



Začínáme s Editorem formulářů

Jistě nám dáte za pravdu, že profesionálně vypadající tiskové výstupy jsou jednou z možností, jak účinně zvýšit prestiž Vaší firmy. Grafický operační systém Windows, pro který je Money 2000 především určeno, dává návrhům tiskových sestav obrovské možnosti. Není žádným problémem doplnit Vaše tiskové výstupy o grafické logo firmy či je tisknout barevně nebo do předem předtištěných formulářů. Tyto možnosti systém Money 2000 nyní plně využívá a pomocí *Editoru formulářů* Vám dává možnost libovolně upravit vzhled, tvar či obsah standardně dodávaných formulářů.

Stejně tak nám dáte za pravdu, že nemáte čas číst mnohastránkovou dokumentaci, ale potřebujete rychle pracovat. *Editor formulářů* byl proto navržen tak, aby jeho ovládání bylo obdobné ovládání jiných programů pro Windows a aby Vás intuitivně vedl v práci. Tato příručka Vás ve své úvodní kapitole seznámí se všemi pojmy, nutnými pro správné pochopení jednotlivých voleb programu. Ve své druhé části pak podrobně popisuje jednotlivé volby a ikony a slouží pro ten případ, kdy hned nepochopíte význam některé z voleb. Stiskem klávesy F1 v kterémkoliv okamžiku navíc vyvoláte aktivní kontextovou nápovědu k té části programu, se kterou právě pracujete. Při práci s nápovědou sledujte tvar kurzoru - často mění svůj tvar nad obrázky v textu - snadno prostým poklepáním levého tlačítka myši zobrazíte další informace.

Editor formulářů se Vám při instalaci systému *automaticky nainstaloval*¹ na Váš pevný disk a při spuštění Money 2000 vidíte na ploše APP ikonu Editoru formulářů. *Editor formulářů* spustíte i z menu z nabídky *Nástroje*.

Co je to formulář

¹ *Editor formulářů* se *neinstaluje pouze tehdy, pokud při instalaci Money 2000 zvolíte možnost „Výběrová instalace“ a zde nepovolíte instalaci Editoru formulářů.*



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Formulářem v Money 2000 rozumíme předpis (šablonu), která udává tvar a obsah výsledné tiskové sestavy. *Tvarem* v tomto případě rozumíme texty a grafiku, která bude vždy stejná. *Obsah* dosazuje program - jedná se o hodnoty (*proměnné*) z Vašeho účetnictví.

Práce s *Editorem formulářů* je obdobná práci s jakýmkoliv jiným programem pro tvorbu grafiky. Je zde však jeden velký rozdíl. Pokud potřebujete nakreslit obrázek, většinou dopředu víte, jak bude obrázek velký (na jaký formát papíru jej budete tisknout). Když ale kreslíte formulář např. pro fakturu, celkovou velikost neznáte. Nemůžete totiž například dopředu vědět, kolik bude mít faktura položek. v podstatě zadáte pouze předpis, jakým způsobem se vytiskne jeden řádek s položkou faktury a program tento předpis sám zopakuje pro každou tištěnou položku. Vy následně musíte pouze zadat, co se má stát při přechodu na novou stranu nebo po vytištění všech položek. Délka výsledné tiskové sestavy tedy záleží ve většině případů na množství dat, které potřebujete vytisknout.

Struktura tiskového formuláře

Každý formulář v Money se skládá z několika částí. v dalším textu jim budeme souhrnně říkat *struktura*. Zjednodušeně se jedná o:

- ◆ **hlavičku formuláře** - tj. text (grafika, obrázek), který se bude psát do záhlaví každé stránky. u některých předdefinovaných formulářů je dále rozdělen na text, který bude pouze na první stránce (*titul*) a text, který bude v hlavičce každé stránky - *hlavičku*. Je možné rovněž nastavit, že se *hlavička* bude tisknout až od druhé stránky
- ◆ **text formuláře** - tj. jeho vlastní obsah. Může se dělit dále na část, která se vypisuje vždy a do stejného místa (*stránka*) a na opakující se texty (*položky*). Tyto se ještě mohou dále členit na podskupiny
- ◆ **patu formuláře** - což je ukončení stránky. Může se členit na ukončení každé stránky (*pata*) a úplné ukončení tiskové sestavy (*závěr*)

Struktura formuláře (tj. např. zda bude formulář obsahovat záhlaví) se liší podle požadavků na tisk konkrétní tiskové sestavy a je pevně daná. Uživatel může pouze některé části vynechat. v konkrétních sestavách je pro jednodušší práci uvedeno např. *Hlavička faktury* a pod. Při práci s *Editorem formulářů* jsou jednotlivé části formuláře odlišeny šedým pruhem s názvem části formuláře, která následuje. Některé formuláře obsahují pouze část výše uvedené struktury - např. u tisku složenek asi nemá *hlavička a patička* žádný význam.

Tvar formuláře je množina *objektů*, které formulář obsahuje. Objektem může být např. text, čára, rámeček, obrázek nebo proměnná, kterou do formuláře dosazuje program. Každý objekt má svoje vlastnosti - např. (podle typu objektu) velikost, barvu, šířku, typ písma, pozadí, průhlednost (tzn. pokud se objekty překrývají a horní je průhledný, pak je spodní viditelný) a podobně.

A.2 Money 2000 – Editor formulářů



Začínáme s Editorem formulářů

Proměnné (*obsah*) jsou do formuláře dosazovány programem během tisku. Jedná se o hodnoty, které byly programem vypočítány nebo načteny z databázi na pevném disku. Do jednotlivých částí formuláře můžeme vložit pouze omezenou množinu proměnných. Které proměnné je možné tisknout v různých částech formuláře určuje jeho *struktura*.

Každý formulář je na disku uložen ve dvou souborech. Jeden z nich určuje strukturu formuláře (ten má koncovku .FRP), druhý obsahuje vlastní formulář (a má koncovku .FRM). k jednomu souboru se strukturou můžete mít více tvarů formuláře - příkladem může být např. několik tvarů faktur (běžná, dobírková, v cizím jazyce), které mají všechny stejnou strukturu, ale mohou se lišit grafickým provedením nebo obsahem údajů, které se do nich tisknou.

