

Príručka
užívateľa

STORMWARE
REPORT Designer
Editor tlačových zostáv

STORMWARE
REPORT Designer
Editor tlačových zostáv

Príručka užívateľa

REPORT Designer

Editor tlačových zostáv

© 2013 STORMWARE s. r. o.

Príručka k programu REPORT Designer® pre Windows®
vo verzii Jeseň 2013, release 10500.

Príručka popisuje program k vyššie uvedenému dátumu a verzii. Ak máte novšiu verziu programu, sú nové funkcie a vlastnosti zdokumentované v pomocníkovi k programu. Súpis noviniek jednotlivých release je súčasťou vášho balenia na zvláštnom liste alebo ho nájdete na internete na adrese www.stormware.sk.

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie nesmie byť reprodukováaná, vydávaná, ukladaná v zobrazovacích systémoch, alebo prenášaná akýmkoľvek iným spôsobom vrátane elektronického, fotografického či iného záznamu bez výslovného povolenia vydavateľa.

STORMWARE, STORMWARE Office, POHODA, PAMICA, TAX, WINLEX sú registrované ochranné známky.

STORMWARE s. r. o., Za Prachárnou 45, PS 22, 586 01 Jihlava

tel.: +420 567 112 612, fax: 567 112 610, info@stormware.cz

Pobočky v SR:

STORMWARE s. r. o., Matúšova 48, 811 04 Bratislava

STORMWARE s. r. o., Stráž 223, 960 01 Zvolen

STORMWARE s. r. o., Závodská cesta 2945/38, 010 03 Žilina

STORMWARE s. r. o., Pekná 2, 040 01 Košice

Pobočky v ČR:

STORMWARE s. r. o., U Družstva práce 94, 140 00 Praha

STORMWARE s. r. o., Vinařská 1a, 603 00 Brno

STORMWARE s. r. o., Železárenská 4, 709 00 Ostrava

STORMWARE s. r. o., Hradební 853/12, 500 02 Hradec Králové

STORMWARE s. r. o., náměstí Míru 2363/10, 301 00 Plzeň

STORMWARE s. r. o., Šlechtitelů 21, 783 71 Olomouc

www.stormware.sk

OBSAH

KAPITOLA 1	Úvod	
	1/1	Úvodné informácie 7
	1/2	Ak si neviete poradiť 7
	1/3	Prehľad funkcií 8
	1/4	Ako používať túto príručku 9
	1/5	Inštalácia programu 9
	1/6	Prehľad povelov ponúk 10
	1/7	Prehľad tlačidiel nástrojových líšt 14
KAPITOLA 2	Základné vedomosti	
	2/1	Úvod k aplikácii REPORT Designer 19
	2/2	Typy tlačových zostáv 21
	2/3	Pridávanie užívateľských zostáv 24
	2/4	Mazanie užívateľských zostáv 25
	2/5	Kategórie tlačových zostáv 26
	2/6	Prvé zoznámenie s aplikáciou REPORT Designer 27
	2/7	Návrh tlačových zostáv 28
	2/8	Objekty 28
	2/9	Výber objektov 29
	2/10	Presun objektov 30
	2/11	Zmena veľkosti objektov 30
	2/12	Vymazanie objektov 31
	2/13	Tipy pre ľahšiu prácu 31
KAPITOLA 3	Povely ponúk	
	3/1	Ponuka Súbor 35
	3/2	Ponuka Úpravy 43
	3/3	Ponuka Vložiť 46
	3/4	Ponuka Objekt 50

3/5	Ponuka Zobrazit'	52
3/6	Ponuka Okno	53
3/7	Ponuka Pomocník	56
3/8	Miestna ponuka	57

KAPITOLA 4

Vlastnosti objektov

4/1	Vyvolanie vlastností objektu	63
4/2	Záložka Čiara	63
4/3	Záložka Rámček	64
4/4	Záložka Pole	65
4/5	Záložka Vzorec	68
4/6	Záložka Formát	76
4/7	Záložka Písmo	78
4/8	Záložka Zoznam	80
4/9	Záložka Text	82
4/10	Záložka Súčet	84
4/11	Záložka Sekcia	86
4/12	Záložka Graf	91
4/13	Záložka Čiarový kód	93
4/14	Záložka QR kód	94
4/15	Záložka Obrázok	94
4/16	Záložka Podmienka	96

KAPITOLA 5

Prílohy

5/1	Užitočné príklady vzorcov	101
5/2	Prehľad tabuliek	104
5/3	Názvoslovie v tabuľkách	108
5/4	Popis súboru Report.cfg	109
5/5	Popis súboru StwRp.ini	110
5/6	Popis DAT súboru	111

KAPITOLA 1

Úvod

- 1/1 **Úvodné informácie**
- 1/2 **Ak si neviete poradiť**
- 1/3 **Prehľad funkcií**
- 1/4 **Ako používať túto príručku**
- 1/5 **Inštalácia programu**
- 1/6 **Prehľad povelov ponúk**
- 1/7 **Prehľad tlačidiel nástrojových líšt**

Úvodné informácie

REPORT Designer je samostatná aplikácia, ktorá pochádza z vývojevej dielne spoločnosti STORMWARE. Je určená pre komfortnú úpravu tlačových zostáv. Dostanete ju zadarmo ako súčasť inštalácie ekonomicko-informačného systému POHODA.

S pomocou editora tlačových zostáv je možné každú originálnu zostavu upraviť alebo ju rozmnožiť a jednotlivé kópie usporiadať a pomenovať podľa vlastných požiadaviek a potrieb. Týmto spôsobom môže ku každej zostave vzniknúť ľubovoľný počet užívateľských variantov odlišného designu, s rôznymi výpočtami alebo v iných jazykových mutáciách. Samozrejmosťou je možnosť vložiť do zostáv nielen logo firmy, ale i ľubovoľný obrázok, graf, čiarový kód, QR kód a pod.

Veríme, že REPORT Designer bude prínosom i pre vaše podnikanie a značne uľahčí vašu každodennú prácu.

Ak si neviete poradiť

Ak neviete, ako postupovať pri práci s aplikáciou REPORT Designer, využite prosím nasledujúce informačné zdroje.

PRÍRUČKA. Príručka REPORT Designer, ktorú práve čítate, je základnou súčasťou dokumentácie produktu REPORT Designer. Obsahuje množstvo informácií dôležitých práve pre začínajúcich užívateľov. Skôr, ako sa pustíte do úprav a vytvárania vlastných tlačových zostáv, odporúčame zoznámiť sa najskôr s touto príručkou.

POMOCNÍK. Program obsahuje interaktívneho pomocníka. Stačí stlačiť F1 a objaví sa stránka so základným popisom otvorenej agendy a hypertextovými prepojeniami na všetky súvisiace texty. Pri práci môžete navyše využiť ďalšieho pomocníka: kontextového pomocníka ku každému políčku formulára, v ktorom sa momentálne nachádza kurzor. Tohto pomocníka vyvoláte klávesovou skratkou CTRL+F1.

Okrem kontextového pomocníka je k dispozícii obsah a abecedný register spracovaných tém pomocníka, ktoré sú prístupné prostredníctvom povelu **Témy pomocníka** z ponuky **Pomocník**. Ak neviete, ako využiť všetky možnosti pomocníka, použite povel **Ako používať pomocníka**.

ZÁKAZNÍCKA PODPORA. V prípade, že stále nebudete mať všetky potrebné informácie, obráťte sa na tím zákazníckej podpory.

Telefonická podpora. Pracovníci telefonickej podpory sú vám k dispozícii v pracovných dňoch od 08:00 do 16:00 hodín na telefónnom čísle +421 2 59 429 959.

Pri kontakte so zákazníckou podporou budete vyzvaní k oznámeniu identifikačného čísla (ID) zákazníka.

E-mailová podpora. Otázky doručené na adresu hotline@stormware.sk sú spracovávané nezávisle na obsadenosti telefónnych liniek. Použitie tejto formy odporúčame v prípade väčšieho počtu otázok. Vo svojej otázke nezabudnite uviesť svoje ID zákazníka.

1/3

Prehľad funkcií

Čo umožňuje aplikácia REPORT Designer? Stručný súhrn možností a použitých princípov uvádzame v nasledujúcom texte.

Úprava tlačových zostáv

Aplikácia REPORT Designer umožňuje upraviť originálnu tlačovú zostavu alebo ju rozmnožiť a jednotlivé kópie usporiadať a pomenovať podľa vlastných požiadaviek. Ku každej zostave možno vytvoriť ľubovoľný počet užívateľských variantov s iným designom, inými výpočtami alebo v iných jazykových mutáciách. Medzi ďalšie možnosti patrí vytváranie tzv. manažérskych zostáv, obsahujúcich prehľadné grafy alebo iné grafické výstupy zohľadňujúce viacej kritérií – analýzy.

Sieťová prevádzka

Sieťová verzia ekonomicko-informačného systému POHODA umožňuje súčasnú prácu viacerých užívateľov na počítačoch prepojených do siete. Takisto je prístupná aplikácia REPORT Designer zo všetkých staníc vašej počítačovej siete.

Pobočkové spracovanie údajov

Podľa aktuálnych licenčných podmienok je možné aplikáciu REPORT Designer používať tiež na pobočkách v rámci pobočkového spracovania údajov.

Aktualizácia systému

Program REPORT Designer je výrobcom priebežne aktualizovaný. Najviac sa zmeny týkajú zavádzania nových funkcií a úprav vzniknutých na základe námietok užívateľov.

Bezpečnosť

Bezpečnosť systému je zaisťovaná použitím prístupových práv a hesiel. Upravené i originálne tlačové zostavy možno zabezpečiť proti neoprávnenému prístupu.

Ako používať túto príručku

Orientácia v príručke

Táto úvodná kapitola obsahuje základné informácie o produkte a jeho inštalácii. Kapitola **Základné vedomosti** zahŕňa ovládanie programu a najčastejšie používané funkcie a postupy.

Kapitoly **Povely ponúk** a **Vlastnosti objektov** popisujú všetky možnosti vlastnej práce s aplikáciou REPORT Designer – úpravy jednotlivých častí tlačových zostáv.

Orientáciu v príručke uľahčujú použité symboly, ktoré uvádzame na okrajoch stránok.

TIP *Tip pre urýchlenie práce alebo uľahčenie orientácie.*

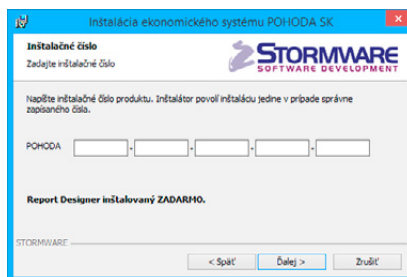
! *Dodatočná upresňujúca informácia nad rámec hĺbky podrobnosti bežného textu.*

Inštalácia programu

Inštalácia programu REPORT Designer je súčasťou produktov STORMWARE Office, ktoré umožňujú prácu s návrhom zostáv – tj. programu POHODA. Pri inštalácii teda postupujte podľa inštrukcií, ktoré sú uvedené pri inštalácii daného produktu.

Aby inštalácia prebehla hladko, ukončíte všetky programy, ktoré bežia v prostredí Windows. Tým uvoľníte pamäť a zabránite prípadným konfliktom medzi inštalačným programom a ostatnými programami. Ak sa vyskytnú pri inštalácii problémy, skúste vykonať niektorú z nasledujúcich akcií:

- Ak sa inštalácia nedarí, môže byť inštalačné CD znečistené. Skúste ho opatrne očistiť. Ak to nepomôže, obráťte sa na výrobcu.
- Pri opakovanej inštalácii programu do rovnakého adresára, napr. pri inštalácii aktualizácie, sa uistite, že vami inštalovaný program



nie je spustený ani na vašom počítači, ani na inej stanici siete, ktorá má právo spúšťať programy z vášho počítača.

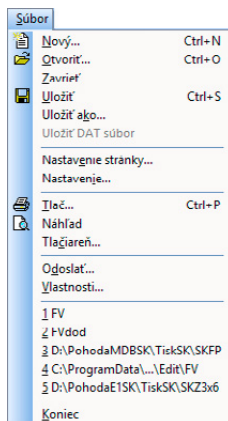
Ak je produkt inštalovaný ako sieťový klient, program REPORT Designer je automaticky inštalovaný na každom sieťovom klientovi.

1/6

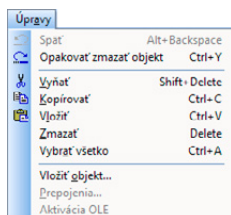
Prehľad povelov ponúk

Tu uvádzame prehľad povelov ponúk so stručným popisom a uvedením prípadnej klávesovej skratky.

