

Editor formulářů

Editor formulářů je určen pro návrh formulářů tiskových sestav. V tomto editoru si můžete navrhnout, jak bude vypadat hlavička, patička sestavy, jak budou rozmístěny jednotlivé položky. Pro tento účel má editor řadu prostředků pro vkládání textů, čar, proměnných atd., prostředky pro definování typu písma aj. Je možné si také nastavit ovladač příslušné tiskárny a tím omezit funkce editoru (především typu písma) pro navrhovanou sestavu. Každý formulář je vytvářen na základě příslušného souboru definice, která udává strukturu formuláře, jeho proměnné aj.

Spuštění programu

Spuštění z operačního systému DOS provedeme zapsáním jména programu FE a potvrzením klávesou <Enter> v příslušném adresáři a na příslušné diskové jednotce. Máme-li v DOSu nastavenou cestu (např. příkazem PATH v dávkovém souboru AUTOEXEC.BAT) můžeme tento program spouštět z kteréhokoliv adresáře.

Program při spuštění načítá konfiguraci a barvy. Nejprve hledá tyto konfigurační soubory v aktuálním adresáři (tj. v tom, ze kterého program spouštíme). Pokud je nenajde, hledá je v adresáři, kde je příslušný program nainstalován. Pokud je ani tam nenajde, nastaví si standardní konfiguraci a barvy a uloží tuto standardní konfiguraci do adresáře kde je editor nainstalován. Díky tomu si každý uživatel může vytvořit svůj vlastní adresář odkud bude spouštět editor, tam si přepokopírovat konfigurační soubory a tím bude mít každý uživatel svou vlastní konfiguraci programu.

Chceme-li, aby program po spuštění nahrál některé soubory, napíšeme jejich jména v příkazové řádce DOSu (hned za volání FE - oddělujeme mezerou).

Příklad:

```
FE [
FE "jméno souboru 1" ... "jméno soubor n"[]
```

(uvozovky nepíšeme)

Práce s editorem formulářů

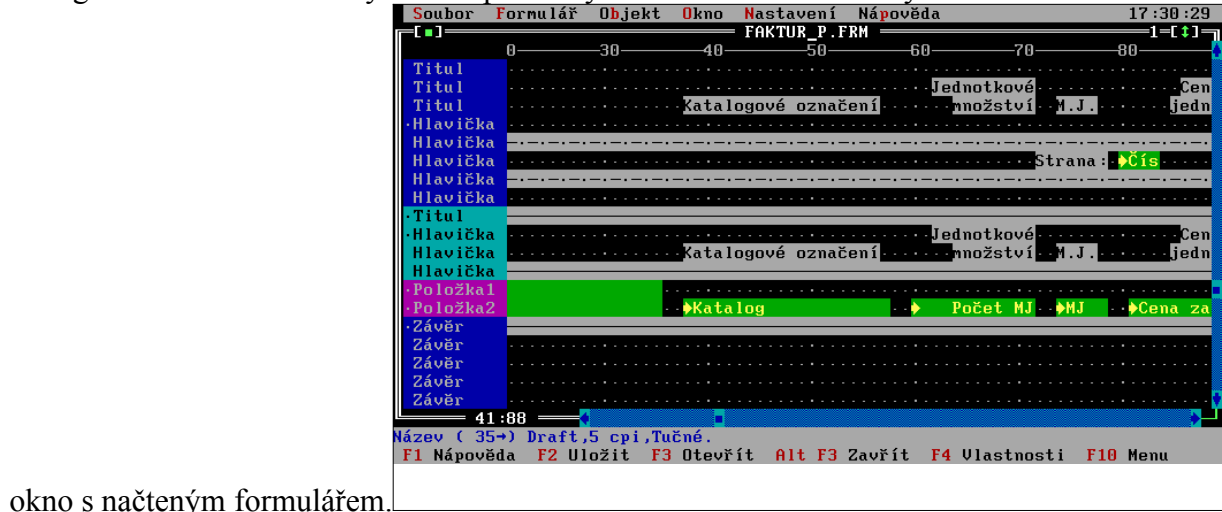
Vytvoření nového formuláře

Chceme-li vytvořit nový formulář, vybereme volbu menu *Soubor/Nový* a v následujícím dialogovém okně souborů vybereme příslušný soubor definice. Každý soubor definice je specifický pro různé tiskové sestavy a v žádném případě není možné měnit jeho název nebo obsah. O tom, ke které tiskové sestavě příslušný soubor definice náleží, jsme informováni ve spodních dvou řádcích dialogového okna souborů. Po výběru se otevře editační okno s nově vytvořeným formulářem. Tomuto formuláři je přiřazeno jméno souboru "NONAMExx.FRM" (bezejména, xx značí pořadové číslo editovaného formuláře) a později při pokusu o uložení na disk se nás program zeptá na nové jméno souboru.

-Většinou budete určitě používat Editor formulářů přímo z prostředí programu Money. Je proto výhodně si jej zařadit do nabídky Komunikace, což Vám umožní vyvolat Editor formulářů kdekoliv v programu Money pouhým stiskem kombinace kláves.

Otevření existujícího formuláře

Chceme-li editovat již existující formulář, zvolíme volbu menu *Soubor/Otevřít* a v následujícím dialogovém okně souborů vybereme příslušný soubor formuláře. Po výběru se otevře editační



okno s načteným formulářem.

Přidání existujícího formuláře do nového

Chceme-li z jakéhokoliv důvodu (např. jsou-li si formuláře podobné) přidat již existující formulář do nově vytvořeného editačního okna vybereme položku menu *Soubor/Přidat* a v následujícím dialogovém okně souborů vybereme příslušný soubor formuláře. Program nám nabídne jen soubory, které se k tomuto účelu hodí (jsou si podobné jejich definiční soubory na jejichž základě jsou formuláře vytvořeny - počet skupin, povolené části formuláře {ne uživatelem}). Budou-li v editačním okně již nějaké objekty, budou před přidáním nového formuláře po varování, při kterém můžeme tuto operaci zrušit, smazány. Všechny proměnné přidaného souboru budou přepsány podle nového definičního souboru (POZOR ! Nemusí vždy souhlasit).

Nastavení šířky formuláře, řádkování a podkladové hustoty a způsobu tisku

Vytvoříme-li nový formulář, vytvoří se s hustotou podkladu 20 cpi (je-li nastaven ovladač tiskárny, nastaví se hustota podkladu na největší možnou hodnotu platnou pro daný ovladač), s šířkou formuláře formátu A4 (šířka 210 mm) a s řádkováním 0 mm. Chceme-li toto nastavení změnit, vybereme volbu menu *Formulář/Vlastnosti* a v následujícím dialogovém okně nastavíme příslušné parametry.