Pracovní plocha editoru

Spusťte *Editor formulářů* a potvrďte nabídku *Soubor/Nový formulář* (viz kapitola *Ovládání editoru/Nový formulář*). z nabídky struktur si vyberte např. fakturu a potvrďte svoji volbu poklepaním myši. Na obrazovce monitoru pak uvidíte základní plochu:

V horní části formuláře je umístěno *základní menu* programu. Pod ním je vodorovná *lišta s ikonami*, které slouží pro rychlejší práci s objekty formuláře. Vlevo je svislá *lišta s nástroji*. Uprostřed vidíte *pracovní plochu* formuláře, která je pruhy rozdělena na jednotlivé *části* formuláře. v každém pruhu je uvedeno, jaká část formuláře následuje. Vlevo a nahoře jsou *pravitka*, která usnadňují přesné umístění objektů na pracovní ploše editoru.

Podrobný popis jednotlivých ikon a voleb na základní ploše naleznete v kapitole *Ovládání editoru*.

Základy práce s Editorem formulářů

Nejrychlejším způsobem, jak se naučit pracovat s *Editorem formulářů*, je zkusit upravit některý ze stávajících formulářů. Otevřete si prosím pomoci volby *Soubor/Otevřít* jakýkoliv formulář a vyzkoušejte si postupy, uvedené v následujících odstavcích².

Označení (vybrání) objektu

Libovolný *objekt* formuláře označíte (vyberete) tak, že na něj najedete myší a stisknete levé tlačítko myši. Kolem vybraného objektu program zobrazí rámeček se záchytnými čtverečky.

² Pokud ve standardním formuláři provedete nějaké změny, raději jej po ukončení editoru neukládejte, pokud si nejste zcela jisti, že jste udělali pouze změny k lepšímu. Nebo formulář uložte pomocí volby „Soubor/Ulož jako“ a zadejte mu nové jméno. Pak si můžete hned v Money 2000 vyzkoušet, jak se změna projevila ve skutečné sestavě. Pokud upravujete formuláře, ukládejte je raději pod novými jmény. V případě Update programu by Vám totiž instalační program přehrál Vaše upravené formuláře.



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Posouvání a změna velikosti objektu

Objekt přenesete, zmenšíte či zvětšíte myší pomocí metody Drag & Drop (táhni a pusť). Pokud jej potřebujete posunout, uchopte jej uprostřed myši, přesuňte na nové místo a pusťte tlačítko myši. Chcete-li jej zvětšit nebo roztáhnout, uchopte jej za záchytný čtvereček a táhněte myší - objekt bude podle pohybu myši měnit svoji velikost.

Vložení objektu (čáry, obdélníku, textu ...):

Objekt vložíte do formuláře nejrychleji tak, že poklepete myší na příslušnou ikonu. Pak nastavíte kurzor myši nad pracovní plochu tam, kde požadujete objekt umístit. Poklepáním myši objekt umístíte. Dokud tlačítko myši držíte, můžete měnit velikost objektu (objekt "natahujete").

Překrývání objektů a průhlednost

Objekty se mohou překrývat. Nově kreslené objekty umísťuje program nad ty dříve nakreslené, takže se překrývají. Pokud požadujete, aby pod horním objektem byla vidět část objektu spodního, označte horní objekt jako průhledný pomocí volby *Objekt/Vlastnosti objektu/Průhledný*.

U objektů s textovým výstupem (Proměnná formuláře, text, příznak ohraničeného textu ...) se neprůhlednost objektu projeví tak, jako na níže uvedeném obrázku:

Textový objekt je umístěn na obdélníku se žlutou výplní. v případě, že je průhledný, textový objekt přebírá barvu pozadí, jako barvy objektů pod ním. Jestliže průhledný není, přebírá barvu stránky jako barvu pozadí.

Spuštění a ukončení programu

Editor formulářů lze spustit poklepáním na ikonu editoru formulářů nebo využitím funkce Windows *Spustit program*. Program lze ukončit stiskem kláves *Alt+X* nebo volbou z menu *Soubor/Konec*

Příklad vytvoření formuláře

Na následujícím příkladu vytvoření faktury lze rychle pochopit, jak je tvorba formulářů v *Editoru formulářů* snadná.

Volbou *Nový formulář* otevřeme soubor struktury formuláře faktury FAKTURA.FRP. Pro snadnější orientaci vytváříme formulář shodný se základním formulářem faktury dodávaným s programem. Můžete proto tedy vyzkoušet "tvorbu" formuláře od konce - a postupně mazat objekty tak, až se dostanete do předváděného stavu.



Začínáme s Editorem formulářů

Před začátkem editace formuláře můžete vybrat³ pouze ty části struktury formuláře, které budete chtít editovat. v menu vyberte volbu *Formulář/Struktura*. Na obrazovce se objeví následující okno:

Přepínačem ve spodní části dialogového okna můžete povolovat či zakazovat jednotlivé části struktury formuláře. Pokud je přepínač *Tisknout hlavičku stránky hlavní skupiny* již od první strany nepovoleno, tiskne se hlavička až od druhé strany tiskové sestavy.

Když vytváříte nové objekty ve formuláři, potřebujete je správně umístit. Používáte-li např. laserovou tiskárnu 600 DPI, na jednom milimetru existuje 600 bodů, kde může objekt začínat. Pro snadnější práci je proto vhodné si nastavit minimální krok (*rastr*), po kterém se budou objekty přesouvat. Tuto vlastnost nastavíte ve volbě *Formulář/Stránka* v části *Rastr* možnost *Přichytávat k rastru a hustotu rastru*:

Nyní můžeme začít s vkládáním objektů do formuláře.

Vložení čar, pravoúhelníků a elipsy

Vkládání čar a pravoúhelníků provedeme poklepnutím na příslušné ikony. Poklepnutím v požadovaném místě pracovní plochy a následným tažením myši vytvoříme daný objekt. Pravoúhelníky, které budou rámovat text nebo proměnné, vytvoříme průhledné tak, že nenastavíme *výplň*. Samozřejmě můžeme měnit i velikost (tloušťku), barvu čar a výplň plošných objektů.

Nyní nakreslíme ve formuláři požadované rámečky:

Jakmile skončíme s vkládáním čar a obdélníků, začneme vkládat textové objekty a proměnné formuláře.