Ponuka Súbor

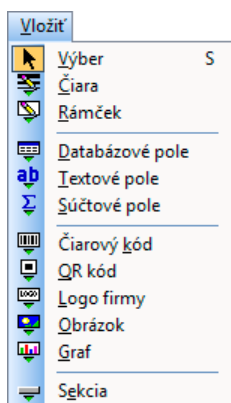


Názov	Popis	Kláves
Nový...	Umožní vytvoriť novú tlačovú zostavu.	CTRL+N
Otvoriť...	Umožní otvoriť a upravovať už existujúcu tlačovú zostavu.	CTRL+O
Zavrieť	Ukončí prácu a uzavrie tlačovú zostavu.	
Uložiť	Vyvolá uloženie tlačovej zostavy.	CTRL+S
Uložiť ako...	Umožňuje uloženie tlačovej zostavy pod iným názvom.	
Uložiť DAT súbor	Uloženie definície dátového zdroja tlačovej zostavy do súboru s príponou .dat	
Nastavenie stránky...	Umožňuje nastavenie parametrov tlačovej zostavy, okraje, atď.	
Nastavenie...	Nastavenie parametrov programu REPORT Designer.	
Tlač...	Vytlačí zostavu v móde Návrhu.	CTRL+P
Náhľad...	Zobrazí náhľad na tlačovú zostavu.	
Tlačiareň...	Umožňuje nastavenie parametrov tlače aplikácie POHODA.	
Odoslať...	Umožňuje odoslanie tlačovej zostavy elektronickou poštou ako prílohu.	
Vlastnosti...	Umožňuje zmeniť súhrnné informácie o tlačovej zostave.	
Koniec	Ukončí aplikáciu.	



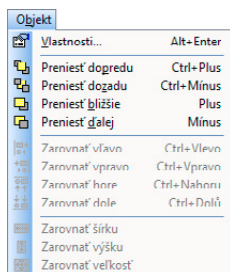
Ponuka Úpravy

Názov	Popis	Kláves
Späť	Vráti späť vykonané úpravy.	ALT+BACKSPACE
Opakovať	Zopakuje posledné úpravy.	CTRL+Y
Vyňať	Zmaže vybrané objekty.	SHIFT+DELETE
Kopírovať	Skopíruje vybrané objekty do schránky.	CTRL+C
Vložiť	Vloží objekty zo schránky do návrhu tlačovej zostavy.	CTRL+V
Zmazať	Zmaže vybrané objekty.	DELETE
Vybrať všetko	Vyberie všetky objekty v návrhu tlačovej zostavy.	CTRL+A
Vložiť objekt...	Umožňuje vložiť do návrhu tlačovej zostavy tzv. OLE objekt.	
Prepojenia...	Umožňuje ďalšiu prácu s vloženými OLE objektmi.	
Aktivácia OLE	Otvorí vybraný OLE objekt v aplikácii, ktorá ho vytvorila.	



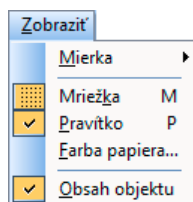
Ponuka Vložiť

Názov	Popis	Kláves
Výber	Režim výberu objektov.	S
Čiara	Umožní vložiť ľubovoľnú čiaru do návrhu tlačovej zostavy.	
Rámček	Umožní vložiť obdĺžnik, elipsu alebo ovál do návrhu.	
Databázové pole	Vloží do návrhu databázové pole, premennú alebo vzorec.	
Textové pole	Umožní vložiť do návrhu zostavy popisný text.	
Súčtové pole	Vloženie objektu, ktorý spracováva zadaný údaj definovanou funkciou.	
Čiarový kód	Vloží do návrhu tlačovej zostavy čiarový kód.	
QR kód	Umožní vložiť QR kód.	
Logo firmy	Vloží do tlačovej zostavy Logo definované v Globálnom nastavení.	
Obrázok	Umožní vložiť rastrový obrázok.	
Graf	Vloží do návrhu zostavy graf.	
Sekcia	Umožní prácu s objektmi Sekcia a Skupina.	



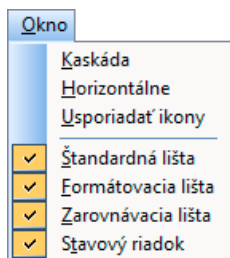
Ponuka Objekt

Názov	Popis	Kláves
Vlastnosti	Umožní nastaviť vlastnosti všetkých objektů v návrhu.	ALT+ENTER
Preniesť dopredu	Prenesie vybraný objekt pred všetky ostatné objekty.	CTRL+PLUS
Preniesť dozadu	Prenesie vybraný objekt za všetky ostatné objekty.	CTRL+MÍNUS
Preniesť bližšie	Prenesie vybraný objekt pred Plus jeden objekt dopredu.	
Preniesť ďalej	Prenesie vybraný objekt za Mínus jeden objekt dozadu.	
Zarovnať vľavo	Zarovná všetky vybrané objekty podľa ľavého okraja.	CTRL+VLAVO
Zarovnať vpravo	Zarovná všetky vybrané objekty podľa pravého okraja..	CTRL+VPRAVO
Zarovnať hore	Zarovná všetky vybrané objekty podľa horného okraja.	CTRL+HORE
Zarovnať dole	Zarovná všetky vybrané objekty podľa spodného okraja.	CTRL+DOLE
Zarovnať šírku	Zarovná všetky vybrané objekty na rovnakú šírku.	
Zarovnať výšku	Zarovná všetky vybrané objekty na rovnakú výšku.	
Zarovnať veľkosť	Zarovná všetky vybrané objekty na rovnakú veľkosť.	



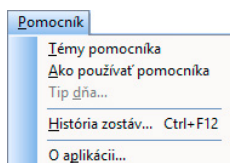
Ponuka Zobrazit'

Názov	Popis	Kláves
Mierka		
50 % – 190 %	Nastaví mierku podľa zvoleného parametra.	
Zväčšiť	Priblíži návrh zostavy o jeden krok.	
Zmenšiť	Oddiali návrh zostavy o jeden krok.	
Mriežka	Zapne/Vypne zarovnávaciu mriežku.	M
Právitko	Zapne/Vypne pomocné právitko.	P
Farba papiera...	Nastavenie farby podkladu tlačovej zostavy.	
Obsah objektu	Zobrazí obsah zvoleného OLE objektu.	



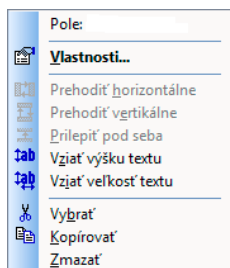
Ponuka Okno

Názov	Popis	Kláves
Kaskáda	Vyrovná okná návrhov kaskádovito na sebe.	
Horizontálne	Vyrovná okná návrhov vedľa seba horizontálne.	
Usporiadať ikony	Vyrovná minimalizované okná návrhov.	
Štandardná lišta	Zapne/Vypne zobrazenie štandardnej lišty tlačidiel povelov.	
Formátovacia lišta	Zapne/Vypne lištu povelov formátovania.	
Zarovnávacía lišta	Zapne/Vypne lištu povelov zarovňovania.	
Stavový riadok	Zapne/Vypne zobrazenie stavového informačného riadku.	



Ponuka Pomocník

Názov	Popis	Kláves
Témy pomocníka	Otvorí hlavného pomocníka aplikácie REPORT Designer.	
Ako používať pomocníka	Vyvolá popis používania pomocníka.	
Tip dňa	Zobrazí Tip dňa.	
História zostáv	Kontrola priebehu zmien tlačových zostáv.	CTRL+F12
O aplikácii	Zobrazí informácie o aplikácii REPORT Designer.	



Kontextová ponuka kurzoru myši

Názov	Popis	Kláves
Vlastnosti	Otvorí okno Vlastnosti objektu.	ALT+ENTER
Prehodiť horizontálne	Pri dvoch vybraných objektoch zamení horizontálnu pozíciu.	
Prehodiť vertikálne	Pri dvoch vybraných objektoch zamení vertikálnu pozíciu.	
Prilepiť pod seba	Zarovná textové objekty tesne pod seba.	
Vziať výšku textu	Nastaví výšku textového objektu podľa veľkosti písma.	


















1/7

Názov	Popis	Kláves
Vziať veľkosť textu	Nastaví výšku i šírku textu.	
Vybrať	Zmaže vybrané objekty.	SHIFT+DELETE
Kopírovať	Skopíruje vybrané objekty do schránky.	CTRL+C
Zmazať	Zmaže vybrané objekty.	DELETE

Prehľad tlačidiel nástrojových lišt


















Nástrojové lišty obsahujú tlačidlá najčastejšie používaných funkcií. Tu uvádzame prehľad tlačidiel so stručným popisom a uvedením prípadnej klávesovej skratky.

Štandardná lišta

Tlačidlo	Názov	Kláves	Povel
	Nový	CTRL + N	Súbor/Nový
	Otvoriť	CTRL + O	Súbor/Otvoriť
	Uložiť	CTRL + S	Súbor/Uložiť
	Tlač	CTRL + P	Súbor/Tlač
	Náhľad		Súbor/Náhľad
	Obnoviť údaje		
	Vybrať	SHIFT + DELETE	Úpravy/Vyňať
	Kopírovať	CTRL + C	Úpravy/Kopírovať
	Vložiť	CTRL + V	Úpravy/Vložiť
	Späť	ALT + BACKSPACE	Úpravy/Späť
	Znovu	CTRL + Y	Úpravy/Znovu
	Výber	S	Vložiť/Výber
	Databázové pole		Vložiť/Databázové pole
	Textové pole		Vložiť/Textové pole
	Súčet		Vložiť/Súčtové pole
	Skupina		
	Sekcia		Vložiť/Sekcia

	Čiara	Vložit/Čiara
	Rámček	Vložit/Rámček
	Čiarový kód	Vložit/Čiarový kód
	QR kód	Vložit/QR kód
	Logo firmy	Vložit/Logo
	Obrázok	Vložit/Obrázok
	Graf	Vložit/Graf
	Zväčšiť	Zobrazit/Mierka
	Zmenšiť	Zobrazit/Mierka

Zarovnávací lišta

Tlačidlo	Názov	Kláves	Povel
	Preniesť dopredu	CTRL + PLUS	Objekt/Preniesť dopredu
	Preniesť dozadu	CTRL + MÍNUS	Objekt/Preniesť dozadu
	Preniesť bližšie	PLUS	Objekt/Preniesť bližšie
	Preniesť ďalej	MÍNUS	Objekt/Preniesť ďalej
	Zarovnať vľavo	CTRL + VĽAVO	Objekt/Zarovnať vľavo
	Zarovnať vpravo	CTRL + VPRAVO	Objekt/Zarovnať vpravo
	Zarovnať hore	CTRL + HORE	Objekt/Zarovnať hore
	Zarovnať dole	CTRL + DOLE	Objekt/Zarovnať dole
	Zarovnať šírku		Objekt/Zarovnať šírku
	Zarovnať výšku		Objekt/Zarovnať výšku
	Zarovnať veľkosť		Objekt/Zarovnať veľkosť
	Mriežka	M	Zobrazit/Mriežka
	Prehodiť horizontálne	CTRL + HVIEZDIČKA	Kontextová ponuka
	Prehodiť vertikálne	CTRL + LOMENO	Kontextová ponuka
	Prilepiť pod seba		Kontextová ponuka
	Vziať výšku textu		Kontextová ponuka
	Vziať veľkosť textu		Kontextová ponuka

Formátovacia lišta

Tlačidlo	Názov	Kláves	Povel
	Písmo	CTRL+SHIFT+F	Vlastnosti/Písmo
	Veľkosť písma	CTRL+SHIFT+P	Vlastnosti/Veľkosť
	Tučné	CTRL+B	Vlastnosti/Rez
	Kurzíva	CTRL+I	Vlastnosti/Rez
	Podčiarknuté	CTRL+U	Vlastnosti/Štýl
	Zarovnať vľavo	CTRL+L	Vlastnosti/Zarovnanie
	Zarovnať na stred		Vlastnosti/Zarovnanie
	Zarovnať vpravo	CTRL+R	Vlastnosti/Zarovnanie
	Vlastnosti	ALT+ENTER	

KAPITOLA 2

Základné vedomosti

- 2/1 **Úvod k aplikácii REPORT Designer**
- 2/2 **Typy tlačových zostáv**
- 2/3 **Pridávanie užívateľských zostáv**
- 2/4 **Mazanie užívateľských zostáv**
- 2/5 **Kategórie tlačových zostáv**
- 2/6 **Prvé zoznámenie s aplikáciou REPORT Designer**
- 2/7 **Návrh tlačových zostáv**
- 2/8 **Objekty**
- 2/9 **Výber objektov**
- 2/10 **Presun objektov**
- 2/11 **Zmena veľkosti objektov**
- 2/12 **Vymazanie objektov**
- 2/13 **Tipy pre ľahšiu prácu**

2/1

Úvod k aplikácii REPORT Designer

REPORT Designer je určený na úpravu a návrh tlačových výstupov z programu POHODA.

Spúšťanie aplikácie REPORT Designer a otvorenie zostavy

REPORT Designer je možné spúšťať dvoma spôsobmi. Prvý spôsob je prostredníctvom ikony umiestnenej v priebehu inštalácie do zložky Štart systému Windows (hnedo-šedá ikona). Tento postup má svoje obmedzenia, ktoré plynú z princípu tlače v aplikácii POHODA. Tieto obmedzenia budú vysvetlené v kapitole 4.

