O jeden bod nahoru	↑	↑
O jeden bod dolů	↓	↓
O jeden bod vlevo	←	←
O jeden bod vpravo	→	→

Změna velikosti objektu

Provést	Windows	MacOs
Upravit výšku o bod	Ctrl+↑	Comand+↑
Upravit výšku o bod	Ctrl+↓	Comand+↓
Upravit šířku o bod	Ctrl+←	Comand+←
Upravit šířku o bod	Ctrl+→	Comand+→

Označení objektů

K označení	Windows	MacOs
Jeden objekt	Klepnutí	Klepnutí
Jeden objekt (nebo odznačení)	Shift+klepnutí	Shift+klepnutí
Všechny objekty uvnitř obdélníku	Potáhnutí	Potáhnutí
Všechny objekty uvnitř a dotýkající se obdélníku	Ctrl+potáhnutí	Comand+ Potáhnutí

Zkratky pro položky nabídek

Příkaz	Windows	MacOs
Nový	Ctrl+N	Comand+N
Otevřít	Ctrl+O	Comand+O
Uložit	Ctrl+S	Comand+S
Tisk	Ctrl+P	Comand+P
Jít na celé okno/Návrat do formuláře	Ctrl+Q	Comand+Q
Vybrat vše	Ctrl+A	Comand+A
Kopírovat	Ctrl+C	Comand+C
Vložit	Ctrl+V	Comand+V
Vyjmout	Ctrl+X	Comand+X
Duplikovat	Ctrl+D	Comand+D
Zpět	Ctrl+Z	Comand+Z
Zobrazit lištu nabídek	Ctrl+M	Comand+M
Zobrazit Paletu objektů	Ctrl+T	Comand+T
Zobrazit posuvník	Ctrl+B	Comand+B
Skupina	Ctrl+G	Comand+G
Zrušit skupinu	Ctrl+U	Comand+U
Seřadit obejky	Ctrl+L	Comand+L
Přenést na popředí	Ctrl+]	Comand+]
Přenést na pozadí	Ctrl+[Comand+[
Posunout dopředu	Ctrl+'	Comand+'
Posunout dozadu	Ctrl+;	Comand+;