Vkládání textu do formuláře

Vkládání textových objektů pomocí ikony pro vkládání textových objektů je téměř shodné s vkládáním čar a pravoúhelníků. Obsah textového objektu, barvu a řez písma měníme po poklepnutí na ikonu *Vlastnosti objektu*⁴:

Vložení proměnných do formuláře

Proměnnou formuláře vložíme tak, že poklepeme na ikonu pro vkládání proměnných a poklepnutím a tažením myši v dané části formuláře vytvoříme danou proměnnou. Vybereme její typ ze seznamu proměnných; popřípadě upravíme její vlastnosti jako formát tiskového výstupu, barvu, řez a velikost písma.

³ Pozor – nevybrané části formuláře se netisknou. Pokud si budete chtít tuto volbu vyzkoušet, doporučujeme v každém případě uložit formulář pod novým jménem, abyste si omylem nepřepsali původní formulář.

⁴ Volbou *Soubor/Nastavení* můžete pomocí přepínače „Po vložení objektu vyvolat vlastnosti“ dosáhnout toho, že když vložíte nový objekt, automaticky Vám program nabídne okno pro nastavení jeho vlastností. V opačném případě je objekt vytvořen s vlastnostmi nastavenými ve volbě „Vlastnosti nových objektů“.



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Vkládání seskupených objektů

Pokud potřebujeme na jednu pozici vkládat více proměnných nebo textů, využijeme ikony pro vkládání seskupení objektů (např. když vedle sebe potřebujete vytisknout jméno a příjmení, což jsou dvě samostatné proměnné). Podobně jako u vkládání předchozích typů objektů vytvoříme objekt poklepáním a tažením (metodou Drag & Drop) v dané části formuláře. Zobrazí se nám dialogové okno, ve kterém definujeme jednotlivé objekty a to buď typu *text*, nebo typu *proměnná*. Pomocí ikon se šipkami měníme pořadí objektů ve skupině (téhož dosáhnete použitím metody Drag & Drop). Pokud potřebujeme změnit obsah objektu, poklepeme na tlačítko *Objekt*. Tlačítko *Oddělovače* nám otevře dialogové okno, ve kterém můžeme ke každému objektu definovat oddělovač před a za objektem. Oddělovač na začátku a konci skupiny se netiskne. Pokud se "setkají" oddělovače mezi jednotlivými objekty, tiskne se pouze oddělovač za prvním z objektů. Následující oddělovač, patříci druhému objektu, se vynechává.

Pokud vytvoříme několik objektů a umístíme je do pravoúhelníku, může se nám stát, že ačkoli poklepáváme na text, pracujeme s pravoúhelníkem. Je to způsobeno tím, že pravoúhelník je v pořadí vrstev výše, než daný objekt. Při vkládání jakéhokoli objektu se totiž v dané části formuláře vytvoří vrstva, ve které je příslušný objekt umístěn. Obecně tedy pro každou část formuláře platí, že $POČET\ OBJEKTŮ = POČET\ VRSTEV$. Výše popsany problém lze, naštěstí, lehce překonat. Po označení objektu (skupiny objektů) pomocí klávesy *PgUp* přemístíme ve vrstvách dopředu (čili k sobě) a klávesou *PgDn* adekvátně dozadu (směrem do monitoru) se současně stisknutou klávesou *Shift* objekty přesouváme na začátek (*PgUp*) nebo na konec (*PgDn*) v pořadí vrstev.

Pokud nevíme, který objekt máme právě označen, stačí se podívat na informační řádek ve spodní části editačního okna, který nám podává informace o aktuální pozici kurzoru, zvětšení, či zmenšení, dále o tom, zda byl formulář změněn, o typu označeného objektu, souřadnicích levého horního rohu objektu a jeho rozměrech ve vodorovném a svislém směru.

Jakmile máme vyplněnu část formuláře s informacemi o dodavateli a odběrateli, můžeme začít s vyplňováním položek faktury. Položky nadepíšeme textem a pod jednotlivé textové objekty umístíme příslušné proměnné. V poslední části formuláře vytvoříme tabulku s konečným součtem cen.

Formulář vytvořené faktury můžeme v libovolném okamžiku vytisknout na tiskárnu, nebo se na něj podívat pomocí náhledu .



Ovládání editoru

V této kapitole Vás podrobně seznámíme s funkcí a významem jednotlivých ikon a voleb v menu. Jejich význam je uváděn v tom pořadí, v jakém je naleznete na pracovní ploše programu..

Soubor

Skupina menu *Soubor* obsahuje příkazy pro práci se soubory a parametry programu.

Nový formulář

Volba slouží k vytvoření nového formulářového souboru. Tento soubor bude automaticky pojmenován >NONAME.FRM< (NONAME= bezejména). Po potvrzení volby klávesou Enter program nabídne v dialogovém okně seznam souborů se strukturou formuláře (soubory s příponou FRP).

Vyberte si strukturu formuláře, který chcete vytvářet a poklepejte na něj levým tlačítkem myši. Na obrazovce dostanete základní plochu se strukturou vybraného formuláře. Každý soubor definice je specifický pro různé tiskové sestavy a v žádném případě není možné měnit jeho název nebo obsah. Ve dvou spodních řádcích dialogového okna je zobrazen popis vybraného souboru, který obsahuje název tiskové sestavy a doplňující poznámku.

Po výběru souboru definice se otevře editační okno s nově vytvořeným formulářem. Později při uložení souboru nebo ukončení práce s programem se Vás program zeptá na nové jméno souboru formuláře.

Otevřít

Editor formulářů samozřejmě umožňuje úpravy již existujících formulářů. Po potvrzení volby *Otevřít* program nabídne v dialogovém okně seznam formulářů (soubory s příponou FRM). Zadáte-li neexistující jméno formuláře, editor formulářů automaticky otevře dialogové okno souborů se strukturou (FRP), ve kterém si vyberete příslušnou sestavu a tím založíte nový formulář se zadaným jménem (viz. předcházející odstavec).

Po potvrzení klávesou *Enter* nebo myší je požadovaný formulář otevřen k editaci na pracovní ploše programu.

Uložit

Příkaz uloží formulář v aktivním editačním okně. Pokud soubor není dosud pojmenován (je nazván NONAME.FRM), program otevře dialogové okno souborů



Money2000

ekonomický systém pro Windows

a nabídne Vám změnu názvu (příponu FRM není nutné psát, program si ji doplní sám). Dialogové okno vypadá obdobně jako v předchozím případě.