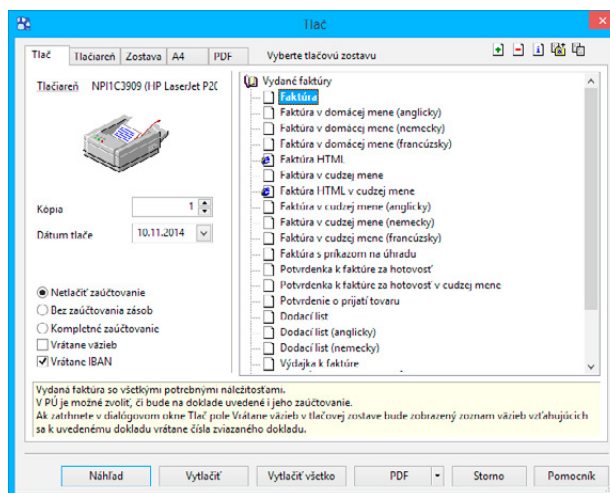
Druhá možnosť spúšťania REPORT Designeru je priamo z programu POHODA. Postup je nasledujúci:

- Spustíte systém POHODA a otvoríte agendu, ktorej zostavu chcete upravovať.
- Stlačte tlačidlo **Tlačové zostavy** (CTRL+T) na štandardnej nástrojovej lište alebo zvolte povel **Tlačové zostavy** z ponuky **Súbor**, alebo zvolte tlačidlo **Náhľad východiskovej zostavy** (CTRL+SHIFT+T).
- Vyberte tlačovú zostavu z ponuky dialógového okna **Tlač**.

TIP Zoznam je možné rozbaľovať stlačením kláves +/- na ikone knihy, prípadne dvojklikom myši.

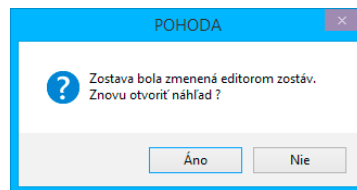
TIP Dialógové okno je možné zväčšiť podľa potreby uchopením myši.

TIP Tlačové zostavy jednotlivých dokladov sú označené bielou ikonou pred názvom zostavy, súpisky dokladov majú ikonu žltú.



- Stlačte tlačidlo **Náhľad**. Zobrazí sa okno náhľadu, ktoré obsahuje panel nástrojov umožňujúci ďalšiu prácu s tlačovou zostavou.



- Po úpravách ukončíte REPORT Designer a vrátte sa späť do okna náhľadu tlačovej zostavy.
- POHODA sa dialógovým oknom opýta, či má znovu otvoriť náhľad, pretože zostava bola zmenená editorom zostáv.
- Po potvrdení dialógu tlačidlom OK sa náhľad tlačovej zostavy otvorí znovu a v náhľade sa už objaví upravený vzhľad zostavy.






2/2

Typy tlačových zostáv

Po korektnej inštalácii programu REPORT Designer sa v dialógovom okne Tlač v programe POHODA sprístupnia v pravom hornom rohu dve nové ikony, a to:

-  Pridať užívateľskú zostavu,
-  Zmazať užívateľskú zostavu.

Okrem nich sa tu nachádzajú tiež ikony:

-  Vlastnosti zostavy,
-  Oblíbené zostavy,
-  Zviazané zostavy.

Význam týchto ikon si teraz popíšeme.

Ikona Vlastnosti zostavy

Táto ikona slúži v dialógovom okne Tlač na zobrazenie vlastností zvolenej zostavy.

Z hľadiska spôsobu vytvorenia zostavy rozlišujeme tieto tri **typy zostáv**:

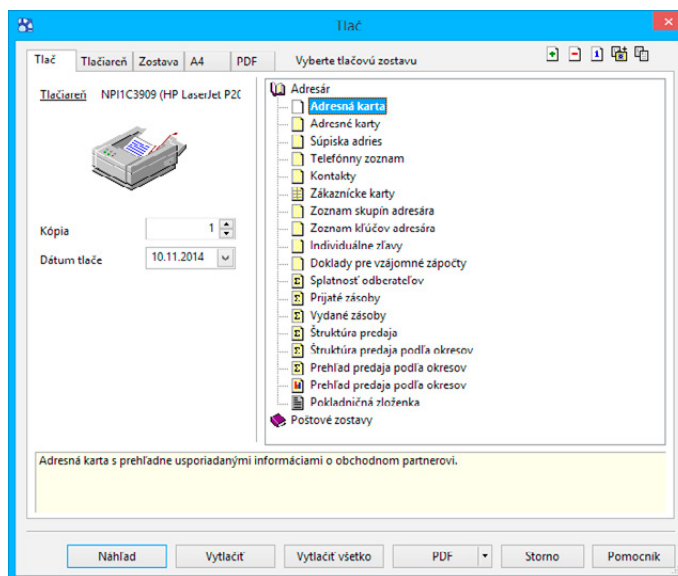
- Originálna predloha,
- Užívateľská náhrada originálu,
- Užívateľská zostava (v prípade tejto zostavy je možné vykonať i zmenu uvedených vlastností - viď podkapitola 2/3 Pridávanie užívateľských zostáv).

• Originálna predloha

Tlačové zostavy typu **Originálna predloha** sú súbory vytvorené priamo výrobcom. Ekonomický systém POHODA obsahuje stovky tlačových zostáv pripravených na okamžité použitie. V každej agende sa nachádzajú rôzne originálne zostavy podľa typu agend a účelu danej agendy.

Zoznam originálnych zostáv pre každú agendu sa objaví v dialógovom okne **Tlač**, kedykoľvek užívateľ stlačí tlačidlo **Tlačové zostavy**, prípadne použije klávesovú skratku **CTRL+T** alebo povel **Tlačové zostavy** v ponuke **Súbor**.

Tieto typy tlačových zostáv sú umiestnené v priečinku **Tisk** v inštaláčnom priečinku programu POHODA, pričom každá zostava sa nachádza v samostatnom súbore s **príponou .rph**, ktorý má po inštalácii nastavený atribút *len na čítanie*.

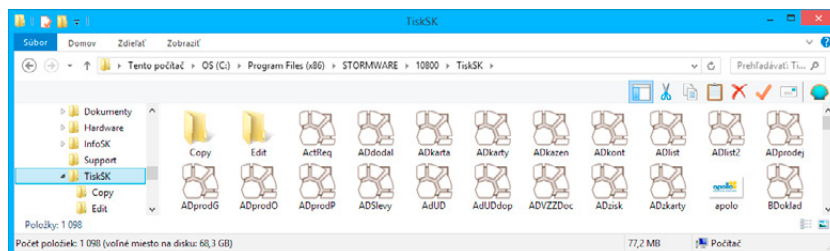


V prípade sieťovej inštalácie aplikácie POHODA (variantu NET) sa všetky súbory tlačových zostáv nachádzajú na hlavnom počítači – serveri POHODA v údajovom priečinku programu POHODA. Nech už spúšťate REPORT Designer z hlavného počítača, alebo upravujete tlačové zostavy z klientskej stanice POHODA, vždy pracujete so súbormi na hlavnom počítači.

- **Užívateľská náhrada originálu**

Tlačovú zostavu typu Užívateľská náhrada originálu vytvorí užívateľ tak, že upraví originálnu predlohu pomocou aplikácie REPORT Designer.


Najprv si v zozname dialógového okna **Tlač** vyberte zostavu, ktorú chcete upraviť a označte ju. Potom stlačte tlačidlo **Náhľad**. Po otvorení náhľadu zostavy stlačením tlačidla **REPORT Designer** otvoríte danú zostavu v programe REPORT Designer. Tu už môžete vykonať zmeny zostavy. Po uložení zmien bude tlačová zostava typu **Originálna predloha** nahradená upravenou tlačovou zostavou typu **Užívateľská náhrada originálu**. Zostava tohto typu nemá vlastný záznam v zozname tlačových zostáv v dialógovom okne **Tlač**, pretože priamo nahrádza originálnu zostavu výrobcu. Užívateľské náhrady originálu sú na pevnom disku počítača umiestnené v zložke **Tlač/Edit**. Jednotlivé súbory majú rovnaký názov ako súbory originálnych predlôh a opäť majú **príponu .rph**.



Ak chcete opäť používať originálnu verziu zostavy, vyberte v zozname dialógového okna **Tlač** príslušnú zostavu a kliknite na ikonu **Zmazať užívateľskú zostavu**. Povel **Zmazať užívateľskú zostavu** taktiež vymaže príslušný súbor z priečinka súborov **Tlač/Edit**.



V programe POHODA je možné vytvárať i **užívateľské zostavy**, ktoré umožňujú odvodiť od jedného originálu (napríklad faktúry) ľubovoľný počet zostáv s vlastným názvom a záznamom v zozname zostáv dialógového okna **Tlač**. Odporúčame vám preto využiť túto možnosť skôr ako užívateľskú náhradu originálu.

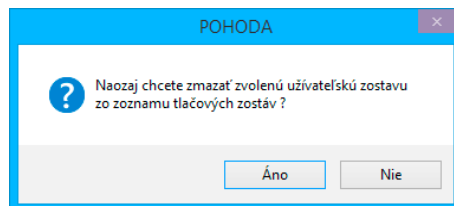
- **Užívateľská zostava**

Tlačovú zostavu typu **Užívateľská zostava** môžete v programe vytvoriť nasledujúcim postupom. Najprv je potrebné zvoliť v zozname dialógového okna **Tlač** zostavu, od ktorej bude nová užívateľská zostava odvodená. Správny výber zostavy, na základe ktorej bude vytvorená nová užívateľská zostava, je veľmi dôležitý, pretože v tejto zostave by mali byť k dispozícii všetky databázové polia a premenné, ktoré chcete využiť v novej zostave. Stlačte pravé tlačidlo myši a vyberte povel **Pridať užívateľskú zostavu** a postupujte podľa podkapitoly 2/3 Pridávanie užívateľských zostáv. Zostavu pridáte tiež stlačením ikony  v pravom hornom rohu.

Od ktorejkoľvek zostavy, zvolenej v zozname zostáv, je možné odvodiť ľubovoľný počet užívateľských zostáv. Zostava je uvedená v stromovej štruktúre zostáv v samostatnej vetve pod užívateľsky definovaným názvom. V každej účtovnej jednotke je možné vytvoriť rôzne užívateľské zostavy.

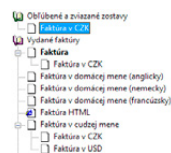
Každá užívateľská zostava sa nachádza v samostatnom súbore s **príponou .rph**. Všetky súbory užívateľských zostáv sú na pevnom disku počítača umiestnené v priečinku súboru **Tisk/Copy**.

Ak chcete doplniť či opraviť atribúty užívateľskej zostavy, kliknite na ikonu  v pravom hornom rohu alebo povel **Vlastnosti zostavy** vyvolaný stlačením praveho tlačidla myši. V rovnomenom dialógovom okne potom zmeňte potrebné položky. Ak potrebujete užívateľskú zostavu odstrániť, použite ikonu , resp. voľbu **Zmazať užívateľskú zostavu** zobrazenú cez pravé tlačidlo myši.



Ikona Oblíbené zostavy

Táto ikona slúži v dialógovom okne **Tlač** na vytvorenie ďalšej „knihy“ tlačových zostáv s názvom **Oblíbené zostavy**. Táto sekcia sa nachádza vždy na prvom mieste v zozname dostupných tlačových zostáv agendy a slúži na urýchlenie výberu často používanej zostavy.




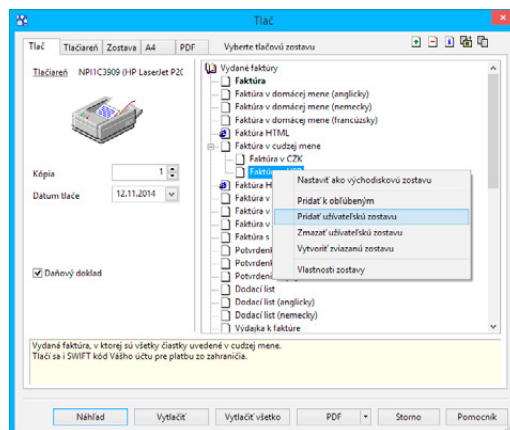
Ikona Zviazané zostavy

Táto ikona slúži v dialógovom okne **Tlač** k tvorbe zviazaných zostáv. Ku každej tlačovej zostave tak môžete pripojiť niekoľko vedľajších zostáv, ktoré sa potom budú automaticky tlačiť spolu s hlavnou zostavou.

2/3

Pridávanie užívateľských zostáv

Ikona  **Pridať užívateľskú zostavu** v dialógovom okne **Tlač** slúži na založenie vlastných užívateľských zostáv ako kópií originálnej predlohy. Prípadne môžete použiť miestnu ponuku, vyvolanú pravým tlačidlom myši. Novú zostavu je možné pomenovať podľa vlastnej potreby, otvoriť a potom upraviť v programe REPORT Designer.



TIP Do pola Popis zostavy zaznamenávajúte popis vami vykonaných užívateľských úprav.

V dialógovom okne uveďte názov zostavy (zobrazí sa v zozname dialógového okna Tlač), názov dokumentu pri tlači (zobrazí sa v zozname tlačových úloh tlačiarne pri tlači zostavy) a názov súboru, ktorý bude vytvorený v priečinku **Tisk/Copy**.


Ďalej môžete určiť, či táto nová zostava bude k dispozícii vo všetkých firmách (účtovných jednotkách) ekonomického systému POHODA, alebo bude prístupná len z aktuálneho účtovníctva.