Šířku formuláře lze nastavit na A3 (šířka 297 mm) nebo A4 (šířka 210 mm). Vzdálenost mezi řádky nastavíme v mm. Nastavíme-li řádkování 0 mm, bude formulář vytištěn s řádkováním nastaveným v ovladači tiskárny, na jehož základě bude sestava tištěna. Hustotu podkladu můžeme volit 20 cpi, 17 1/8 cpi, 12 cpi, 10 cpi a 6 cpi (podle možností nastaveného ovladače tiskárny - viz. *Nastavení ovladače tiskárny*). Nastavením podkladu určíme, jakou hustotou budou tisknuty mezery mezi objekty. Pro objekty budou povoleny jen hustoty písma, které jsou menší nebo rovny hustotě podkladu a není-li zapnuta volba *Formulář/Vlastnosti* - <Nezarovnatelné hustoty>, budou povoleny jen hustoty, které jsou zarovnatelné k příslušnému podkladu (tj. hustota podkladu musí být n-násobkem hustoty písma - viz. *Povolené hustoty písma pro různé podklady*).

Dále si zde můžeme nastavit *Způsob tisku* na výšku nebo na šířku (na šířku je povoleno jen u některých tiskárn).

Nastavení ovladače tiskárny

Budeme-li chtít vytvořit formulář přímo pro určitou tiskárnu, nastavíme ovladač příslušné tiskárny. Nastavením ovladače omezíme funkce editoru (jako jsou nastavení typu a barvy písma, hustoty písma a podkladu aj.) podle možností příslušné tiskárny.

Ovladač tiskárny nastavíme, zvolíme-li volbu menu *Formulář/Nastavení tiskárny* a v následující dialogovém okně souborů vybereme příslušný soubor ovladače tiskárny.

Chceme-li využít všechny možnosti editoru bez ohledu na typ tiskárny, "stiskneme" tlačítko dialogového boxu [Standard]-.

Pokud ve formuláři budou objekty s typem písma, který nový ovladač nezná, budou tyto typy nastaveny na hustotu podkladu, font první, který ovladač zná (většinou "Draft"), styl "OBYČEJNÝ" a barvu "ČERNÁ".

Nastavení popisu formulářového souboru

Každý formulářový soubor je možné opatřit až 180 znakovou poznámkou, kterou můžeme vidět při výběru na spodních třech řádcích dialogového okna souborů.

Zvolíme-li volbu menu *Formulář/Popis* můžeme tuto poznámku v následujícím dialogovém okně editovat.

Povolení/zakázání částí formuláře

Chceme-li nadefinovat, které části formuláře požadujeme na výstupu a které ne, nastavíme kurzor na příslušnou skupinu, ve které chceme povolovat či zakazovat části a vybereme položku menu *Formulář/Skupina*. Otevře se nám dialogové okno se seznamem všech částí skupiny (ne všechny můžeme měnit - některé jsou napevno zakázány v definičním souboru, některé položky jsou nadefinovány jako podskupina), kde můžeme povolit či zakázat příslušnou část formuláře.

Editace formuláře a jeho objektů

Formulář je nahrán do editačního okna. Editační okno slouží pro editaci daného formuláře.

Vložení a smazání řádky

Přidání řádku do formuláře provedeme posunutím kurzoru na příslušný řádek, kde chceme vložit nový, a stiskneme klávesu <Ctrl/N> (nebo také pomocí volby menu *Formulář/Přidat řádku*).

Chceme-li naopak řádek smazat, stiskneme klávesu <Ctrl/Y> (nebo volba menu *Formulář/Smazat řádek*). Řádek se smaže na místě kurzoru. Pokud na tomto řádku jsou nějaké objekty (a to i ty, které jen zčásti zasahují), budou po varování, při kterém můžete danou operaci ještě zrušit, smazány a poté se příslušný řádek odstraní s formuláře.

Některé další klávesy v editačním okně mají následující význam :

Tab	vybere následující objekt
Shift/Tab	vybere předchozí objekt
Home	přesune kurzor na první znak řádku
End	přesune kurzor na poslední znak řádku
Shift/End	přesune kurzor na konec posledního objektu na řádku
Ctrl/Home	přesune kurzor na první řádek obrazovky
Ctrl/End	přesune kurzor na poslední řádek obrazovky
PgUp	přesune kurzor o stránku výš
PgDn	přesune kurzor o stránku níž
Ctrl/PgUp	přesune kurzor na začátek formuláře
Ctrl/PgDn	přesune kurzor na konec formuláře

-Máme-li nastavenou hustotu podkladu, kterou nový ovladač nezná, bude tato hustota změněna na nejmenší možnou.

Vkládání nových objektů

Dále můžeme do formuláře vkládat na příslušná místa různé objekty (jako jsou texty, proměnné atd.). To můžeme provést třemi způsoby :

- ◆ pomocí volby menu *Objekt/Nový*
- ◆ pomocí klávesy <Ins>.
- ◆ pomocí pravého tlačítka myši.

Ve všech třech případech se zobrazí menu s výběrem typu objektu. Možné typy objektů jsou :

- ◆ **Text** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/T)
- ◆ **Svislá čára** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/S)
- ◆ **Vodorovná čára** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/V)
- ◆ **Rámeček** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/R)
- ◆ **Proměnná** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/P)
- ◆ **Soubor** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/O)
- ◆ **Konec strany** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/K)
- ◆ **Pozadí** - (možno také zvolit klávesou - Ctrl/Z)

Změnu vlastnosti vložených objektů zadaných při vložení můžeme změnit volbou menu *Objekt/Vlastnosti*, popřípadě "dvojstiskem" levého tlačítka myši.

Písmo

Vkládáme-li nové objekty, nastaví se na typ písma zvolený v položce menu *Objekt/Písmo nových objektů*.

Změna písma

Tento typ písma můžeme změnit vybereme-li položku menu *Objekt/Písmo* nebo stiskem klávesy <Shift/F4 >.