Uložit vše

Příkaz uloží všechny otevřené formuláře, u kterých nastala jakákoliv změna od posledního uložení. Pokud nějaký soubor není dosud pojmenován (je nazván NONAME.FRM), program otevře dialogové okno souborů a nabídne Vám změnu tohoto názvu (příponu FRM není nutné psát, program si ji doplní sám).

Uložit jako

Program otevře dialogové okno a zeptá se Vás na nové jméno souboru formuláře, popřípadě můžete vybrat jiný soubor, který přepíšete. Soubor s původním názvem zůstane zachován v podobě posledního uložení.

Přidat příbuzný formulář

Tato volba umožňuje přidat jiný soubor formuláře, který je vytvořen na základě stejné struktury (souboru se strukturou), do právě aktivního editačního okna. Program otevře dialogové okno souborů, ve kterém si vyberete požadovaný soubor. Po zvolení souboru pro přidání se Vám zobrazí dialogové okno s podmínkami přidání formuláře.

Můžete si zvolit přidání celého formuláře, nebo jen jeho částí. Jestliže zvolíte přidání jen určitých částí, poklepáním myši označíte část formuláře a zaškrtnete políčko *Povoleno*. Volba *Před přidáním smazat* Vám umožňuje vymazat nebo zachovat obsah původního formuláře. Volby v pravém sloupci Vám umožní převzít pouze některé rysy přidávaného formuláře.

Přidat formulář

Tato volba umožňuje přidat jakýkoliv jiný soubor formuláře do právě aktivního editačního okna (tedy i formuláře s jinou strukturou). Práce je zcela shodná s nabídkou *Přidat příbuzný formulář*, s jediným omezením: pokud přidávaný formulář obsahuje proměnné nebo části formuláře, které nejsou povoleny ve struktuře editovaného formuláře, program tyto proměnné nebo části formuláře vypustí.

Tisk

Poklepáním myši na položku *Tisk* se otevře dialogové okno s výběrem nainstalovaných tiskáren a možnostmi tisku formuláře. Pokud nesouhlasíte s tiskem na implicitní tiskárnu, můžete si roletovým výběrem zvolit jinou z nainstalovaných tiskáren. v případě, že okénko pod nápisem *Tiskárna* je prázdné, nemáte ve Windows nainstalovány žádnou tiskárnu (viz nápověda MS-Windows).

Po zaškrtnutí položky *Přestupovat na novou stránku* tiskárna na pozici vloženého konce strany pokračuje v tisku až na další straně; popř. listu papíru.



Náhled

Náhled znamená zobrazení formuláře ve formátu WYSIWYG (What you see is what you get) - tedy tak, jak bude formulář vytištěn. Jestliže formulář obsahuje příznak konce strany (i několikrát), náhled stránky nedělí, pouze konce stran zobrazí oddělovací čarou. Ikony pro úpravu zobrazení mění poměr zobrazení formuláře proti skutečné velikosti formuláře.

Nastavení

V dialogovém okně pro nastavení programu máte možnost měnit nastavení cesty k formulářům (výpisem cesty nebo s pomocí tlačítka procházet). Lze si také zvolit, po jakých intervalech má program automaticky ukládat všechny otevřené formuláře, zda má při vložení jakéhokoliv objektu do formuláře vyvolat dialogové okno s vlastnostmi objektu a umožní Vám nastavit implicitní polohu kopie objektu ve formuláři (viz. *Objekt/Kopie*).

Konec (Alt+X)

Příkaz slouží k ukončení programu. Pokud máte v programu nějaký neuložený formulář, program se Vás automaticky zeptá na jeho uložení, případně i na jeho jméno.

Formulář

Skupina *Formulář* obsahuje příkazy pro nastavení parametrů, popisu a struktury formuláře.

Stránka

Tato položka vám umožňuje nastavit vlastnosti formuláře, rozdělené do tří celků:

- ◆ **stránka**
- ◆ **rastr**
- ◆ **orámování**

Jednotlivé celky se zobrazí po poklepání myší na záložku.

Stránka - zde nastavujete rozměry stránky. Program Vám nabízí standardy A3, A4 a A5. Vy si však můžete vybrat vlastní formát a zvolit šířku formuláře v nabízených jednotkách (milimetry, body nebo palce). Pro snadnější editaci Vám program nabízí volbu barvy stránky. Je to výhoda zejména v případech, kdy papír, na který tisknete, má jinou barvu, než bílou. Po zapnutí položek *Orámování textu* a *Orámování obrázku* se okolo těchto objektů zobrazí jejich hranice. Tyto hranice se netisknou, mají uživateli posloužit pro lepší orientaci ve formuláři.

Ve skupině *Rastr* máte možnost měnit následující parametry:



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Hustotu rastru - jak ve vodorovném, tak i ve svislém směru. Jestliže je rozteč bodů menší, než pět milimetrů, program akceptuje zadané hodnoty, ale rastr z optických důvodů zobrazuje pouze po pěti milimetrech. (Formulář s roztečí zobrazenou po jednom milimetru by pravděpodobně nevypadal moc hezky, o editaci ani nemluvě).

Podrobnosti - program může objekty k rastru zarovnávat, nemusí však rastr zobrazovat a naopak. Někteří uživatelé nemají editaci dle rastru příliš v oblibě, mohou si tedy rastr vypnout úplně. Doporučujeme alespoň zapnout položku *Přichytávat k rastru* - usnadníte si tím změny velikosti a posun objektů (lze je lépe zarovnávat).

Ve skupině *Orámování* lze měnit parametry orámování a vybarvení stránky: Po zaškrtnutí položky *Orámovat stránku* máte možnost zvolit barvu čáry, kterou bude stránka orámována. Lze změnit také tloušťku čáry a to v milimetrech, bodech nebo palcích. Zaoblení rohů orámování lze měnit ve výše uvedených jednotkách zvláště pro výšku a šířku zaoblení. Po zapnutí volby *Zaoblovat kružnicí* vkládáte pouze jednu hodnotu, stejnou pro výšku i šířku zaoblení. Zaškrtnutím volby *Vybarvit stránku* můžete vybrat barvu, která se bude tisknout (samozřejmě pouze v případě, že vlastníte barevnou tiskárnu, na černobílých tiskárnách bude barva nahrazena rastrem).

Popis

Poklepáním myši na příkaz *Popis* si můžete zapsat vlastní poznámky k příslušnému formuláři. Popis definičního souboru a jeho struktury je vyplněno výrobcem a nelze jej měnit.