Do posledného textového pola môžete zadať vlastný popis zostavy, obvykle s uvedením podrobných vlastností a funkcií vami upravenej tlačovej zostavy.

2/4

Mazanie užívateľských zostáv

Po uložení informácií o novej zostave sa vás program opýta, či chcete novovytvorenú zostavu ihneď editovať v aplikácii REPORT Designer. Ak potvrdíte tlačidlom **ANO**, spustí sa aplikácia REPORT Designer a otvorí novovytvorený súbor.

Ikona  v dialógovom okne **Tlač** slúži na odstránenie zvolenej užívateľskej zostavy resp. užívateľskej náhrady originálu, ktorá bola vytvorená pomocou funkcie **Pridať zostavu**.

Pretože sa jedná o nevratnú operáciu, program sa vás opýta, či má skutočne danú zostavu vymazať. Ak potvrdíte svoj zámer, bude užívateľská zostava vymazaná zo zoznamu tlačových zostáv v dialógu **Tlač**.

Ak sa jedná o užívateľskú náhradu originálu, bude zmaný priamo súbor z priečinka **Tisk/Edit**.

Zmazanú užívateľskú zostavu je možné kedykoľvek v budúcnosti znovu pridať a naviazať ju na ponechaný súbor v priečinku **Tisk/Copy**.

V dialógu **Tlač** je pomocou pravého tlačidla prístupná **lokálna (kontextová) ponuka povelov**, pomocou ktorých môžete tiež pridávať a mazať užívateľské zostavy alebo meniť vlastnosti týchto zostáv. Ďalej môžete pridávať a mazať zoznam Obľúbených zostáv.



Nastaviť ako výchádzkovú zostavu
Pridať k obľúbeným
Pridať užívateľskú zostavu
Zmazať užívateľskú zostavu
Vytvoriť zviazanú zostavu
Vlastnosti zostavy

Všimnite si tiež tučne zvýraznené tlačové zostavy v dialógovom okne **Tlač**. Znamená to, že táto zostava je nastavená ako východisková zostava pre danú agendu. Podľa potreby je možné ju jednoducho meniť. Kliknite na vybranú zostavu a pravým tlačidlom myši zobrazte miestnu ponuku a vyberte povel **Nastaviť ako východiskovú zostavu**. Táto zostava je potom použitá vždy, keď v danej agende kliknete na ikony s názvami **Vytlačiť východiskovú zostavu** alebo **Náhľad východiskovej zostavy** (CTRL+SHIFT+T). Tieto ikony nájdete na štandardnej lište.




Kategórie tlačových zostáv

Záznamy (doklady, adresy), ktoré máte zapísané v programe, môžete vytlačiť jednotlivo, alebo v celom rade súpisiek a prehľadov. Takýmto výstupom hovoríme tlačové zostavy. Rozdelené sú do niekoľkých kategórií, kde každá má svoju ikonu. V každej agende programu POHODA je možné nájsť rôzne druhy tlačových zostáv, záleží od typu a účelu danej agendy.

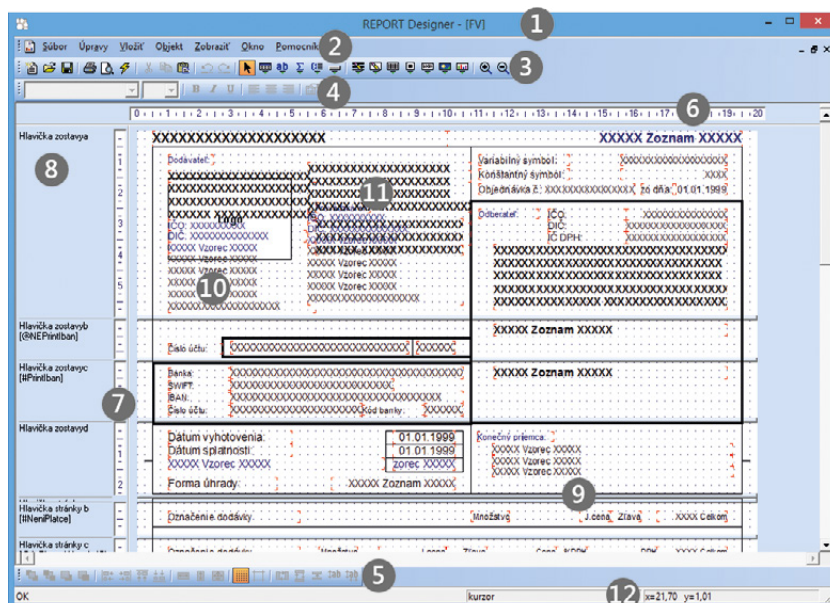
Prehľad tlačových zostáv

-  **Dokladové zostavy**
-  **Grafy**
-  **Tlačivá**
-  **Štítky**
-  **Súpisky**
-  **Kontrolné zostavy**
-  **Prehľady**
-  **Zostavy vo formáte HTML**

Všetky vyššie uvedené zostavy sú prispôbosené pre tlač na formát A4. Nasledujúce tri typy zostáv sa tlačia na iné formáty.

-  **Dopisné obálky**
-  **Poštové poukážky**
-  **Zostavy pre pokladničné tlačiarne**

Prvé zoznámenie s aplikáciou REPORT Designer



- 1 **Titulkový pruh** uvádza názov programu a za pomlčkou i názov zoznava, ktorá je programom upravovaná.
- 2 **Hlavná ponuka** obsahuje jednotlivé povely dostupné v programe. Jej popis nájdete v kapitole Povely ponúk.
- 3 **Štandardná nástrojová lišta** urýchľuje a uľahčuje vykonávanie jednotlivých povelov z hlavnej ponuky. Prehľad tlačidiel tejto a ďalších nástrojových líšt je uvedený na inom mieste tejto kapitoly. Bližšie informácie o ich funkciách nájdete v kapitole Povely ponúk.
- 4 **Formátovacia nástrojová lišta** urýchľuje prácu s vlastnosťami objektov v návrhu tlačovej zoznava. Bližší popis nájdete v kapitole Vlastnosti objektov.
- 5 **Zarovnávací nástrojová lišta** urýchľuje prácu s umiestnením jednotlivých objektov alebo ich skupín v návrhu tlačovej zoznava.
- 6 **Horizontálne pravítko** uľahčuje orientáciu pri úprave tlačovej zoznava.
- 7 **Vertikálne pravítko** uľahčuje orientáciu pri úprave tlačovej zoznava.

- 8 **Členenie zostavy** je stĺpec s názvami a definíciami sekcií v návrhu tlačovej zostavy. Ich popis nájdete v kapitole Povely ponúk.
- 9 **Rozdeľovacie lišty** sú hranice medzi jednotlivými sekciami návrhu tlačovej zostavy. Slúžia na definíciu vertikálnej veľkosti sekcií.
- 10 **Okno s obsahom** návrhu tlačovej zostavy, ktorá je upravovaná.
- 11 **Objekt v tlačovej zostave**, jednotlivé objekty, ktoré môžu byť použité v tlačovej zostave, sú popísané v kapitole Povely ponúk.
- 12 **Stavový riadok** zobrazuje stav programu, vybraný objekt, pozíciu kurzora atď. Bližšie informácie nájdete v kapitole Povely ponúk.

2/7

Návrh tlačových zostáv

Prostredníctvom aplikácie REPORT Designer môžete vytvárať návrhy tlačových zostáv, ktoré zaznamenávajú, aké údaje majú byť v zostavách vytlačené. Tieto údaje definujete v aplikácii REPORT Designer pomocou **objektov**, ktorými môžu byť napríklad text alebo hodnoty zadané do ekonomického systému POHODA.

Práca s aplikáciou REPORT Designer

REPORT Designer je intuitívny a v mnohom pripomína prácu s ďalšími grafickými programami. Na rozdiel od nich však nie je vždy možné presne navrhnuť celú tlačovú zostavu, pretože napr. pri položkovom doklade (faktúre) neviete, koľko položiek môže doklad obsahovať. Preto nie je možné navrhnuť, ako bude vyzerat' každá položka, ale je potrebné zadať len všeobecný predpis pre zobrazenie položky v tlačovej zostave. Pri zobrazení a tlači zostavy program automaticky vašu definíciu zopakuje pre každú z položiek.

Ktorákoľvek tlačová zostava je väčšinou zložená z niekoľkých rôznych častí, ktorým hovoríme **sekcie**, v ktorých sú umiestnené jednotlivé objekty. Sekciám sa podrobne venujeme v kapitole Vlastnosti objektov.

2/8

Objekty

Každá tlačová zostava sa skladá z rôznych objektov, ako sú napríklad čiary, rámčeky, textové polia, databázové a súčtové polia, čiarové kódy, logá, obrázky, grafy a sekcie. Všetky objekty, s ktorými je možné v aplikácii REPORT Designer pracovať, nájdete v ponuke **Vložiť**, prostredníctvom ktorej ich môžete umiestniť do tlačovej zostavy. Pre každý objekt je možné nastaviť jeho špecifické vlastnosti, čo popisuje samostatná kapitola Vlastnosti objektov. Objekty je rovnako možné vyberať, presúvať a meniť ich veľkosť. Objekty sa tiež môžu prekrývať, prípadne je možné ich zarovnať podľa niektorého z nich.

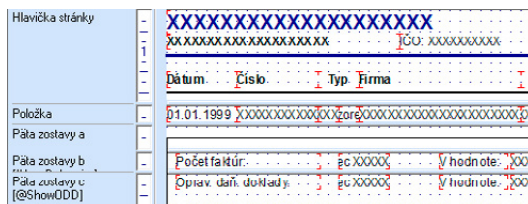
Na nasledujúcom obrázku vidíte okrem iného tieto objekty:

Hlavička stránky (objekt sekcie),

Položka (objekt sekcie),

Dátum (textový objekt),

Číslo (databázový objekt).



2/9

Výber objektov

Výber objektu vykonáte stlačením ľavého tlačidla myši na objekte. Ak chcete k výberu pridať ďalší objekt, stlačte spoločne s ľavým tlačidlom myši tiež kláves **CTRL**.

Z jedného objektu na druhý sa môžete v rámci sekcie pohybovať pomocou klávesu **TAB** (resp. SHIFT+TAB).

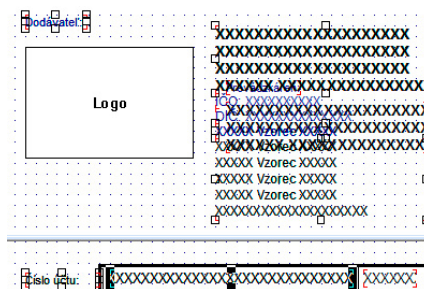
Výber viacerých objektov, ktoré spolu susedia, môžete vykonať tiež pomocou tzv. „siete“.

Stlačíte ľavé tlačidlo myši a rozťahnete obdĺžnik okolo požadovaných objektov.

Po uvoľnení tlačidla myši bude vybrané všetko, čo sieť čo i len čiastočne zachytí. Sieť nezačínajte rozťahovať na niektorom z objektov, pretože by ste ho týmto spôsobom presunuli.

Ak držíte pri rozťahovaní siete kláves **SHIFT**, sieť zachytí len objekty, ktoré boli celé vo vnútri siete, čiastočne zasiahnuté objekty nebudú vybrané.

Sieť tiež môžete, rovnako ako výber jedného objektu, kombinovať s klávesom **CTRL**, čím sa do výberu pribérú ďalšie objekty.



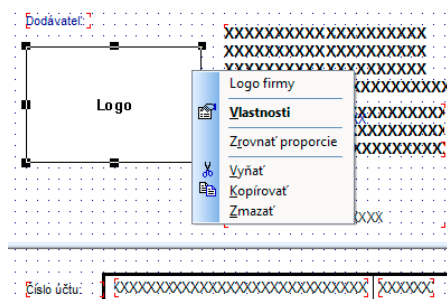
Všetky objekty v tlačovej zostave naraz vyberiete povelom **Úpravy/Vybrať všetko** alebo klávesovou skratkou **CTRL+A**.

Zrušenie výberu jedného objektu z množstva vybraných vykonáte stlačením klávesu **CTRL** a kliknutím myši na príslušný objekt.

Vybraný objekt poznáte podľa značiek v rohoch objektu. Pri výbere viacerých objektov sa navyše rozoznáva hlavný objekt výberu, ktorý má tieto značky vyplnené čiernou farbou. Ostatné vybrané objekty majú značky prehľadné (len orámované). Zarovnanie na mriežku sa deje vždy podľa hlavného objektu.

TIP Ak chcete objekt posunúť napríklad len o 1 mm, musíte objekt najprv preniesť ďalej, aby ste ho „odtrhli“, a potom ho vrátiť na požadované miesto.

Zmenu hlavného objektu vykonáte stlačením ľavého tlačidla myši nad požadovaným objektom. Nemusíte tlačidlo ani púšťať a okamžite môžete pokračovať v presúvaní objektov. Miestnu ponuku pre viacero vybraných objektov vyvoláte stlačením pravého tlačidla myši nad niektorým objektom. Bližšie vysvetlenie k jednotlivým povolom udáva kapitola Povoly ponúk.