Posouvání a změna velikosti

Je-li nastavená volba menu *Nastavení/Editor/Nový objekt do režimu Posun/Velikost*, po vložení se nový objekt přepne do režimu *Posun/Velikost*. Již existující objekt můžeme do tohoto režimu přepnout pomocí volby menu *Objekt/Velikost/Posun* nebo stiskem klávesy <Ctrl/F4 >, popř. stiskem mezerníku (u posledního způsobu musí být kurzor na vybraném objektu). Objekt můžeme též posouvat pomocí myši tím, že myši kurzor nastavíme na objekt, stiskneme levé tlačítko a táhneme na příslušné místo. Tam potom tlačítko pustíme. Stejně tak můžeme měnit i velikost objektu tím, že kurzor nastavíme na poslední znak objektu (u rámečku spodní pravý okraj, u svislých čar spodní poslední bod).

Kontrola nepřekrytí objektů

Objekty se nesmí v žádném případě překrývat (neplatí u překrývajících se čar a rámečků a podkladu). Vložíme-li nový objekt tak, že by překrýval jiný, program zahlásí chybu a zeptá se nás jestli chceme objekt smazat nebo pokračovat s tím, že se objekt přepne do režimu *Posun/Velikost*. Při posunu již existujícího objektu na místo jiného objektu, bude objekt vrácen na původní místo bez varování. To stejné platí i u změně velikosti objektů.

Pozor!

Jediný případ, kdy může dojít k překrytí objektů je, když změním podkladovou hustotu formuláře (z jakéhokoliv důvodu). Pokud k tomu dojde je nutné upravit ručně pozice všech objektů tak aby se nepřekrývali (není provedena žádná kontrola a některé objekty nemusí být vytištěny).

Stejně tak jak se kontroluje překrytí objektů, není povoleno ani vložit objekt na řádek, kde je příznak souboru nebo konce stránky. Vložíme-li příznak souboru nebo konce stránky, budou všechny objekty na příslušném řádku (po varování s možností zrušit danou operaci) smazány.

Uložení formuláře

Vytvořený formulář si můžeme uložit na disk. Vybereme volbu menu *Soubor/Uložit*, popř. stiskneme klávesu <F2> a uloží se nám formulář v právě aktivním editačním okně. Nebude-li mít formulář jméno (bude nazván NONAME.FRM) program otevře dialogové okno souborů, kde můžeme zadat nové jméno, popř. přepsat již existující soubor.

Chceme-li uložit formulář pod jiným jménem, vybereme volbu menu *Soubor/Uložit jako*.

Program otevře dialogové okno souborů, kde můžeme zadat nové jméno, popř. přepsat již existující soubor. Uložení všech formulářů otevřených v editoru provedeme, vybereme-li volbu menu *Soubor/Uložit vše*.

Ovládání editoru

Program se ovládá pomocí roletových nabídek (menu). Základní menu je rozděleno do několika skupin :

- ◆ **Soubor** - pro práci se soubory
- ◆ **Formulář** - pro práci s formulářem v aktivním editačním okně
- ◆ **Objekt** - pro práci s objekty formuláře
- ◆ **Okno** - pro práci s okny editoru
- ◆ **Nastavení** - nastavení základních parametrů editoru
- ◆ **Nápověda** - funkce elektronické příručky.

Do menu se přepneme klávesou <F10>. Poté můžeme kurzorovými šipkami vybrat příslušnou skupinu menu a klávesou <Enter> jej rozbalit. Rozbalit příslušnou skupinu můžeme i stiskem klávesy <Alt> a zvýrazněného znaku menu. V rozbalené skupině menu se pohybujeme pomocí kurzorových kláves. Stiskem klávesy <Enter>, popř. zvýrazněného znaku, vybereme příslušný příkaz menu. Na spodním řádku máme po celou dobu práce s menu nápovědný text ke každému příkazu.

Soubor

Nabídka slouží k práci se soubory. Obsahuje volby pro vytváření a otevírání souborů :

Nový

Volba slouží k vytvoření nového souboru. Po potvrzení volby klávesou <Enter> program nabídne v dialogovém okně souborů možné definiční soubory.

Otevřít (F3)

Příkaz otevře soubor formuláře a načte jeho obsah do editačního okna. Po potvrzení volby program nabídne v dialogovém okně souborů soubory formulářů (soubory s příponou FRM). Tento příkaz je možno také vyvolat pomocí klávesy <F3>.

Přidat

Tato volba umožňuje přidat jiný soubor formuláře do právě aktivního editačního okna. Program otevře dialogové okno souborů, ve kterém si vybereme požadovaný soubor. Pokud ve formuláři již nějaké objekty budou, po varování, při kterém můžeme tuto operaci zrušit, budou smazány. V dialogovém okně souborů budou jen ty soubory formulářů, které jsou pro tuto operaci vhodné (jsou si podobné tj. mají podobný soubor definice - počet skupin, povolené části formuláře {ne uživatelem}). Všechny proměnné přidávaného souboru budou přepsány podle nového definičního souboru (POZOR ! Nemusí vždy souhlasit).

Uložit (F2)

Příkaz uloží formulář v aktivním editačním okně. Pokud soubor nemá jméno (je nazván NONAME.FRM), program otevře dialogové okno souborů a nabídne změnu tohoto jména (příponu FRM není nutné psát, program si ji doplní sám). Uložení je také možno provést kdykoliv stiskem klávesy <F2>.

Uložit vše

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

Zapsat jako

Příkaz uloží formulář v aktivním editačním okně pod novým jménem. Program otevře dialogové okno souborů, kde můžeme napsat nové jméno souboru (příponu FRM není nutné psát, program si ji doplní sám).

Informace (Alt/I)

Volba menu otevře dialogové okno informací o aktivním formuláři.

Operační systém

Příkaz *Operační systém* umožňuje přerušit zpracování programu a "skočit" do operačního systému počítače. To Vám umožňuje spouštět přímo za provozu jiné potřebné programy. Návrat do programu se provádí zadáním příkazu EXIT operačního systému.

Konec (Alt X)

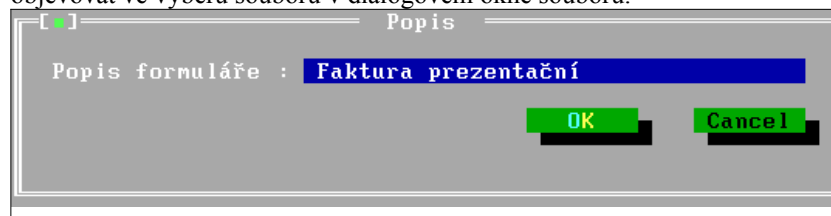
Příkaz slouží k ukončení programu. Ukončení je možné také po stisku kláves <Alt/X>, kdykoliv je zobrazena hlavní nabídka. Pokud máme v editoru nějaký formulář neuložený program nabídne jeho uložení.