Struktura

Stromová struktura formuláře v levé polovině dialogového okna obsahuje všechny skupiny formuláře. Políčko *Povoleno* ve spodní části okna umožňuje povolit či zakázat příslušnou část formuláře pro zobrazení a tisk. Zakázané skupiny se ve formuláři nezobrazí a v sestavě se netisknou, ale při ukončení práce s editorem se uloží a to včetně objektů.

Objekt

Skupina *Objekt* obsahuje příkazy pro práci s jednotlivými objekty nebo skupinami objektů.

Vlastnosti

A.10 Money 2000 – Editor formulářů



Začínáme s Editorem formulářů

Příkaz slouží ke změně vlastností⁵ označeného objektu nebo skupiny objektů v případě, že měníte vlastnosti skupiny objektů, mění se jen společné vlastnosti. v případě, že nemáte označen žádný objekt, program se Vás zeptá, zda chcete měnit *Vlastnosti nových objektů*. Základní informace o objektu Vám podává také informační řádek ve spodní části editačního okna.

Vlastnosti nových objektů

Tímto příkazem zadáte základní vlastnosti nově vkládaných objektů jako jsou formát textu, typ čáry, výplň. Příkaz můžete vyvolat i tak, že neoznačíte žádný objekt a zvolíte položku menu *Objekt/Vlastnosti*.

Označit vše

Příkaz označí všechny objekty v aktivní části formuláře.

Kopírovat

Tato funkce zkopíruje označený objekt nebo skupinu objektů do schránky Windows (clipboardu), přičemž původní objekt zůstane ve formuláři zachován. Zkopírovaná data můžete poté kdykoli vložit do formuláře.

Vyjmout

Tato funkce zkopíruje označený objekt nebo skupinu objektů do schránky Windows (clipboardu), přičemž původní objekt bude z formuláře odstraněn. Zkopírovaná data můžete poté kdykoli vložit do formuláře.

Vložit

Tato funkce vloží data ze schránky Windows (clipboardu) zkopírované z Editoru formulářů.

Smazat

Tato funkce odstraní právě označený objekt nebo skupinu objektů. Pečlivě rozvažte, zda chcete daný objekt skutečně smazat, poněvadž odstraněné objekty již nelze obnovit.

Kopie

Tato funkce vytvoří kopii označeného objektu posunutého podle nastavení Editoru (*Soubor/Nastavení*).

Zarovnat

Po aktivaci funkce *Zarovnat* se zobrazí dialogové okno s výběrem zarovnání skupiny objektů a to jak ve vodorovném, tak ve svislém směru. Výběrovými přepínači vybíráte zarovnání zvlášť pro svislý a vodorovný směr. Objekty ve skupině se zarovnají tak, že při zarovnání vlevo program vypočítá průměr hodnot levých okrajů všech objektů a na tuto hodnotu objekty zarovná.

⁵ *Vlastnosti objektu můžete velmi rychle měnit prostým poklepáním myši na objektu. Výjimku tvoří pouze textové objekty, které po poklepání myši umožňují editaci textu přímo ve formuláři.*



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Podobně se objekty zarovnají vpravo, shora i zdola. Při zarovnání na střed program vypočítává průměrnou hodnotu středů označených objektů.

Volba *Zarovnat k rastru* je povolena pouze v případě, že v menu *Formulář/Stránka* máte zaškrtnutou volbu *Přichytávat k rastru*.

Po zapnutí volby *Zarovnat na střed části formuláře* se objekty ve skupině zarovnají na střed právě aktivní části formuláře.

Zarovnat na rastr

Funkce *Zarovnat na rastr* zarovnává označené objekty k rastru, a to pouze v případě, že v menu *Formulář/Popis* máte v položce *Rastr* zaškrtnutou volbu *Přichytávat k rastru*.

O jedno vpřed

Tento příkaz umístí označený objekt o jednu pozici vpřed v pořadí objektů (vymění se s předcházejícím).

Objekty se vykreslují v pořadí, jak byly vloženy. Tím je zajištěno, že objekty vložené později mohou překreslit objekty vložené před nimi. Příkazem tedy můžeme ovlivňovat toto vykreslování objektů.

O jedno vzad

Tento příkaz umístí označený objekt o jednu pozici vzad v pořadí objektů (vymění se s následujícím).

Dopředu

Tento příkaz umístí označený objekt v pořadí objektů až na začátek. Tím zajistíme, že tento objekt se vykreslí jako první.

Dozadu

Tento příkaz umístí označený objekt v pořadí objektů až na konec. Tím zajistíme, že tento objekt se vykreslí jako poslední.

Okno

Skupina *Okno* obsahuje příkazy pro práci s okny.

Další

Stiskem klávesy *F6*, popř. vyvoláním funkce *Další* z menu, se Vám přepne aktivní okno do dalšího v pořadí. To znamená, že když máte otevřené tři formuláře a naposledy otevřený formulář je aktivním, po aktivaci funkce *Další* se stává aktivním první otevřený formulář, po opětovném stisku *F6* se stává aktivním druhý otevřený formulář, ap. Stiskem tlačítka *F6* vlastně listujete jednotlivými okny v tom pořadí, jak byly otevřeny.

Předchozí

A.12 Money 2000 – Editor formulářů



Začínáme s Editorem formulářů

Stiskem kombinace kláves *Shift+F6*, popř. vyvoláním funkce *Předchozí* z menu se Vám přepne aktivní okno do předešlého v pořadí. To znamená, že když máte otevřené tři formuláře a naposledy otevřený formulář je aktivním, po aktivaci funkce *Předchozí* se stává aktivním druhý otevřený formulář, po opětovném stisku *Shift+F6* se stává aktivním první otevřený formulář, ap. Stiskem kombinace kláves *Shift+F6* vlastně listujete jednotlivými okny v opačném pořadí, než jak byly otevřeny.

Dlaždice

Po výběru funkce *Dlaždice* se na obrazovce velikost pracovní plochy *Editoru formulářů* rozdělí rovnoměrně mezi jednotlivá okna. v praxi to znamená, že v případě počtu x oken bude každé okno zabírat 1/x plochy (při počtu dvou oken bude každé zabírat polovinu pracovní plochy, při počtu tří třetinu, atd.).