2/10

Presun objektov

Presun objektu vykonáte po jeho vybraní stlačením ľavého tlačidla myši a presunom objektu na iné miesto. Aby nedochádzalo k drobným nechceným posunom objektov, musíte objekt najprv tzv. „odtrhnúť“ a až potom je možné ho presúvať. „Odtrhnutím“ sa rozumie posun o 2,5 mm.

Objekt môžete presúvať i pomocou kurzorových šípok. Veľkosť posunutia, tzv. krok kurzoru, sa nastavuje povolom **Súbor/Nastavenie...**

TIP Ak nechcete zarovnávať objekty podľa mriežky, vypnite ju povolom **Zobraziť/Mriežka**.

Ak je zapnutá mriežka (povel **Zobraziť/Mriežka**, resp. kláves M), ľavý horný roh presúvaných objektov sa zarovnáva na túto mriežku. Výnimkou je textový objekt (databázové pole, súčtové pole) zarovnaný doprava, pri ktorom sa zarovnáva jeho pravý horný roh.

Presúvať môžete tiež viac objektov naraz. Ak chcete presúvať vybrané objekty z viacerých sekcií, presun je možný iba vľavo alebo vpravo. Vertikálne môžete posúvať iba objekty v rámci jednej sekcie. Zarovnávanie na mriežku sa deje vždy podľa hlavného objektu výberu.

Pri presune viacerých objektov jednej sekcie vertikálne je rozhodujúce, v ktorej sekcii sa po presune nachádza horný okraj najvyššie položeného objektu. Do tejto sekcie budú umiestnené všetky objekty. Sekcia sa v prípade potreby rozťahne.

Ak posúvate objekty pomocou kurzorových klávesov, potom jeden povel **Späť** z ponuky **Úpravy** sa vzťahuje nie na jedno stlačenie klávesu, ale na celý presun objektu/viacerych objektov, ktoré boli po sebe presúvané pomocou kurzorových klávesov.

2/11

Zmena veľkosti objektov

Ak chcete zmeniť veľkosť niektorého z objektov, najprv ho vyberiete a potom rozťahovaním pomocou ľavého tlačidla myši za rohový alebo okrajový stredový značku meníte jeho rozmery.

Zmenu veľkosti môžete vykonať i pomocou kurzorových kláves, keď pri zmene rozmerov spolu s príslušnou šípkou držíte tiež kláves SHIFT. Zmena veľkosti funguje ako pre jeden, tak i pre viacero objektov.

Ak je vybraných viacero objektov, nemožno myšou meniť ich veľkosť, iba je možné ich presúvať.

Objekt sa zväčšuje alebo znižuje v závislosti od zapnutia mriežky. Krok kurzoru i veľkosť mriežky môžete nastaviť povelom **Súbor/Nastavenie...**

2/12

Vymazanie objektov

Ak potrebujete niektorý z vložených objektov vymazať, najprv príslušný objekt vyberte a potom stlačte kláves **DELETE**.

Rovnakým spôsobom postupujte i vtedy, ak chcete vymazať viacero objektov.

Jedinú výnimku v tomto prípade tvoria sekcie, ktoré je možné zrušiť iba prostredníctvom dialógového okna **Vlastnosti objektu**. Bližšie viď záložka Sekcia v kapitole Vlastnosti objektov.

2/13

Tipy pre ľahšiu prácu

Prácu si uľahčíte a zrýchlite zadaním správnych hodnôt do políček **Mriežka** a **Krok kurzoru** v ponuke **Súbor/Nastavenie** aplikácie REPORT Designer.

TIP

Posun o malú vzdialenosť je vhodné vykonať pomocou kurzorových šípok pri vypnutej mriežke.

Pre presné umiestňovanie objektov môžete použiť klávesnicu. Ak máte zapnutú mriežku, objekty sa podľa nej zarovnávajú a jedno stlačenie kurzorovej šípky na klávesnici má za následok pohyb vybraného objektu o vzdialenosť nastavenú v poli **Mriežka**. Ak vypnete mriežku, objekt sa pohybuje o vzdialenosť nastavenú v poli **Krok kurzoru**.

Textové objekty zarovnané doľava (viď záložka Písmo v kapitole Vlastnosti objektov) sa na mriežku zarovnávajú ľavým horným rohom objektu, **zarovnané doprava** potom pravým horným rohom.

Ak vkladáte viackrát do zostavy rovnaký typ objektu, najrýchlejšie to vykonáte **skopírovaním** prvého **objektu** pomocou myši a klávesu CTRL tak, že držíte kláves CTRL a prenesiete objekt na požadované miesto. Potom v prípade potreby môžete pozmeniť vlastnosti nového objektu.

KAPITOLA 3

Povely ponúk

- 3/1 **Ponuka Súbor**
- 3/2 **Ponuka Úpravy**
- 3/3 **Ponuka Vložiť**
- 3/4 **Ponuka Objekt**
- 3/5 **Ponuka Zobrazit'**
- 3/6 **Ponuka Okno**
- 3/7 **Ponuka Pomocník**
- 3/8 **Miestna ponuka pri objektoch**

3/1

Ponuka Súbor

Ponuka Súbor obsahuje povely pre manipuláciu so súbormi zostáv.

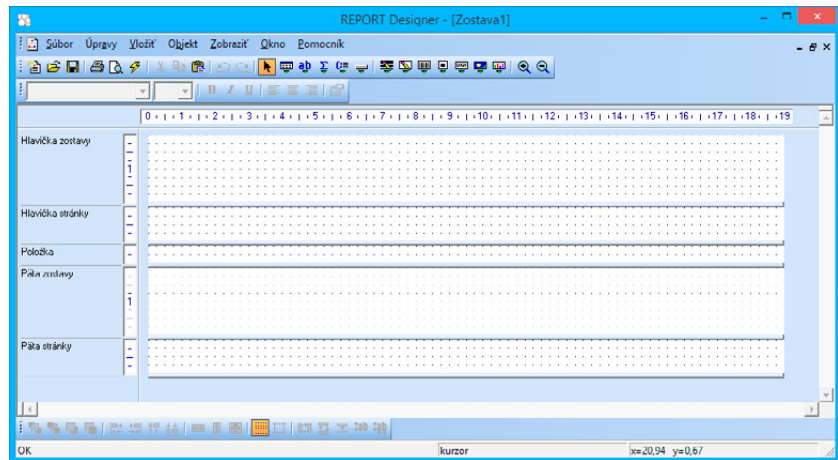
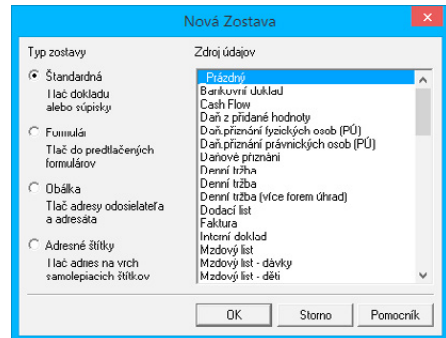
Nový

Založí nový súbor tlačovej zostavy.

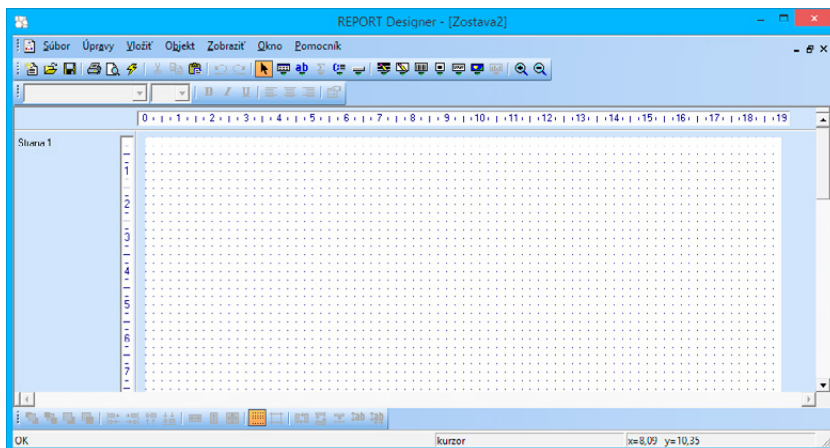
V ľavej časti dialógového okna môžete určiť **druh zostavy**, na základe ktorého sa v návrhu zostavy prednastaví príslušná sekcia. O sekciiach sa bližšie pojednáva v kapitole Vlastnosti objektov.

Ak vyberiete druh zostavy **Štandardná**, budú v návrhu zostavy prednastavené základné sekcie Hlavička zostavy, Hlavička stránky, Položka, Päta zostavy a Päta stránky.

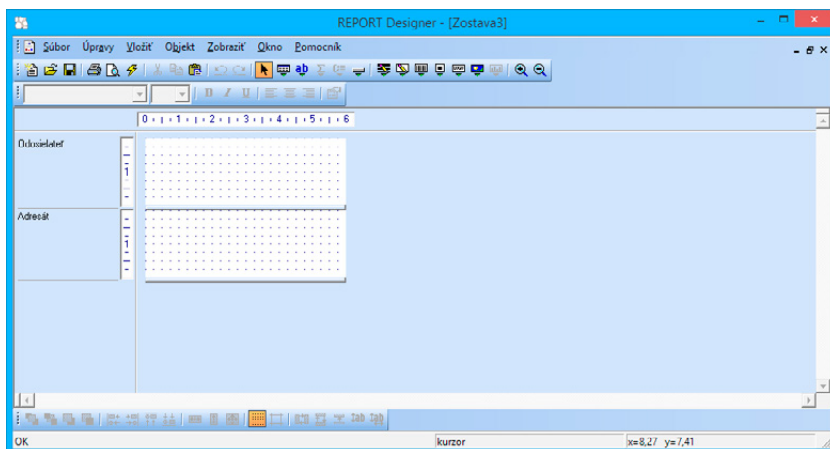
TIP Typ zostavy určuje prednastavenie sekcií v návrhu zostavy.



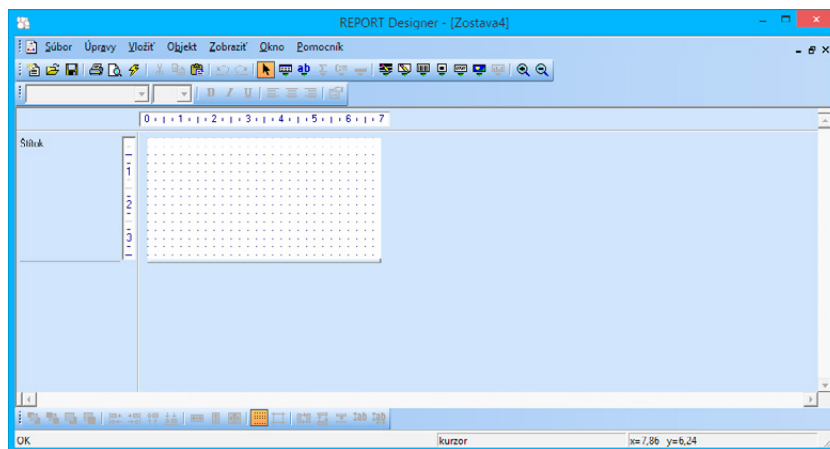
Ak zvolíte typ **Formulár**, bude návrh zostavy tvorený jedinou sekciou Strana 1.



V prípade, že zvolíte typ zostavy **Obálka**, bude návrh zostavy obsahovať dve sekcie. Sekciu Odosielateľ a sekciu Adresát.



Ak vyberiete typ zostavy **Adresné štítky**, bude návrh zostavy obsahovať len jedinou sekciu nazvanú Štítky. Táto sekcia ako jediná, na rozdiel od všetkých predchádzajúcich, nemá možnosť nastavenia veľkosti inak než pomocou povelu **Súbor/Nastavenie stránky**.



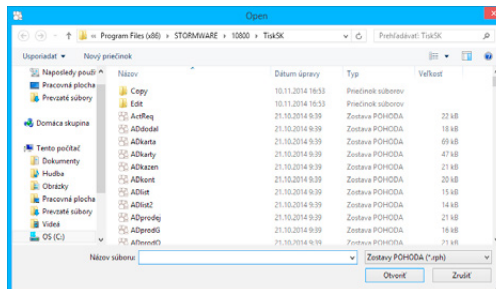
V pravej časti dialógového okna môžete určiť zdroj údajov tlačovej zostavy. Podľa daného zdroja budú v zostave k dispozícii databázové polia a premenné. Bližšie informácie o týchto objektoch nájdete v kapitole Vlastnosti objektov a v kapitole Prílohy.

TIP CTRL+O otvorí súbor návrhu tlačovej zostavy.

Otvoriť

Otvorí dialógové okno, ktoré umožňuje vybrať a otvoriť súbor návrhu tlačovej zostavy pre úpravu.

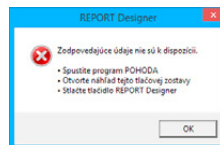
Niekedy sa môže stať, že súbor tlačovej zostavy nemožno vzhľadom k dostupným údajom týmto povelením otvoriť, preto skôr **odporúčame otvárať súbory návrhov tlačových zostáv priamo z ekonomického systému POHODA.**



TIP CTRL+F4 zavrie súbor návrhu tlačovej zostavy.

Zavrieť

Zavrie súbor tlačovej zostavy.