Formulář

Nabídka obsahuje příkazy pro celkový vzhled formuláře v právě aktivním editačním okně.

Popis

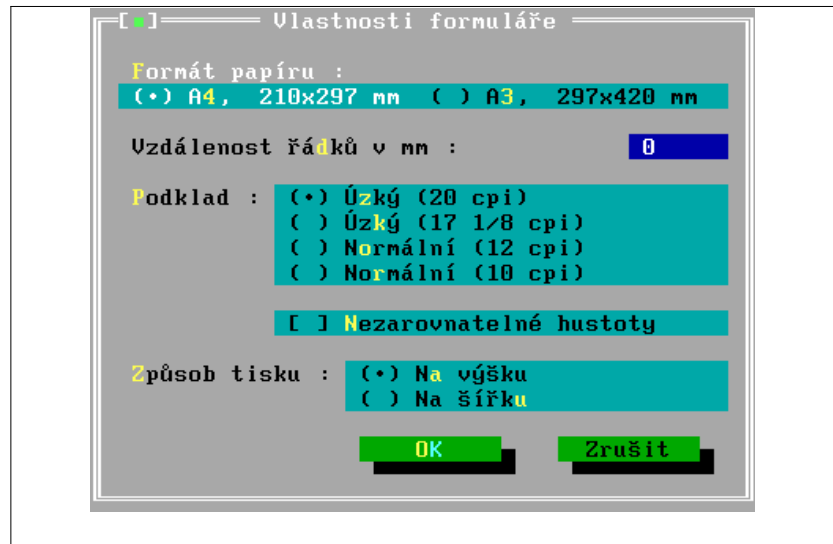
Tento příkaz umožňuje vložit popis- k formuláři v aktivním editačním okně. Program otevře dialogové okno, kde můžeme změnit popis souboru formuláře, který se bude objevovat ve výběru souborů v dialogovém okně souborů.



Vlastnosti

Příkaz otevře dialogové okno, ve kterém umožňuje program nastavit vlastnosti formuláře (všechny vlastnosti se vztahují k formuláři v aktivním editačním okně):

-Popis bude změněn pouze v paměti, do souboru se uloží až po uložení formuláře.



◆**Formát** - volba šířky formuláře pro tiskárny A3 (297 mm) nebo A4 (210 mm).

◆**Vzdálenost řádků v mm** - nastavení řádkování tiskárny pro editovaný formulář. Hodnota se zadává v mm a znamená vzdálenost mezi jednotlivými tištěnými řádky (0 mm znamená tisk v řádkování nastaveném v ovladači tiskárny použitý při tisku sestavy).

◆**Podklad** - volba podkladové hustoty fontu. Tato hustota bude použita pro tisk mezer mezi jednotlivými objekty formuláře. Volbou podkladu dále zvolíme, které hustoty písma můžeme zvolit u všech objektů. Povolena bude jen hustota písma, která je menší než podklad a je zarovnatelná k hustotě podkladu (tj. je-li hustota podkladu n-násobkem hustoty písma - např. podklad 10 cpi má povoleny hustoty 10 cpi a 5 cpi). Povolené podklady jsou (také podle možností nastaveného ovladače tiskárny) :

20 cpi
17 1/8 cpi
12 cpi
10 cpi

Pokud chceme použít i nezarovnatelné hustoty písma zapneme volbu :

◆**Nezarovnatelné hustoty** - Zapíná možnost použití i nezarovnatelných (zarovnatelný znamená, je-li hustota podkladu n-násobkem hustoty písma) hustot písma k nastavenému podkladu.

◆**Způsob tisku** - na výšku (normální tisk), na šířku - některé tiskárny umožňují tisk naležato. Touto volbou můžeme tuto vlastnost využít.

Nastavení tiskárny

Příkaz otevře dialogové okno souborů, ve kterém umožňuje program nastavení ovladače tiskárny k formuláři v aktivním editačním okně. Tím omezíme vlastnosti editoru, jako je typ písma, barva, hustota atd., podle možností dané tiskárny. Chceme-li využívat všechny možnosti editoru, aniž bychom znali předem pro kterou tiskárnu budeme formulář používat stiskneme tlačítko dialogového okna [Standard]. Bude-li již nějaký ovladač tiskárny nastaven, bude nabídnut v dialogovém okně souboru příslušné jméno ovladače tiskárny, v případě že bude nastaven "Standard" bude na místě jména souboru '*.MPD'.

Přidat řádek (Ctrl N)

Tento příkaz vloží řádek na aktuální pozici kurzoru v aktivním editačním okně.

Vyvolává se rovněž stiskem kombinace kláves <Ctrl N>.

Smazat řádek

Tento příkaz smaže řádek na aktuální pozici kurzoru v aktivním editačním okně. Pokud na tomto řádku jsou nějaké objekty formuláře (a to i jen částečně), budou po varování smazány (máme zde možnost funkci zrušit po stisknutí tlačítka dialogového okna [Ne]). Tento příkaz můžeme též vyvolat stiskem klávesy <Ctrl Y>.

Skupina

Příkaz otevře dialogové okno, ve kterém umožňuje program nadefinovat, které části skupiny formuláře v aktivním editačním okně budou ve výstupním tisku. Tím můžeme měnit vzhled formuláře. Některé části nemůže uživatel povolit vůbec, protože jsou napevno zakázány v souboru definice.



Objekt

Nabídka obsahuje příkazy pro práci s objekty formuláře. Obsahuje volby pro vkládání, definici typu písma a fontů objektů formuláře v právě aktivním editačním okně. K aktivnímu objektu je zobrazen (pokud je zapnutá volba *Nastavení/Editor/Info řádek*) na druhém řádku odspoda informační řádek příslušný k danému objektu.

Nový

Touto volbou vložíme do formuláře v aktivním editačním okně nový objekt. Po výběru typu objektu zadáme některé odpovídající parametry k danému objektu a poté se objekt vloží do formuláře na pozici kurzoru. Některé objekty nejsou povoleny ve všech částech formuláře. Pokud by vložený objekt překrýval jiný (mimo překrývající se čáry a rámečky, které budou spojeny, a podkladu), nebude povoleno jeho vložení.

Tuto funkci můžeme vyvolat třemi způsoby :

- ◆ přes menu volbou *Objekt/Nový*
- ◆ klávesou Ins
- ◆ pravým tlačítkem myši

Vložený objekt se přepne do režimu *Posun/Velikost* (jen pokud je nastavena volba v menu *Nastavení/Editor/Nový* do režimu *Posun/Velikost*).