Výjimka nastane při lichém počtu pěti a více oken. v tomto případě se pracovní plocha rozdělí na levou a pravou část, přičemž v levé části je stejnoměrně rozložen sudý počet oken a v pravé části pracovní plochy lichý počet. Aktivní okno zůstává aktivním i po provedení příkazu *Dlaždice*.

Kaskáda

Úprava pracovní plochy editoru příkazem *Kaskáda* znamená, že všechny okna se při stejné velikosti poskládají na sebe s přesahem (ze spodního okna je vidět pouze jeho název). Aktivní okno zůstává aktivním i po provedení příkazu *Kaskáda*.

Obnova okna

Volba překreslí aktivní formulář – vhodné pokud při některé manipulaci zůstane na formuláři nějaká změna, kterou nepožadujete.

Nápověda

Pod touto volbou naleznete přímý vstup do kontextové nápovědy. Dále zde máte možnost zjistit číslo verze programu a další informace, které můžete potřebovat např. při volání na horkou linku.

Obsah

Poklepnutím myši na tuto položku se otevře okno s titulní stránkou nápovědy k programu. Nápověda je rozdělena na několik základních témat pro snadnější vyhledávání témat nápovědy.

Práci s nápovědou Vám usnadní i několik funkčních tlačítek v horní části okna nápovědy:

Obsah -z obrazí titulní stránku nápovědy

Hledat - vyvolá dialogové okno pro hledání témat nápovědy dle klíčových slov

Zpět - návrat k poslednímu zobrazenému tématu

Tisk - zobrazí dialogové okno tisku



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Práce s editorem

Vyvolá jednotlivá témata nápovědy popisující práci s *Editorem formulářů*.

Technická podpora

Zobrazí kontaktní adresy na technickou podporu.

O programu

Zobrazí aktuální informace o verzi a datu výroby programu

Svislá lišta s nástroji

Svislá lišta s nástroji slouží ke vkládání nových objektů do formuláře, k označování již nakreslených objektů a ke změně zobrazení.

Úprava zobrazení (měřítka)

Výše zobrazené ikony slouží pro zvětšení, či zmenšení formuláře. Uživatel tak dostává možnost editovat formulář do nejmenších detailů. Ikony s lupou mění poměr zobrazení o 25%. Ikona 1:1 vrací poměr zobrazení na hodnotu 100%.

Výběr objektů

Ikona pro výběr slouží k označení objektu či skupiny objektů. Okolo objektu (či skupiny objektů) se zobrazí rámeček, který Vám dává informaci o velikosti objektu. Pozor - nemusí vždy souhlasit, že velikost objektu = velikost obsahu! (např. u obrázků).

Kreslení čar

Ikona slouží k nakreslení rovných čar metodou Drag & Drop (táhni a pusť). Čára se zobrazí podle nastavených vlastností nových objektů.

Nastavení vlastností pro objekt *čára*:

Část *Typ čáry*

Vybrat si můžete buď čáru tenkou, která má tloušťku jednoho bodu, nebo si tloušťku čáry můžete nastavit, a to buď v milimetrech, bodech nebo palcích. u tenké čáry si můžete vybrat z několika typů čáry (např. plná, čárkovaná, tečkovaná, atd.). v levé části dialogového okna naleznete paletu šestnácti barev, ze které si můžete vybrat barvu čáry. u nastavené čáry můžete měnit pouze barvu, nikoli však typ. Ve spodní části se Vám průběžně zobrazuje čára tak, jak bude vypadat ve formuláři.

Kreslení pravoúhelníku

Ikona slouží ke kreslení pravoúhlých objektů (např. rámečků, apod.) metodou Drag & Drop. Pravoúhelník se zobrazí podle nastavených vlastností nových objektů.

Nastavení vlastností pro objekt *pravoúhelník*:

Část *Pravoúhelník*



Začínáme s Editorem formulářů

U pravoúhelníku máte možnost měnit zaoblení rohů. Zaoblení lze měnit v milimetrech, bodech nebo palcích a to jak ve vodorovném, tak i svislém směru. Jestliže zaškrtnete položku *Zaoblovat kružnicí*, míra zaoblení bude stejná ve vodorovném, tak i ve svislém směru.

Část Typ čáry

Nastavuje se čára, která ohraničuje pravoúhelník. Vybrat si můžete buď čáru tenkou, která má tloušťku jednoho bodu, nebo si tloušťku čáry můžete nastavit, a to buď v milimetrech, bodech nebo palcích. u tenké čáry si můžete vybrat z několika typů čáry (např. plná, čárkovaná, tečkovaná, atp.). v levé části dialogového okna naleznete paletu šestnácti barev, ze které si můžete vybrat barvu čáry. u nastavené čáry můžete měnit pouze barvu, nikoli však typ. Ve spodní části se Vám průběžně zobrazuje čára tak, jak bude vypadat ve formuláři.

Část Výplň

Pravoúhelník lze vyplnit plochou, šrafováním nebo ponechat bez výplně. v případě, že výplní je plocha nebo jakékoliv šrafování (vodorovné, svislé, kříž, ...), můžete změnit barvu výplně z palety šestnácti barev.

Kreslení elipsy

Ikona slouží k nakreslení elipsy metodou Drag & Drop. Elipsa se zobrazí podle nastavených vlastností nových objektů.

Nastavení vlastností pro objekt *Elipsa*:

Část Typ čáry

Nastavuje se čára, která ohraničuje elipsu. Vybrat si můžete buď čáru tenkou, která má tloušťku jednoho bodu nebo si tloušťku čáry můžete nastavit, a to buď v milimetrech, bodech nebo palcích. u tenké čáry si můžete vybrat z několika typů čáry (např. plná, čárkovaná, tečkovaná, atd.). v levé části dialogového okna naleznete paletu šestnácti barev, ze které si můžete vybrat barvu čáry. u nastavené čáry můžete měnit pouze barvu, nikoli však typ. Ve spodní části se Vám průběžně zobrazuje čára tak, jak bude vypadat ve formuláři.

Část Výplň

Elipsu lze vyplnit plochou, šrafováním nebo ponechat bez výplně. v případě, že výplní je plocha nebo jakékoliv šrafování (vodorovné, svislé, kříž, ...), můžete změnit barvu výplně z palety šestnácti barev.

Vložení textu

Ikona slouží k vložení textového objektu metodou Drag & Drop. Text se zobrazí podle nastavených vlastností nových objektů. Pro editaci textu je na ploše Editoru k dispozici několik ikon.