TIP CTRL+S uloží súbor návrhu tlačovej zostavy.

Uložiť

Uloží súbor tlačovej zostavy. Do ktorého priečinka bude súbor uložený, záleží na tom, či sa jedná o užívateľskú náhradu originálu (priečinko Tisk/Edit) alebo užívateľskú zostavu (priečinko Tisk/Copy). Bližšie vid' Vlastnosti tlačových zostáv v kapitole Základné vedomosti.

Uložiť ako

Otvorí dialógové okno, ktoré umožňuje uložiť súbor tlačovej zostavy pod novým menom do určeného priečinka, ktorý sa automaticky ponúkne pre uloženie súboru. Záleží na tom, či sa jedná o užívateľskú náhradu originálu alebo užívateľskú zostavu. Bližšie viď Vlastnosti tlačových zostáv v kapitole Základné vedomosti.

Uložiť DAT súbor

Povel **Uložiť DAT súbor** vyvoláte z ponuky **Súbor**. Tento povel je možné vyvolať pre užívateľskú zostavu alebo pre užívateľskú náhradu originálu. Povel nie je dostupný pri otvorení originálnej tlačovej zostavy.

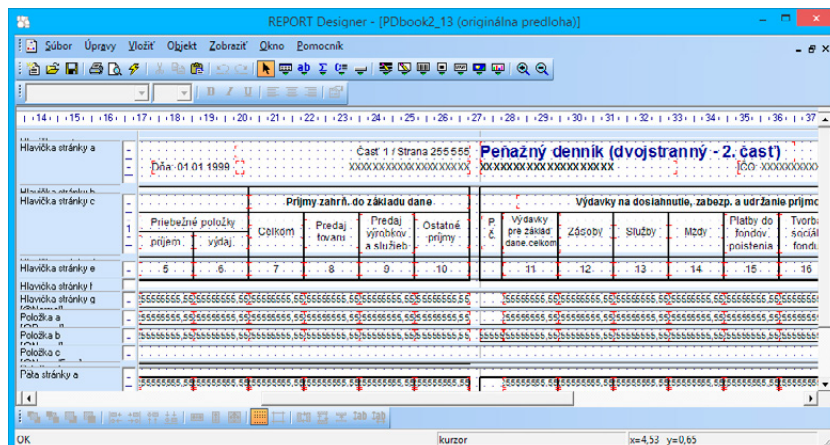
Ak zvolíte povel **Uložiť DAT súbor**, dôjde k uloženiu definície dátového zdroja tlačovej zostavy do súboru s príponou **.dat**, ktorý je použitý pre otvorenie tlačovej zostavy. Súbor s príponou **.dat** je uložený vo formáte XML a je možné ho ručne editovať pomocou ľubovoľného textového editora. Pri úprave je potrebné dodržať štruktúru XML formátu.

Nastavenie stránky

Nastavenie stránky má rôzne možnosti v závislosti od **typu aktívnej zostavy** (viď povel **Nový**). **Štandardný** typ a typ **Formulár** majú **Nastavenie stránky** zhodné.

Základné údaje týkajúce sa papiera, na ktorých budete zostavy tlačiť, sa zadávajú v oddieli **Papier**.

Pole **Formát papiera** umožňuje zvoliť z niekoľko preddefinovaných formátov a navyše nastaviť vlastnú veľkosť papiera.



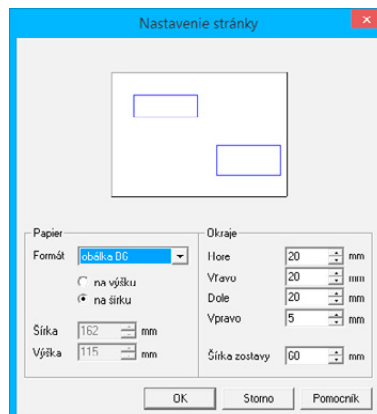
Prepínač na **výšku/šírku** ovplyvňuje orientáciu zostavy a to, či budete zadávať veľkosť ľavého či pravého okraja zostavy. Pri tlačových zostavách orientovaných na šírku sa zadáva pravý okraj, pretože pri malých, t.j. obáľkových, prevodkových a vlastných zostavách, týmto okrajom „prirazíme“ papier k tlačiarni.

Pole **Šírka** a **Výška** môžete zadávať len vtedy, ak zvolíte vlastný formát papiera. Oddiel **Okraje** slúži pre správne nastavenie tlačovej zostavy. Do polí **Hore**, **Vľavo/Vpravo** (okraj je uvedený podľa orientácie zostavy) a **Dole** zadáte potrebnú veľkosť okrajov.

Šírka zostavy a nastavené okraje sú zrejme zo zobrazenia stránky, kde sú vyznačené modrou prerušovanou čiarou. Pole **Počet dielov** môžete využiť pre široké tlačové zostavy. Ide o zostavy, ktorých šírka je väčšia ako jedna strana, a preto pokračujú na ďalšej strane.

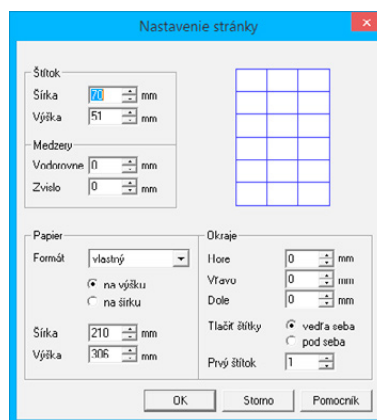
Typickým príkladom takej zostavy je dvojstranný peňažný denník, v ktorom sú na jednej strane A4 orientované na šírku uvedené príjmy a na druhej strane A4 sú uvedené výdavky. V návrhu sú jednotlivé diely oddelené zvislou čiarou a objekty by nemali túto čiaru presahovať (rozhodujúci pre ich umiestnenie je ich ľavý okraj).

Pri zostave typu **Obálka** môžete v **Nastavenie stránky** opäť zvoliť formát papiera, orientáciu zostavy, šírku a výšku papiera. Ďalej je možné rovnakým spôsobom zadať veľkosť okrajov a šírku zostavy.



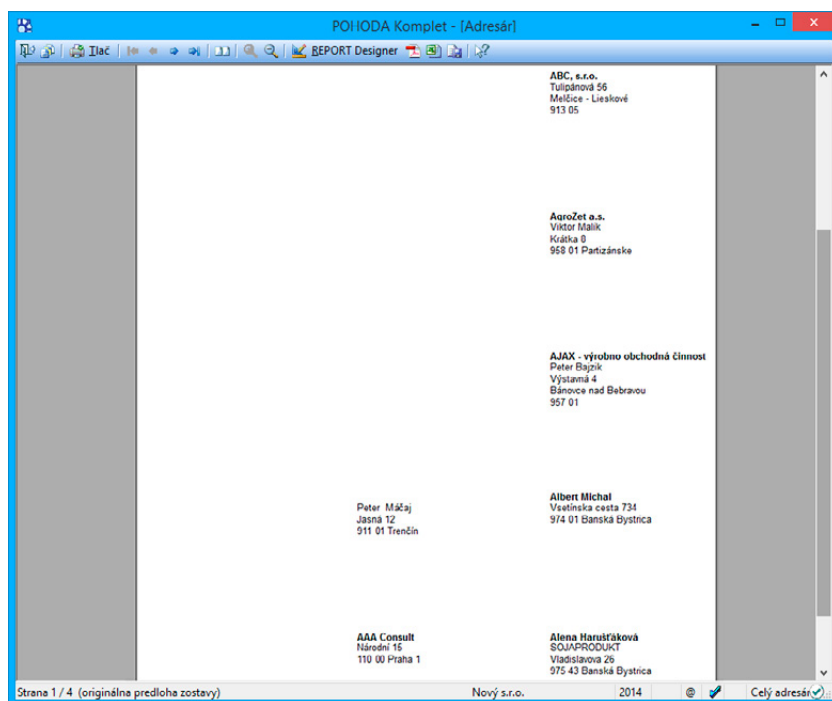
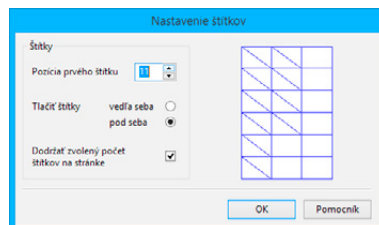
S údajmi pracujete rovnakým spôsobom ako v predchádzajúcom prípade len s tým rozdielom, že **orientácia zostavy** neurčuje, či budete zadávať veľkosť ľavého alebo pravého okraja, pretože v tejto zostave je potrebné zadať obidva okraje, čo je zrejme i na zobrazení zostavy v hornej časti okna. Výklopný zoznam **Formát** ponúka niekoľko druhov formátu obálok, a samozrejme je možné zvoliť i vlastný formát.

Typ zostavy **Adresné štítky** má **Nastavenie stránky** v oddieli **Papier** a **Okraje** zhodné so **Štandardným typom** a typom **Formulár**. Na rozdiel od týchto dvoch typov však namiesto polí **Šírka zostavy** a **Počet dielov** obsahuje



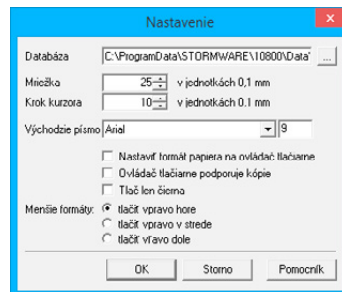
prepínač **Tlačiť štítky** a pole **Prvý štítok**. Prepínačom **Tlačiť štítky** môžete zvoliť, či budú štítky tlačené vedľa seba, teda zľava doprava, alebo pod seba, teda zhora nadol. Do pola **Prvý štítok** môžete zadať, na ktorej pozícii bude začínať tlač prvého štítku.

Údaje uvedené v poli **Prvý štítok** a nastavené v prepínači **Tlačiť štítky** sa ponúkajú i v dialógovom okne **Nastavenie štítku** pri tlači danej zostavy z ekonomického systému POHODA. V tomto dialógovom okne môže užívateľ uvedené údaje zmeniť podľa potreby.



Nastavenie...

Pole **Databáza** určuje súbor, odkiaľ sa načítavajú údaje pre nové otvárané návrhy tlačových zostáv. Prednastavenie tohto pola nemá vplyv na už otvorené návrhy zostáv. Ak chcete zmeniť databázový súbor pre tlačovú zostavu, je potrebné najprv správne nastaviť pole **Databáza** v dialógovom okne **Nastavenie** tak, že databázový súbor vyberiete pomocou



tlačidla s tromi bodkami v štandardnom dialógovom okne **Otvoriť**, a až potom otvoríte návrh tlačovej zostavy prostredníctvom povelu **Otvoriť** z ponuky **Súbor** v aplikácii REPORT Designer.

TIP Ak otvoríte návrh tlačovej zostavy prostredníctvom ekonomického systému POHODA, obsah pola Databáza bude vždy správne zadaný.

TIP Ak chcete zarovnávať objekty podľa mriežky, zapnite ju povelom **Zobraziť/Mriežka**.

Pripomíname, že štandardný postup otvárania návrhov tlačových zostáv – t.j. pomocou tlačidla **REPORT Designer** v náhľade tlačovej zostavy v ekonomickom systéme POHODA (viď Úvod k aplikácii REPORT Designer v kapitole Základné vedomosti) – vždy správne nastaví pole **Databáza**, a preto nie je potrebné toto pole meniť. Zmenu databázového súboru je možné však využiť v niektorých neštandardných situáciách.

Pole **Mriežka** určuje vzdialenosť bodov mriežky pre zarovnávanie jednotlivých objektov. Objekty sa zarovnávajú podľa mriežky len vtedy, ak je mriežka zapnutá povelom **Zobraziť/Mriežka**. V poli **Krok kurzoru** nastavíte veľkosť posunutia objektu, ktorý presúvate pomocou kurzorových šípok na klávesnici bez zapnutej mriežky. V prípade, že je mriežka zapnutá, posúvajú sa objekty o vzdialenosť nastavenú v poli **Mriežka** a zároveň sa na mriežku zarovnávajú. Obe polia sa nastavujú v jednotkách 0,1 mm a v tejto presnosti sa ukladajú pozície objektov.

Východzie písmo sa použije pri vkladaní nového objektu.

Zaškrtávacie pole **Nastaviť formát papiera na ovládač tlačiarene** môžete vypnúť v prípade problémov alebo pri tlači na traktorový papier.

Zaškrtávacie pole **Ovládač tlačiarene podporuje kópie** vypnete v prípade, že tlačiareň tlačí jednu kópiu, i keď ste nastavili počet kópií vyšší.

Zaškrtávacie pole **Tlač len čierna** zaškrtnete v prípade, že potrebujete tlačiť obyčajný čiernobiely dokument a vaša tlačiareň umožňuje farebnú tlač. V tom prípade aplikácia POHODA zmení pri tlači všetky farebné objekty, napríklad grafy, na čiernobiele vyplnené rôznymi štýlmi. Môžete takto ušetriť i veľké finančné prostriedky za lacnejšiu čiernobiely tlač.