Text (Ctrl T)

Vložení textu do formuláře na pozici kurzoru. Program otevře dialogové okno pro napsání příslušného textu.

Svislá čára (Ctrl S)

-Definujeme vždy skupinu na které je umístěn kurzor.

Vložení svislé čáry. Program otevře dialogové okno pro definici typu čáry.



Vodorovná čára (Ctrl V)

Vložení vodorovné čáry. Program otevře dialogové okno pro definici typu čáry.

Rámeček (Ctrl R)

Vložení rámečku-. Program otevře dialogové okno pro definici typu (rámečku).

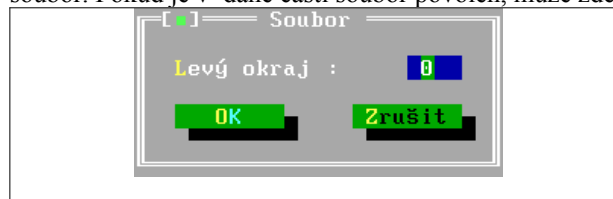
Proměnná (Ctrl P)

Vložení proměnné do formuláře. Proměnné v jednotlivých částech formuláře jsou různé a jsou pevně dány souborem definice na jehož základě je soubor formuláře vytvořen. Uživatel nemá jakoukoliv možnost tuto definici měnit. Při tisku na místo nich program ukládá přímo příslušné vypočtené hodnoty. Program otevře dialogové okno se seznamem proměnných příslušných k dané části. V tomto dialogovém okně můžeme kromě výběru proměnné, vybrat způsob zarovnání a pokud se jedná o číselnou proměnnou, která má i desetinnou část, zadáme i na kolik desetinných míst bude proměnná tisknuta.



Soubor (Ctrl O)

Vložení příznaku souboru na řádek kde se nachází kurzor. Pokud na tomto řádku jsou již některé objekty (a to i jen částečně), program je po varování (kde můžeme danou operaci zrušit tlačítkem dialogové okna [Ne]) smaže. Ne ve všech částech formuláře je povolen soubor. Pokud je v dané části soubor povolen, může zde být pouze jeden pro celou část.



Konec strany (Ctrl K)

Vložení příznaku konce strany na řádek kde se nachází kurzor. Pokud na tomto řádku jsou již některé objekty (a to i jen částečně), program je po varování (kde můžeme danou operaci zrušit tlačítkem dialogové okna [Ne]) smaže.

-Čáry a rámečky, které se budou překrývat budou spojeny (pokud je to možné).

Pozadí (Ctrl Z)

Vložení pozadí pod objekty. Touto funkcí zabezpečíme tisk objektů na tmavém podkladu.

Písmo nových objektů

Touto volbou nadefinujeme font, hustotu, styl a barvu písma pro vkládání nových objektů. Tato definice je pro každé editační okno jiná. Každý objekt (kromě konce strany) se vloží pod tímto nadefinovaným typem písma a později jej můžeme změnit volbou Objekt/Písmo nebo klávesou <Shift F4>. Změníme-li hustotu podkladu a nastavená hustota písma nebude povolena pro daný podklad, bude nastavená hustota změněna na hustotu podkladu. Změníme-li ovladač tiskárny, bude nastaven font "Draft", hustota na hustotu podkladu, styl "Obyčejný", barva "černá". Toto nastavení se neukládá do souboru formuláře. Po otevření souboru do editoru bude nastaven typ písma jako při změně ovladače tiskárny.

Kopie objektů (Ctrl D)

Tímto příkazem vytvoříme kopii aktivního objektu. Vytvořený nový objekt přebírá veškeré vlastnosti starého objektu. Nový objekt je nastaven jako aktivní a do režimu *Posun/Velikost*.

Vlastnosti (F4)

Touto volbou změním vlastnosti jednotlivých objektů zadaných při vložení. Tato funkce se týká aktivního objektu aktivního editačního okna. Tato volba je závislá na typu aktivního objektu. Tuto funkci je možné vyvolat také klávesou <F4> nebo "dvojitiskem" levého tlačítka myši.

Písmo (Shift F4)

Touto volbou změním nastavení fontu, hustoty, stylu a barvy písma aktivního objektu aktivního editačního okna.

**Velikost/Posun (Ctrl F4)**

Tento příkaz přepne aktivní objekt do režimu posunu a změny velikosti. Posun objektu se provádí kurzorovými šipkami a změna velikosti kurzorovými šipkami spolu s klávesou <Shift>. Potvrzení změny pozice a velikosti objektu provedeme klávesou <Enter>. Pokud chceme aby objekt zachoval původní pozici a velikost, ukončíme tento režim klávesou <Esc>. Jakýkoliv pohyb objektu jde jen v části formuláře, ve které byl vložen. Jedinou výjimkou jsou objekt konec strany a objekt textu, které můžeme posouvat po celém formuláři. Pokud by po změně pozice nebo velikosti (po potvrzení klávesou <Enter>) objekt překrýval jiný (kromě překrývajících se čar a rámečků a

podkladu) nastaví se původní pozice a velikost. Objekt je možné posouvat a měnit jeho velikost i myší.

Smazat (Del)

Tento příkaz smaže aktivní objekt v aktivním editačním okně. Tuto funkci můžeme též vyvolat klávesou .

Další (Tab)

Tento příkaz změní aktivní objekt formuláře na následující objekt. Pod pojmem následující se zde rozumí objekt, který byl vložen po aktivním objektu.

Předchozí (Shift Tab)

Tento příkaz změní aktivní objekt formuláře na předchozí objekt. Pod pojmem předchozí se zde rozumí objekt, který byl vložen před aktivním objektem.

Do popředí

Tento příkaz umístí aktivní objekt aktivního editačního okna před všechny ostatní objekty. Tím zajistíme, že tento objekt bude vždy viditelný nad všemi objekty (žádný ho nezakryje).

Do pozadí

Tento příkaz umístí aktivní objekt aktivního editačního okna za všechny ostatní objekty. Tím zajistíme, že všechny objekty budou nad tímto objektem (každý ho překryje).

Okno

Nabídka obsahuje příkazy pro práci s okny:

Zavřít (Alt F3)

Příkaz zavře aktivní okno. Pokud aktivní okno bude editační a ve formuláři bude cokoliv změněno od posledního uložení, program nabídne jeho uložení.