Nastavení vlastností pro objekt *Text*:

Část Text

V horní části dialogového okna editujete obsah objektu typu TEXT.



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Část Formát

Volba *Jednořádkový* určuje vzhled textu vzhledem k hranicím objektu. v tomto případě se text zobrazí pouze jako jeden řádek nezávisle na nastavení velikosti objektu. Lze jej také vzhledem k objektu zarovnat (svisle i vodorovně) a to ke všem hranicím i středu objektu. Volba *Víceřádkový* rozdělí text na více řádků tak, jak jste jej na více řádků zadali v části TEXT. Při zaškrtnutí volby *Formátovat* text program automaticky odřádkuje text v případě, že text by přesahoval hranice objektu. Volba *Čárový kód* zobrazí text ve formátu čárového kódu (samozřejmě, že text musí dodržet pravidla daného typu čárového kódu). Je zde možné volit Typ čárového kódu dle výběru. Typ čárového kódu nastavený programem Money2000 nemá v tomto případě význam.

Část Písmo

Písmo můžete vybírat ze všech nainstalovaných písem v prostředí Windows. Barvu písma můžete vybrat z palety šestnácti barev. Velikost písma lze měnit na výšku i na šířku vzhledem k jednomu znaku, a to v milimetrech, bodech nebo palcích.

Natočením písma se rozumí otočení celého obsahu o zvolený počet stupňů proti směru hodinových ručiček vzhledem k pomyslné ose X.

Při úpravách písma se v ukázce předvolený text automaticky mění dle zadaných změn.

Vložení proměnné formuláře

Ikona slouží ke vložení proměnné formuláře metodou Drag & Drop.

Po stisku myši na ikoně a následném vložení objektu na pracovní plochu program nabídne seznam proměnných, které můžete použít v editované části formuláře. Poklepáním na vybrané proměnné ji přenesete do editovaného objektu na pracovní ploše.

Nastavení vlastností pro objekt *Proměnná*:

Část Proměnná

V případě, že chcete tisknout součet proměnných z jiné části formuláře (*Položky*), zaškrtněte políčko *Sumovat* z a vyberte část formuláře, ze které budete sumovat proměnné⁶. Délka proměnné se nastavuje na celkový počet znaků nezávisle na proměnné, které si zvolíte v levé části dialogového okna. Jestliže se jedná o číselnou proměnnou, máte možnost nadefinovat znak, který se bude zobrazovat místo nevýznamných míst. Rovněž můžete číslo zarovnat. Pokud zadáte současně zarovnávání celé i desetinné části, program nejprve zarovná celou část a následně desetinnou do celkové délky proměnné. Program dává rovněž možnost definovat text, který se zobrazí v případě, že hodnota proměnné je nulová.

Část Formát

⁶ Často se Vám může stát, že potřebujete sumovat proměnné, které nechcete tisknout. Vložte je tedy do formuláře a ve vlastnostech zakažte zobrazování této proměnné. Proměnná se nebude tisknout, ale můžete ji sumovat.



Začínáme s Editorem formulářů

Volba *Jednořádkový* určuje vzhled proměnné vzhledem k hranicím objektu. v tomto případě se proměnná zobrazí pouze jako jeden řádek nezávisle na nastavení velikosti objektu. Lze ji také vzhledem k objektu zarovnat (svisle i vodorovně) a to ke všem hranicím i ke středu objektu. Volba *Víceřádkový* rozdělí text proměnné na více řádků. Při zaškrtnutí volby *Formátovat text* program automaticky odřádkuje text proměnné v případě, že text by přesahoval hranice objektu. Volba *Čárový kód* zobrazí text ve formátu čárového kódu (samozřejmě, že text musí dodržet pravidla daného typu čárového kódu). Je zde možné volit typ čárového kódu nebo použít Typ nastavený programově v Money 2000 (jen u některých tiskových sestav, např. doklady se skladovými položkami, seznam skladových zásob, atd).

Část Písmo

Písmo můžete vybírat ze všech nainstalovaných písem prostředí Windows. Barvu písma můžete vybrat z palety šestnácti barev. Velikost písma lze měnit na výšku i na šířku vzhledem k jednomu znaku, a to v milimetrech, bodech nebo palcích.

Natočením písma se rozumí otočení celého obsahu o zvolený počet stupňů proti směru hodinových ručiček vzhledem k pomyslné ose X.

Při úpravách písma se v ukázce předvolený text automaticky mění dle zadaných změn (mimo natočení textu).

Vložení obrázku

Ikona slouží k vložení obrázku metodou Drag & Drop. Do formuláře můžete takto vložit obrázky ve formátu BMP (Bitová mapa Windows), WMF (Windows metafile).

Nastavení vlastností obrázku:

Část Obrázek

Po zaškrtnutí políčka *Zarovnat dle rámečku* se obrázek přizpůsobí velikosti rámečku. Pokud při této volbě zvolíte *Zachovat poměr stran*, obrázek se sice přizpůsobí velikosti rámečku, ale tak, aby poměr stran zůstal stejný jako originál – může se tedy stát, že obrázek nebude stejně velký jako rámeček. Při zaškrtnuté volbě *Vystředit se střed* obrázku shoduje se středem rámečku bez ohledu na velikost. Tlačítkem *Smazat* odstraníte obrázek z objektu.

Obrázek můžete rovněž uložit. Obrázek lze uložit jen ve stejném formátu, v jakém byl načten.

Vložení příznaku textu

Ikona slouží k vložení příznaku textu metodou Drag & Drop. Příznakem textu rozumíme místo, do kterého *Editor formulářů* vloží dlouhý text (např. dopis).

Nastavení vlastností pro *Vložení příznaku textu*:

Část Text



Money2000

ekonomický systém pro Windows

V části *Text* můžete povolit volbu *Ohraničený text*, případně *Povolit pravý okraj*. Ohraničený text vám povolí měnit velikost rámečku, ve kterém bude zobrazen příslušný text.

Príznak textu je standardně zarovnán k levému okraji. Text v rámečku můžete zarovnat k oběma okrajům nebo na střed. Pokud zaškrtnete políčko *Formátovat text*, text se automaticky odřádkuje na pozici pravého konce rámečku (neplatí pro neohraničený text).