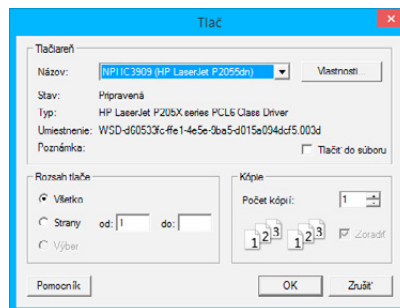
Prepínačom **Menšie formáty** je možné určiť, na ktorú časť papiera sa budú tlačiť zostavy pre obálky, zloženky atď. Je to vhodné pri tlačiarniach s držiakom na vedenie papiera.

TIP CTRL+P otvorí okno tlače.

Tlač

Povel **Tlač** umožní vytlačiť zostavu, aby bolo možné skontrolovať zmeny zostavy vykonané v aplikácii REPORT Designer. V dialógovom okne si môžete zvoliť tlačiareň, na ktorej chcete tlač vykonať, rozsah tlače i počet kópií.

Tlač slúži len na účely úpravy designu tlačovej zostavy, a preto údaje nemusia zodpovedať skutočnosti. Príslušné

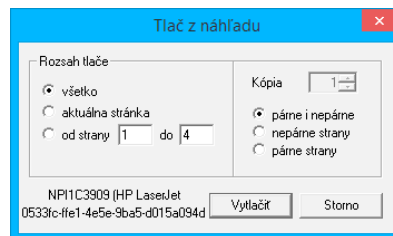


zostavy s aktuálnymi údajmi môžete vytlačiť priamo v ekonomickom systéme POHODA. To isté platí i pre povel **Náhľad**.

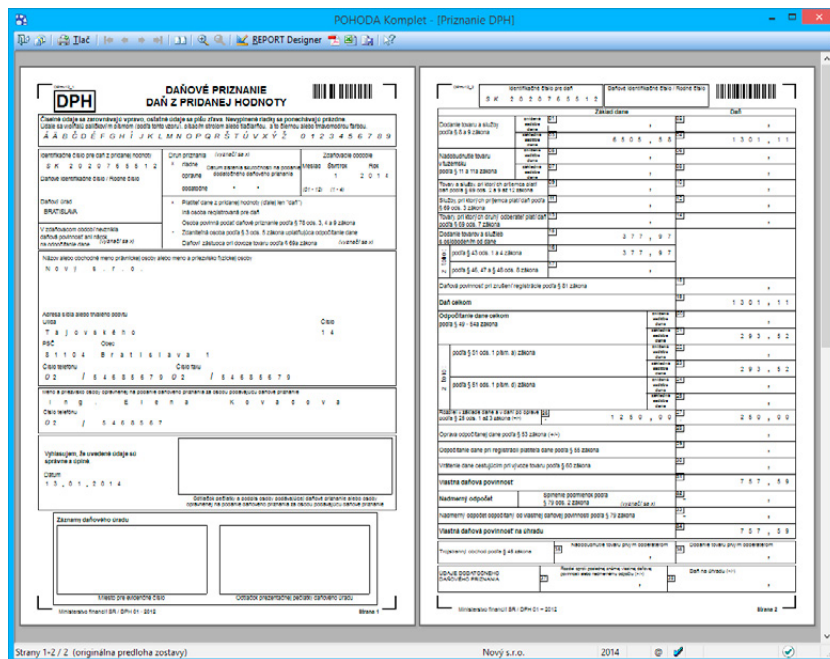
Náhľad

Pred ukončením úprav tlačovej zostavy si týmto povelom môžete zobrazíť jej náhľad a skontrolovať, že zostava skutočne zodpovedá vašim požiadavkám.

Náhľad sa ovláda pomocou tlačidiel na panely nástrojov. Tlačidlom **Tlač** môžete po prehlídnutí zostavu priamo z náhľadu vytlačiť. V dialógovom okne môžete zvoliť rozsah tlače i to, či sa budú tlačiť iba nepárne, iba párne či párne i nepárne strany.



Ďalšie štyri tlačidlá slúžia pre pohyb medzi jednotlivými listami zostavy. Tlačidlo **Prvý** zobrazí prvý list zostavy, **Predchádzajúci** zobrazí predošlý list, **Ďalší** zobrazí nasledujúci list a **Posledný** zobrazí posledný list zostavy. Tlačidlo **Viac strán** prepína pohľad medzi zobrazením dvoch strán naraz alebo zobrazením jednej strany tlačovej zostavy.



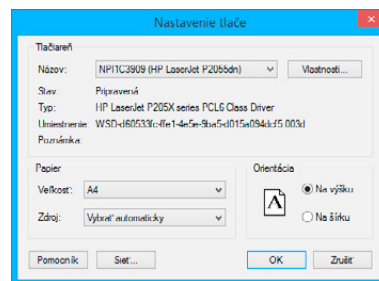
Tlačidlami **Zväčšiť** a **Zmenšiť** môžete meniť veľkosť (približenie) náhľadu zostavy. Náhľad ukončíte klávesom **ESC** alebo tlačidlom **Zavrieť náhľad**.

TIP V náhľade bohužiaľ nezodpovedajú presne veľkosti písma skutočnosti. Preto sa niekedy zdá text v náhľade orezaný, ale pri tlači je všetko v poriadku.

TIP Ak potrebujete v náhľade zobrazíť dve stránky tlačovej zostavy naraz, stlačte tlačidlo **Viac strán**. Stlačením rovnakého tlačidla znovu zobrazíte opäť len jednu stránku.

Tlačiareň

Umožní zvoliť tlačiareň. Po stlačení tlačidla **Vlastnosti** môžete zmeniť nastavenie tlačiarne. Tlač tohto tlačidla vyvolá nastavenie vlastností tlačiarne z operačného systému Windows, v ktorom môžete okrem iného zmeniť kvalitu tlače a nastaviť ďalšie funkcie tlačiarne.



Odoslať

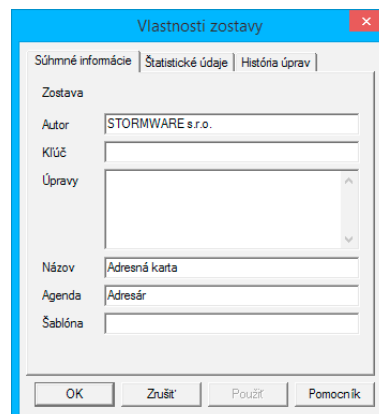
Tento povel umožňuje odoslanie súboru návrhu tlačovej zostavy elektronickou poštou ako prílohu. Pre správnu funkciu je potrebné mať správne nastavený program pre čítanie a odosielanie elektronickej pošty (napríklad MS Outlook).

Vlastnosti

Povelom **Vlastnosti** môžete nastaviť súhrnné informácie o zostave. Napríklad názov tlačovej zostavy, meno autora, predmet, kľúč atď. nájdete na záložke **Súhrnné informácie**.

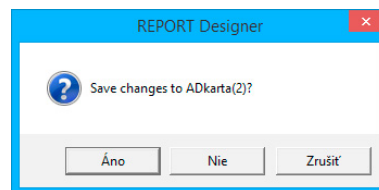
Na záložke **Štatistické údaje** je uvedené, kto tlačovú zostavu naposledy uložil, číslo revízie, celkový čas úprav, dátum vytvorenia a ďalšie údaje.

Na záložke **História úprav** má užívateľ možnosť zoznámiť sa s prehľadom úprav tlačovej zostavy, ktoré boli vykonané výrobcom.



Koniec

Povel **Koniec** ukončí program REPORT Designer a prípadne i ponúkne uloženie zmenených tlačových zostáv.



3/2

Ponuka Úpravy

Ponuka Úpravy obsahuje povel pre editáciu objektov.

Späť

Vráti späť posledné vykonané úpravy. Umožňuje vrátiť sa až o 4 kroky.

TIP Vypĺňajte súhrnné informácie pri každej zostave, pretože ich môžete neskôr využiť pri vyhľadávaní.

TIP ALT+Backspace vráti späť vykonané úpravy.

Znovu

Znovu zopakuje posledné úpravy, ktoré boli vrátené späť.

Vyňať

Zmaže vybrané objekty a vloží ich do schránky Windows.

Kopírovať

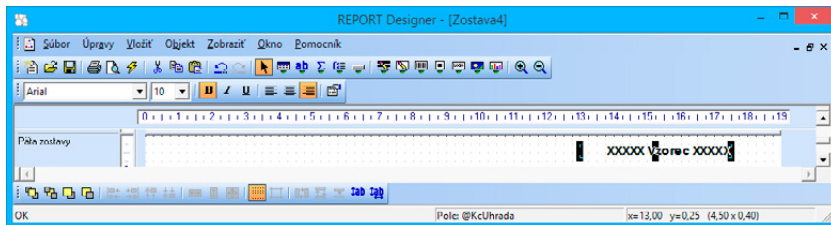
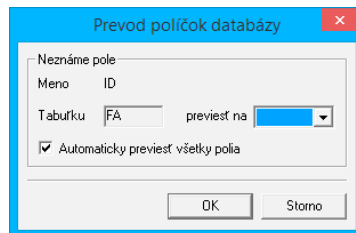
Skopíruje vybrané objekty do schránky Windows.

Vložiť

Vloží objekty zo schránky do návrhu tlačovej zostavy. Objekty aplikácie REPORT Designer sa vložia na rovnaké miesto, odkiaľ boli skopírované alebo vyňaté, ak medzitým nedošlo k zmene sekcií. Veľmi pohodlne sa preto kopírujú dve zostavy, ktoré majú rovnako rozmiestnené sekcie (napr. rôzne súpisiky). Vložené objekty zostanú vybrané, a tak je ich možné ihneď presunúť na správne miesto.

Text z iného programu sa vloží ako nové textové pole.

Pri vkladaní **databázových polí** z inej zostavy sa automaticky ponúkne konverzia neznámych tabuliek. Tým je uľahčený prevod podobných súpisiek. Ak ani po konverzii názvu tabuľky nie je databázové pole nájdené, stane sa z neho **neznáma položka**, ktorú je možné identifikovať v stavovom riadku a v náhľade zostavy.



Také položky je rozumné zmazať alebo v ich vlastnostiach správne nastaviť požadované databázové pole.

Zmazať

Zmaže vybrané objekty. Omylom zmazané objekty môžete znovu obnoviť po velom **Späť**.

TIP O výbere objektov sa dočítate v kapitole Základné vedomosti.

TIP CTRL+V vloží objekty zo schránky do návrhu tlačovej zostavy.

TIP DELETE zmaže vybrané objekty.

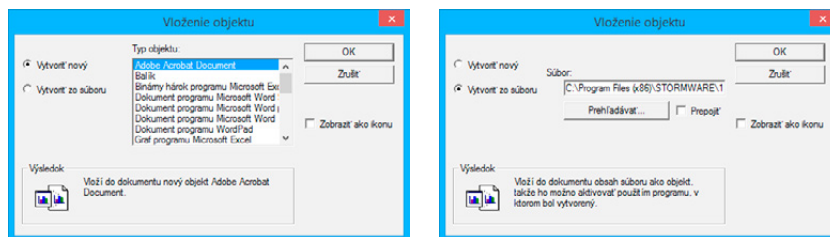
Vybrať všetko

Vyberie všetky objekty v návrhu tlačovej zostavy. Počet vybraných objektov ľahko zistíme v stavovom riadku.

TIP CTRL+A vyberie všetky objekty v návrhu tlačovej zostavy.

Vložiť objekt

Umožní vložiť do návrhu tlačovej zostavy nový **OLE objekt**, tzn. pridať do tlačovej zostavy súbor vytvorený v akomkoľvek inom programe (napr. Microsoft Clip Gallery), ktorý podporuje prepájanie a vkladanie objektov v inom súbore.



Objekt je možné vkladat' zo súboru alebo ho priamo vytvoriť v inej aplikácii ako úplne nový.

Ak vkladáte **objekt zo súboru**, máte možnosť sa rozhodnúť, či bude do návrhu zostavy iba vložený, alebo či sa uchová prepojenie na pôvodný súbor.

Ak zaškrtnete pole **Prepojiť** v dialógovom okne **Vložiť objekt**, tak sa akákoľvek zmena pôvodného súboru, z ktorého bol objekt vytvorený, premietne i do tlačovej zostavy.

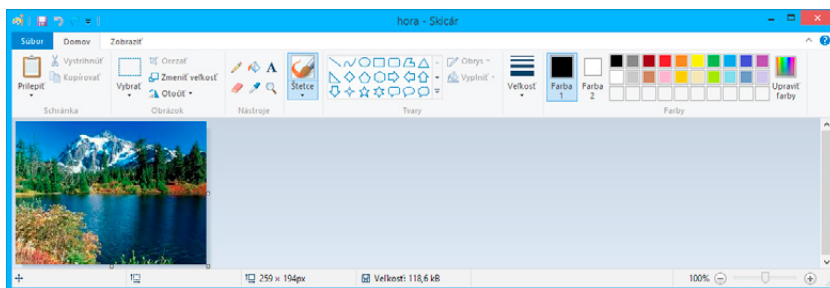
Vlastnosti prepojeného objektu môžete meniť i v dialógovom okne **Vlastnosti odkazovaného objektu**.

Dialógové okno zobrazíte povelom **Vlastnosti** z miestnej ponuky, ktorá sa objaví po stlačení pravého tlačidla myši nad objektom.