Dlaždice

Tento příkaz umístí okna na obrazovce tak, aby se vzájemně nepřekrývala (dlaždice). Tento příkaz má smysl, jen když jsou otevřena nejméně dvě okna

Kaskáda

Tento příkaz umístí okna na obrazovce za sebou tak, že aktivní okno se zvětší přes celou obrazovku a další (pořadí podle vložení) vždy o jeden znak menší.

Velikost/Posun (Ctrl F5)

Tento příkaz přepne aktivní okno do režimu posouvání a změny velikosti (jen pomocí klávesnice). Změnu umístění provádíme pomocí kurzorových kláves a změnu velikosti kurzorovými klávesami společně se stiskem klávesy <Shift>. Okno je také možné posouvat a měnit jeho velikost pomocí myši.

Zvětšit (F5)

Tento příkaz zvětší aktivní okno přes celou pracovní plochu obrazovky. Pokud je okno již tímto příkazem zvětšeno vrátí jej tato volba na původní velikost. Tuto funkci je možné také zvolit pomocí myši.

Další (F6)

Tento příkaz změní aktivní okno na následující (pořadí podle vložení). Pomocí myši můžeme přepnout aktivní okno na požadované bez ohledu na pořadí.

Předchozí (Shift F6)

Tento příkaz změní aktivní okno na předchozí (pořadí podle vložení). Pomocí myši můžeme přepnout aktivní okno na požadované bez ohledu na pořadí.

Nastavení

Nabídka obsahuje příkazy pro nastavení parametrů programu.

Editor

V této volbě můžeme nastavit některé vlastnosti editoru.

◆ **Nový do režimu Posun/Velikost** - vložíme-li nový objekt do formuláře můžeme tímto editoru říct, aby se automaticky přepnul do režimu *Posun/Velikost*.

◆ **Informační řádek** - zapíná vypíná spodní informační řádek. Na tomto řádku máme informace vždy o vybraném objektu v aktuálním editačním okně.

◆ **Vybraný objekt do popředí** - vybereme-li některý objekt, můžeme touto volbou říci aby se automaticky přenesl před všechny ostatní objekty.

Obrazovka

Tato volba menu umožňuje nastavit barevné schéma obrazovky a na počítačích vybavených kartou EGA nebo VGA větší počet řádků (na EGA 43, na VGA 50). U karty CGA dochází při vypisování na obrazovku tzv. sněžení. Pokud zapnete volbu *Sněžení CGA*, zajistíte kontrolu výpisu tak aby k tomuto jevu nedocházelo. Používáme-li kartu HERCULES nebo CGA (popř. jinou, která neumí nahrát nové znaky do svého generátoru znaků - v tomto případě češtinu) a nemá češtinu přímo zabudovanou, můžeme vypnout diakritiku na obrazovce vypnutím spínače dialogového okna *Diakritika* (program používá kódování bří. Kameníků).

Myš

V tomto dialogovém okně můžeme nastavit rychlost dvojstisku myši a prohodit pravé a levé tlačítko myši (např. pro leváky).

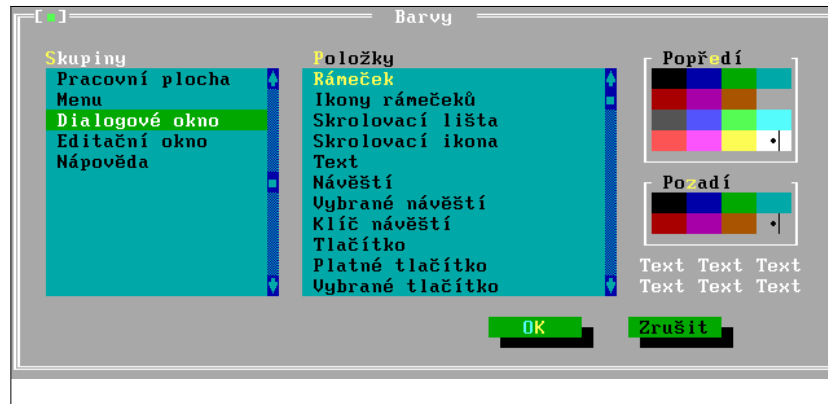
Klávesnice

Program umožňuje přímé vkládání znaků národní diakritiky z klávesnice a přepínání mezi pěti typy klávesnic. Typ klávesnice je možné vybírat buď z menu, nebo pomocí tzv. "horkých kláves" z kteréhokoliv místa v programu:

Shift/F3	standardní klávesnice IBM
Shift/F5	česká Qwertz klávesnice
Shift/F6	česká Qwerty klávesnice
Shift/F7	slovenská Qwertz klávesnice
Shift/F8	slovenská Qwerty klávesnice

Barvy

V této volbě menu máme možnost nadefinovat své vlastní barvy pro práci s editorem. Program otevře dialogové okno, které obsahuje dva seznamy, jeden z nich je seznam skupin barev a druhý jednotlivé položky dané skupiny, a dále výběry jednotlivých barev pro popředí a pro pozadí (u monochromatického adaptéru jen typ barvy).



Nápověda

Program obsahuje kontextovou nápovědu. Stiskneme-li kdekoliv klávesu <F1>, program otevře okno s nápovědou k příslušnému místu v editoru s hypertextovým ovládáním. V okně nápovědy listujeme pomocí kurzorových kláves. Některá slova jsou zvýrazněna a vybráním těchto slov pomocí kurzorových šipek nebo klávesami <Tab> nebo <Shift Tab> a stiskem klávesy <Enter> (popř. ukázáním kurzoru myši na příslušné slovo a stiskem levého tlačítka) dostaneme bližší nápovědu k tomuto slovu.

Index (Shift F1)

Tento příkaz otevře okno s první stránkou nápovědy. Tuto nápovědu můžeme kdykoliv vyvolat stiskem klávesy <Shift/F1>. Stiskneme-li klávesu <F1> zobrazí se nápověda k právě aktuálnímu místu. Chceme-li vyvolat nápovědu posledně vyvolaných témat, stiskneme klávesu <Alt/F1> a tím zobrazíme předchozí aktivované stránky. Všechny klávesy můžeme použít kdekoliv v programu. V okně nápovědy listujeme pomocí kurzorových kláves. Některá slova jsou zvýrazněna a vybráním těchto slov pomocí kurzorových šipek nebo klávesami <Tab> nebo <Shift/Tab> a stiskem klávesy <Enter> (popř. ukázáním kurzoru myši na příslušné slovo a stiskem levého tlačítka) dostaneme bližší nápovědu k tomuto slovu.

O programu (Shift F10)

Vyvolání informačního okna o verzi programu a výrobci.