Část Písmo

Písmo můžete vybírat ze všech nainstalovaných písem prostředí Windows. Barvu písma můžete vybrat z palety šestnácti barev. Velikost písma lze měnit na výšku i na šířku vzhledem k jednomu znaku a to v milimetrech, bodech nebo palcích.

Natočením písma se rozumí otočení celého obsahu o zvolený počet stupňů proti směru hodinových ručiček vzhledem k pomyslné ose X.

Při úpravách písma se v ukázce předvolený text automaticky mění dle zadaných změn (mimo natočení textu).

Vložení konce strany

Poklepnutím myši do libovolné části formuláře vložíte konec strany.

Při výstupu na tiskárnu se na pozici konce strany formulář odstraní a tisk další části formuláře pokračuje na další listy (viz. *Tisk*).

Vložení skupiny objektů

Ikona slouží ke vložení skupiny objektů metodou Drag & Drop. Skupina objektů se zobrazí dle nastavení vlastností v menu *Objekt/Vlastností nových objektů*. Textové objekty se v seznamu od proměnných formuláře liší tím, že jsou zobrazeny v uvozovkách.

Pomocí šipek vpravo od seznamu měníte pořadí označeného objektu v seznamu proměnných. Pokud chcete vložit do seznamu objekt typu *Text*, stiskněte tlačítko *Text*. Poklepnutím na tlačítko *Proměnná* se otevře dialogové okno pro vkládání proměnné formuláře. Označením objektu a stiskem tlačítka *Smazat* odstraníte objekt ze seznamu. Stiskem tlačítka *Objekt* máte možnost měnit vlastnosti označeného objektu. Pokud chcete měnit parametry textového výstupu proměnných a textů, stiskněte tlačítko *Vlastnosti*. Tlačítko *Oddělovače* slouží k nastavení oddělovačů pro jednotlivé objekty ve skupině.

Vodorovná lišta s nástroji

Vodorovná lišta s ikonami slouží k rychlým změnám některých vlastností objektů bez nutnosti vyvolávat tyto změny vyhledáváním příslušných voleb v menu. Dále je zde skupina ikon pro rychlou práci s diskovými soubory a pro obsluhu tisku a vyvolání nápovědy.

A.18 Money 2000 – Editor formulářů



Nový formulář

Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Soubor/Nový formulář*. Program otevře dialogové okno se seznamem souborů struktur formulářů. Dvojitým poklepáním, nebo označením a poklepáním na tlačítko *OK* nahrajete příslušnou strukturu formuláře.

Otevření formuláře

Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Soubor/Otevřít*. Program otevře dialogové okno se seznamem souborů formulářů. Dvojitým poklepáním, nebo označením a poklepáním na tlačítko *OK* nahrajete příslušný formulář.

Uložení formuláře

Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Soubor/Uložit*.

Tisk

Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Soubor/Tisk*. Program otevře dialogové okno tisku. Poklepáním na tlačítko *OK* potvrdíte tisk formuláře.

Náhled Tisku

Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Soubor/Náhled*. Program otevře dialogové okno s náhledem tisku. Formulář bude zobrazen tak, jak se vytiskne. Ke změně měřítka náhledu jsou na pravé straně k dispozici ikony s lupou.

Vlastnosti objektu

Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Objekt/Vlastnosti*.

Při stisku této ikony mohou nastat tyto alternativy:

- ◆ V případě, že nemáte označen žádný objekt, program se Vás zeptá, zda si přejete měnit implicitní nastavení pro *Vlastnosti nových objektů*
- ◆ Jestliže máte označen jeden objekt, otevře se dialogové okno s vlastnostmi objektu
- ◆ Jestliže je označena skupina objektů, otevře se dialogové okno vlastností skupiny objektů

Výběr fontu a velikosti písma

V poli řezu a velikosti písma můžete měnit velikost a font textu. Vybírat můžete ze všech písem používaných ve Vaší instalaci Windows.

Volba řezu písma

Ikony pro editaci písma mění vlastnosti označeného textového objektu jako je tučné, podtržené písmo, nebo kurzíva. Program tak umožňuje měnit jednoduše vzhled textových objektů.

Volba zarovnání textu



Money2000

ekonomický systém pro Windows

Text můžete vzhledem k hranicím objektu zarovnávat vlevo, vpravo nebo na střed objektu.

Změna barvy objektu

Jestliže pokleпáte myší na výše uvedenou ikonu, rozvine se Vám paleta standardních šestnácti barev. Pokud jako objekt máte označen text, pokleпáním levého tlačítka do příslušného políčka změníte jeho barvu.

Změna barvy obrysu a výplně objektu

Ikona pro změnu barvy objektu má i podobu nastavení pro dvě barvy. v případě, že se objekt skládá z obrysu a výplně, levým tlačítkem z palety šestnácti barev volíte barvu obrysu a pravým tlačítkem barvu výplně objektu.

O jedno vpřed

Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Objekt/O jedno vpřed*. Tento příkaz umístí označený objekt o jednu pozici vpřed v pořadí objektů (vymění se s předcházejícím).

Objekty se vykreslují v pořadí, jak byly vloženy. Tím je zajištěno, že objekty vložené později mohou překreslit objekty vložené před nimi. Příkazem tedy můžeme ovlivňovat toto vykreslování objektů.

O jedno vzad



Funkce této ikony je shodná s příkazem menu *Objekt/O jedno vzad*. Tento příkaz umístí označený objekt o jednu pozici vzad v pořadí objektů (vymění se s následujícím).














Horké klávesy

Pro snadnější a rychlejší práci s Editorem formulářů využijte "horkých kláves". Jedná se o klávesy nebo jejich kombinace, pomocí kterých dosáhnete požadované akce mnohem rychleji než při klasickém výběru volby z menu.




Práce se soubory:

-  uložit formulář
-  načíst formulář z disku





Práce s objekty:

-  Kopírovat objekt
-  Vymout objekt
-  Vložit objekt
-  Smazat objekt
-  Kopie objektu
-  Zarovnat objekty
-  Zarovnat na rastr
-  O jedno vpřed
-  O jedno vzad
-  Dopředu
-  Dozadu

Práce s okny

-  Další
-  Předchozí
-  Seznam

Práce s programem

-  Menu
-  Nápověda k danému tématu
-  Obsah nápovědy
-  Informace o programu



Money2000

ekonomický systém pro Windows

A.22 Money 2000 – Editor formulářů