Povolené hustoty písma

Nastavením hustoty podkladu zvolíme i hustoty písma, které můžeme použít pro objekty. Hustota písma objektů může být jen menší nebo rovna hustotě podkladu a pokud není "zapnutá" volba *Formulář/Vlastnosti/Nezarovnatelné hustoty* musí být hustota podkladu n-násobkem hustoty písma objektů (jiné program nepovolí). Podkladová hustota nám také udává kolik obrazkových bodů je použito na jeden znak. Pro hustotu písma, která se rovná hustotě podkladu je to vždy jeden bod, pro ostatní je počet bodů roven poměr hustoty podkladu k hustotě písma. Při změně podkladové hustoty program kontroluje všechny objekty splňují-li výše uvedené podmínky. Pokud ne, bude jejich hustota přepsána na hustotu podkladu.

Pozor:

Při změně podkladové hustoty program nekontroluje nepřekrytí objektů. Je nutné proto překontrolovat všechny objekty zda se některé z nich nepřekrývají (kromě čar, rámečků a podkladu).

Poznámka:

Povolné hustoty písma závisí také na nastaveném ovladači tiskárny.

Podklad	Hustota písma pro objekty	Hustota písma pro objekty (Nezarovnatelné hustoty)
20 cpi	20, 10, 5 cpi	20, 17 1/8, 12, 10, 6, 5 cpi
17 1/8 cpi	17 1/8 cpi	17 1/8, 12, 10, 6, 5 cpi
12 cpi	12, 6 cpi	12, 10, 6, 5 cpi
10 cpi	10, 5 cpi	10, 6, 5 cpi

Slovníček pojmů

Dialogové okno

Pracovní oblast určená k zadávání různých parametrů, konfigurací atd. Dialogové okno obsahuje několik editačních prostředků pro bližší definování parametrů. k výběru jednotlivých editačních objektů v dialogovém okně lze použít buď klávesy <Tab> nebo <Shift Tab>, které přepínají aktivaci objektů, nebo můžeme příslušný editační objekt vybrat přímo stiskem klávesy <Alt> a výběrového znaku (zvýrazněný znak popisu objektu). K aktivaci editačního objektu lze použít i myši ukázáním na objekt nebo jeho popis myším kurzorem a stiskem levého tlačítka.

Výkonné tlačítka

Slouží k vybrání určité činnosti dialogového okna, potvrzení či zrušení výběru. Některé může být nastaveno jako tlačítka, které se vybere po stisku klávesy <Enter>, kdekoliv v dialogovém okně (pokud není aktivováno jiné tlačítka - je barevně odlišeno). V každém dialogovém okně je alespoň jedno výkonné tlačítka. Ve většině případů jsou v dialogovém okně dvě tlačítka [Ok] a [Zrušit]. Tlačítka [Ok] uzavře okno a potvrdí nastavené parametry a popř. vykoná příslušnou funkci. Tlačítka [Zrušit] uzavře okno a ponechá původní hodnoty parametrů platné před vyvoláním dialogového okna (funkce se zruší). Stisknutí výkonného tlačítka se provede :

- ◆ klávesou <Alt> a výběrovým (zvýrazněným) znakem
- ◆ klávesou <Enter> pokud je tlačítka aktivováno.

Je-li tlačítka barevně odlišeno od ostatních, můžeme, pokud aktivní editační objekt nebude další tlačítka, použít klávesu <Enter> i bez aktivace příslušného tlačítka.

Vstupní řádek

Editační objekt pro vkládání textové nebo číselné hodnoty. Aktivaci editačního řádku lze provést rovněž pomocí klávesy <Alt> a výběrového znaku nebo nastavením kurzoru myši a stisknutím levého tlačítka. Původní obsah editačního řádku bude po aktivaci zvýrazněn. Stisknutím kláves pro pohyb kurzoru se původní obsah zachová a můžete ho upravit. Jestliže bude jako první stisknuta jiná než kurzorová klávesa bude původní obsah smazán a můžete zadat zcela nový obsah. V editačním řádku mají některé další klávesy speciální význam :

kurzorové klávesy	pro pohyb kurzoru v editačním řádku,
Home	posun kurzoru na začátek editačního řádku
End	posun kurzoru na konec editačního řádku
Ctrl/Y	smazání celé řádky
Delete	smaže znak na pozici pod kurzorem
Backspace	smaže znak na pozici před kurzorem

Výběrový přepínač

Slouží k nastavení jedné hodnoty ze skupiny možných parametrů. Změna stavu výběrového přepínače :

- ◆ aktivací výběrového přepínače a výběr pomocí kurzorových kláves
- ◆ klávesou <Alt> a výběrovým znakem
- ◆ nastavením kurzoru myši na požadovaný stav výběrového přepínače (nebo

jeho název) a stisknutím levého tlačítka.

Stavový přepínač

Slouží k nastavení (popř. vypnutí) jednoho parametru. Změna stavu výběrového přepínače :

- ◆ aktivací výběrového přepínače a klávesou <Mezera>
- ◆ klávesou <Alt> a výběrovým znakem
- ◆ nastavením kurzoru myši na přepínač nebo jeho název a stisknutím levého tlačítka.

Seznam

Objekt, ve kterém se můžeme pohybovat kurzorovými klávesami (popř. pomocí myši) po seznamu některých položek. Vybraná položka ze seznamu (položka, která je zvýrazněna) obvykle má účel pro výběr.

Dialogové okno souborů

Je speciální dialogové okno určené pro výběr souborů. Obsahuje jeden vstupní řádek pro přímé zadávání jména a jeden seznam souborů ve kterém si můžete příslušný soubor vybrat. Dále obsahuje na dvou řádcích informace o příslušném souboru (vybraném v seznamu) a na dalších spodních dvou řádcích je popis vybraného souboru.

Soubor definice

Soubor, ve kterém je uložena definice příslušné sestavy (proměnné, počet skupin atd.). Tento soubor je napevno daný a není jej možno ze strany uživatele jakkoliv změnit (není možné ani měnit jméno souboru).

Formulářový soubor

Příslušný soubor s popisem formuláře. Tento formulář získáte editací v tomto editoru formulářů. Tento soubor obsahuje informace o tom jak má vypadat příslušná tisková sestava programu MONEY (ke které tiskové sestavě patří záleží, na základě jakého souboru definice je formulář vytvořen).

Ovladač tiskárny

Ovladač slouží pro řízení příslušné tiskárny (obsahuje sekvence pro různé typy písma atd.).

Editační okno

Slouží k editaci formuláře. Po okně se pohybujeme pomocí kurzorových kláves. Některé další klávesy mají speciální význam:

Tab	vybere následující objekt
Shift/Tab	vybere předchozí objekt
Home	přesune kurzor na první znak řádku
End	přesune kurzor na poslední znak řádku
Shift/End	přesune kurzor na konec posledního objektu na řádku
Ctrl/Home	přesune kurzor na první řádek obrazovky
Ctrl/End	přesune kurzor na poslední řádek obrazovky
PgUp	přesune kurzor o stránku výš
PgDn	přesune kurzor o stránku níž
Ctrl/PgUp	přesune kurzor na začátek formuláře
Ctrl/PgDn	přesune kurzor na konec formuláře

Objekt formuláře

Objekty formuláře jsou jednotlivé položky určené pro tisk, jako jsou textové položky, proměnné, čáry, rámečky atd. Rozmístěním jednotlivých objektů určíme jak bude vypadat příslušná tisková sestava. Jednotlivé typy objektů mají svůj specifický význam :

◆**Text** - na pozici tohoto objektu se vytiskne příslušný text. U tohoto objektu nastavujeme vlastní text a typ písma, kterým se bude tisknout.

◆**Čáry a rámečky** - speciální objekty pro vytvoření čar, rámečků a tabulek. Čáry a rámečky je možné vybrat ze čtyř typů :

- *Jednoduchá* - pro kvalitní tisk
- *Dvojitá* - pro kvalitní tisk
- *Obyčejná* - pro normální tisk
- *Tučná*

Tomuto objektu je možné přiřadit také typ písma.

◆**Proměnné** - tyto objekty určují, které položky tiskové sestavy se mají tisknout na příslušná místa. Místo každé proměnné bude vytištěna příslušná hodnota (specifická pro danou proměnnou). Po vybrání vlastní proměnné nastavíme jakým způsobem se má zarovnávat (vlevo, centrovat, vpravo), dále, pokud je to proměnná, která má desetinnou část, nastavíme počet desetinných míst (standardní hodnota je 2). Ke každé proměnné je možné nastavit typ písma.

◆**Soubor** - speciální objekt, který udává kam se vytiskne soubor nadefinovaný programem MONEY. Tento objekt je povolený vložit jen tam, kde s tím program MONEY počítá. Tomuto objektu nastavujeme levý okraj, který bude použit při tisku příslušného souboru. Dále můžeme pro tento objekt nastavit typ písma.

◆**Konec strany** - speciální objekt, který ukončuje stranu a začíná novou. V tisku se projeví jako odstránkování na další stranu a následující objekty se vytisknou na nové straně. Tento objekt nemá žádné parametry.

◆**Pozadí** - objekt, kterým můžeme podložit jiný objekt. Výsledek v tisku bude ten, že se nejprve vytiskne tmavší podklad a přes něj se přetisknou příslušné objekty. Tento objekt nemá žádné parametry.

Hustota podkladu

Hustota podkladu je hustota, která bude použita pro tisk mezer mezi jednotlivými objekty. Hustota podkladu určuje také kolik bodů na obrazovce bude použito pro jeden znak příslušné hustoty písma (vždy jeden bod pro hustotu písma rovnou hustotě podkladu). Dále hustoty podkladu určuje, které hustoty písma můžeme použít pro všechny objekty (viz Povolené hustoty písma pro různé podklady).

Typ písma

◆**Font** - řez písma (např. Draft, Roman atd.)

◆**Hustota** - velikost písma (např. 20 cpi znamená 20 znaků na palec)

◆**Styl** - typ písma příslušného fontu (záleží na nastaveném fontu) :

- *Obyčejné*
- *Tučné*
- *Kurzíva*
- *Tučná kurzíva*
- *Podtržené*
- *Tučné podtržené*
- *Podtržená kurzíva*
- *Tučná podtržená kurzíva*
- *Přetržené*
- *Obrysové*
- *Stínované*
- *Obrysové stínované*

◆**Barva** - barva písma na barevných tiskárnách.

Jednotlivé typy jsou povoleny podle nastaveného ovladače tiskárny.

Skupina formuláře

Každý formulář má jednu hlavní skupinu, která sdružuje jednotlivé části (hlavička, titul, stránka, položka 1-6, závěr a patička). Některé části mohou být v souboru definice zakázány a nebudou se vůbec zobrazovat ani tisknout. Některé položky mohou být nadefinovány jako další vnořené podskupiny, které mají části jako hlavní skupina (položky těchto podskupin mohou být nadefinovány také jako vnořené podskupiny). Strukturu formuláře (počet podskupin, povolení jednotlivých částí) určuje definiční soubor (jednotlivé části formuláře, pokud nejsou zakázány v souboru definice, může zakázat či povolit i uživatel v menu *Formulář/Skupina*). Většinou se vnořené podskupiny používají pro definování převodů mezi jednotlivými stránkami, popř. pokud je v tiskové sestavě několik celků se svým vlastním titulem, položkami a závěrem. Titul se tiskne vždy na začátku dané skupiny. Poté se tisknou jeho položky (kolikrát se položka vytiskne, závisí na počtu tisknutých řádků sestavy). Nakonec skupiny se tiskne závěr. Na začátku každé stránky (od druhé) se vytisknou všechny hlavičky od hlavní skupiny až do všech vnoření (konečné vnoření se počítá tam kde se sestava právě nachází v tisku, netisknou se jiné větve vnoření).

Informační řádek

Na informačním řádku jsou informace o aktivním objektu v aktivním editačním okně. U jednotlivých objektů má informační řádek různý tvar :

- ◆ **Text** - , <Hustota>, <Styl>
- ◆ **Vodorovná čára** - <Typ> - , <Hustota>, <Styl>
- ◆ **Svislá čára** - <Typ> - , <Hustota>, <Styl>
- ◆ **Rámeček** - <Typ> - , <Hustota>, <Styl>
- ◆ **Proměnná** <Název proměnné> (<délka [,počet des. míst]> <způsob zarovnání>), , <Hustota>, <Styl>
- ◆ **Konec strany**
- ◆ **Soubor** - levý okraj = <levý okraj>, , <Hustota>, <Styl>
- ◆ **Pozadí** - , <Hustota>, <Styl>

Místo <> se zobrazí přímo příslušná hodnota. U proměnných se způsob zarovnání popisuje takto:

- | | |
|-------------------|---------------------|
| šipka vlevo | zarovnávání doleva |
| šipka vpravo | zarovnávání doprava |
| oboustranná šipka | centrování |

Styly písma se zobrazují pro úsporu místa ve zkratkách.