Vo vlastnostiach sa dozviete **všeobecné informácie** o OLE objekte a môžete nastaviť **spôsob zobrazenia** OLE objektu v návrhu tlačovej zostavy.

Aktivácia OLE

Povel je dostupný iba vtedy, ak máte vybraný OLE objekt, a umožní otvorenie (aktiváciu) programu, v ktorom bol objekt vytvorený (napríklad Maľovanie). V programe potom máte možnosť OLE objekt upraviť podľa potreby. Rovnaký efekt docielite i vtedy, ak na objekt kliknete ľavým tlačidlom myši. Názov povelu sa mení podľa vloženého OLE objektu.



3/3

Ponuka Vložiť

Ponuka Vložiť obsahuje povelý pre vkladanie objektov do návrhu tlačovej zostavy.

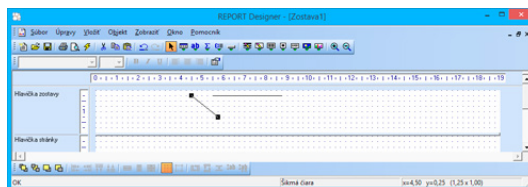
Výber

Režim výberu umožní nielen výber objektov, ale aj ich presun a zmenu veľkosti (viď kapitola Základné vedomosti). V režime výberu má ukazovateľ myši tvar bielej šípky na prázdnej ploche návrhu tlačovej zostavy, resp. tvar veternej ružice na niektorom z objektov.

Ak ste v režime vkladania (napr. vkladáte do návrhu rámeček a ukazovateľ myši má tvar kríža) a chcete sa prepnúť do režimu výberu objektov, iba kliknete ľavým tlačidlom myši niekam na prázdnu plochu návrhu alebo stlačíte tlačidlo **Výber** na štandardnom panely nástrojov. Režim vkladania objektu zrušíte stlačením klávesu **ESC**.

Čiara

Umožní vložiť **vodorovnú** alebo **zvislú čiaru** do návrhu zostavy. Stlačením ľavého tlačidla myši umiestnite začiatkový bod čiar, držte tlačidlo myši a ťahajte čiaru. Uvoľnením myši umiestnite koncový bod čiar.



Šikmú čiaru môžete vytvoriť, ak vo vlastnostiach objektu **Čiara** zaškrtnete pole **Šikmá čiara**. Blížšie informácie získate v kapitole Vlastnosti objektov. Po potvrdení tlačidlom **OK** je možné meniť vzhľad čiar prostredníctvom myši alebo klávesnice tak, že stlačíte kláves **SHIFT** a použijete **kurzorové šípky**.

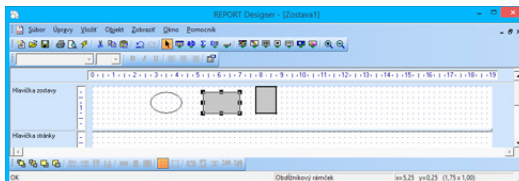
TIP Blížšie informácie o práci s objektmi sa dozviete v kapitole Základné vedomosti.

TIP Vlastnosti objektu vyvoláte z miestnej ponuky, ktorá sa objaví po stlačení pravého tlačidla myši na objekte, dvojklikom myši na objekte alebo stlačením klávesovej skratky **ALT+ENTER** po výbere príslušného objektu.

Rámček

Umožní do návrhu zostavy vložit **obdĺžnik, elipsu** alebo **ovál**.

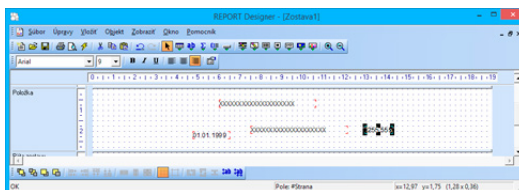
Vloženie vykonáte tak, že stlačíte ľavé tlačidlo myši na mieste, kde chcete umiestniť ľavý horný roh rámčeku, tlačidlo držíte stále stlačené a ťaháte myšou na miesto, kde má byť umiestnený pravý dolný roh rámčeku. Tu uvoľníte tlačidlo.



Vo vlastnostiach objektu **Rámček** môžete nastaviť silu a farbu rámčeku, farbu plochy rámčeku a jeho tvar. Bližšie informácie získate v kapitole Vlastnosti objektov.

Databázové pole

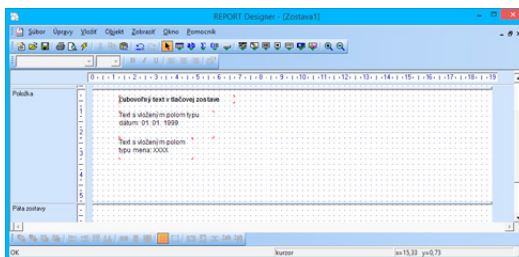
Vloží do návrhu zostavy **databázové pole, premennú** alebo **vzorac**. Pole jedného z týchto typov si najprv vyberiete v dialógovom okne, ktoré sa objaví po zvolení povely **Databázové pole**.



V dialógovom okne sa na záložke **Pole** ponúkajú **položky z databázy, globálne premenné, lokálne premenné** a **vzorce**. Pre každú tlačovú zostavu je priamo v ekonomickom systéme POHODA definované, ktoré lokálne premenné je možné v tejto zostave použiť.

Textové pole

Umožní vložit do návrhu zostavy pevný popisný text. Text zadávate v dialógovom okne **Vlastnosti objektov** na záložke **Text**. Formát textu a prípadne i rámček je možné nastaviť na ďalších zložkách dialógového okna.



Okrem iného môžete do textu vložiť i pole, t.j. databázové položky, premenné a vzorce, pri ktorých je možné nastaviť aj ich vlastnosti. Podrobný popis nastavenia textového pola a záložky **Formát** nájdete v kapitole Vlastnosti objektov.

TIP Prostredníctvom databázových polí sú hodnoty z ekonomického systému POHODA prepojené s tlačovými zostavami.

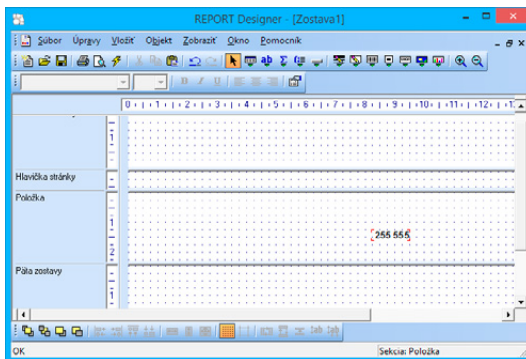
TIP Ak potrebujete v tlačovej zostave použiť databázové pole, ktoré sa neponúka na záložke Pole v dialógovom okne Vlastnosti objektu, môžete využiť konfiguráciu súboru Report.cfg. O tejto vlastnosti programu, ktorá je určená len odborníkom, pojednáva samostatná kapitola príručky.

TIP Vlastnosti vloženého pola je možné nastaviť iba vtedy, ak je na príslušnom poli nastavený kurzor.

Súčtové pole

Vloží do návrhu zostavy objekt, ktorý spracováva pole, t.j. databázovú položku, premennú či vzorec, prostredníctvom definovanej funkcie. Výsledná hodnota je potom zobrazená v tlačovej zostave.

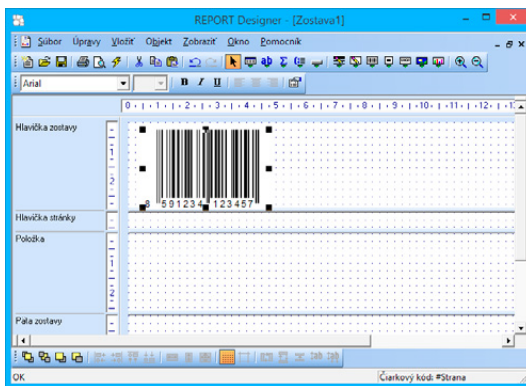
Súčtovú funkciu a pole, na ktoré bude funkcia aplikovaná, si najprv vyberiete v dialógovom okne **Vlastnosti objektu**. Funkcie, ktoré je možné aplikovať sú **Počet**, **Počet rôznych**, **Minimum**, **Maximum** a **Súčet**.



Príkladom použitia súčtového pola môže byť situácia, kedy potrebujete z niekoľkých faktúr vytlačiť najvyššiu celkovú čiastku, vytvoriť súčet čiastok, či zobrazit faktúry s najmenším údajom. Bližšie informácie o súčtovom poli nájdete v kapitole Vlastnosti objektov.

Čiarový kód

Vloží do návrhu zostavy čiarový kód. Pole, z ktorého bude spracovaný čiarový kód, vyberiete v dialógovom okne na záložke **Pole**. Na záložke **Čiarový kód** zadáte veľkosť a kódovanie, ktoré je možné vybrať z hodnôt nastavených podľa príslušnej normy. Obe záložky sú podrobne popísané v kapitole Vlastnosti objektov.



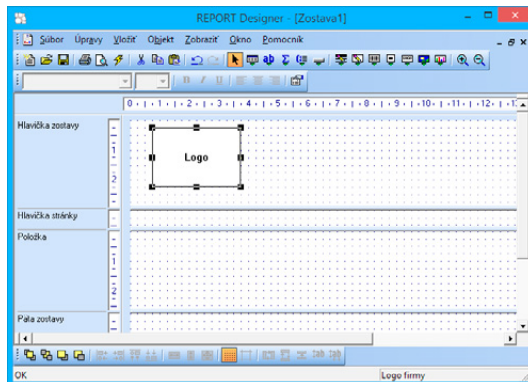
QR kód

Vloží do návrhu zostavy QR kód. Ten je možné využiť napríklad pre jednoduché odovzdanie informácií zákazníkom, ktorí pre jeho načítanie využijú čítačku v mobilnom telefóne alebo tablete.

Logo firmy

Vloží do návrhu zostavy logo firmy, ktoré môžete nadefinovať v programe POHODA v agende **Globálne nastavenie**. Pre každú účtovnú jednotku je možné nadefinovať iné logo.

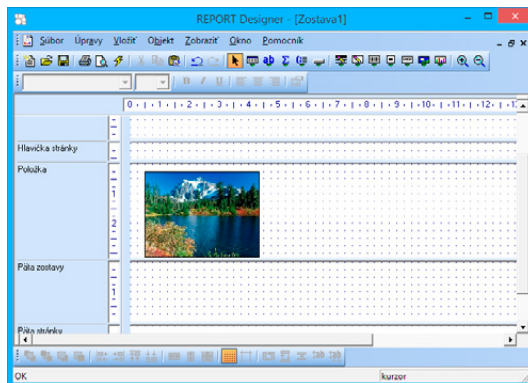
Pre správne zobrazenie loga v originálnej tlačovej zostave je dôležité zachovať pomer strán (šírky a výšky), ktorý je 3:2. Preto najprv nastavte šírku loga a zvolíte povel **Zrovnať proporcie** z miestnej ponuky (viď ďalej v tejto kapitole).



Obrázok

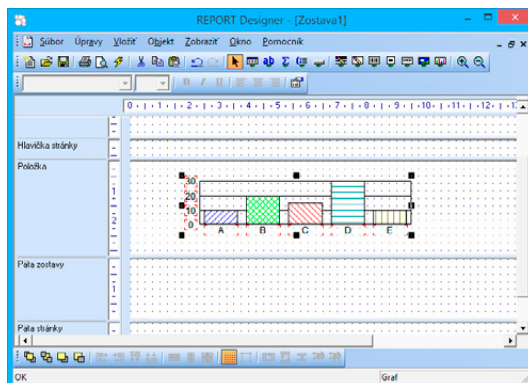
Umožní vložiť do návrhu zostavy obrázok s príponou .bmp, .jpg, .png vytvorený napríklad v programe Maľovanie.

V dialógovom okne **Vlastnosti objektu** môžete zadať plnú cestu k obrázku alebo ho naviazať na databázové pole a priradiť ho dynamicky. Ďalej môžete rozhodnúť, či bude okolo obrázku rámček, a prípadne zvoliť silu čiary a jej farbu. Taktiež je možné určiť umiestnenie obrázka. Bližšie informácie o obrázku nájdete v kapitole Vlastnosti objektov.



Graf

Vloží do návrhu zostavy graf. V dialógovom okne **Vlastnosti objektu** nastavíte typ grafu, popis hodnôt na osi X, hodnoty pre os Y a sekciu, z ktorej sú brané hodnoty grafu.



Rozhodnúť sa môžete pre jeden z nasledujúcich typov grafu:

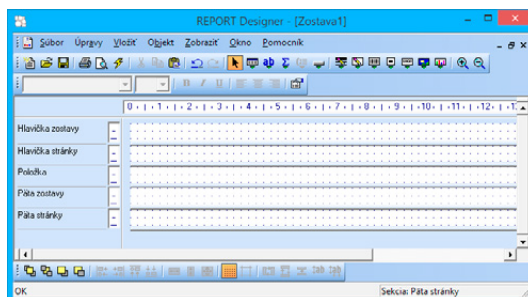
- Stĺpcový,
- Kruhový,
- Čiarový,
- Čiarový bez nuly,
- Stĺpcový 2 hodnoty.

Bližšie informácie nájdete v kapitole Vlastnosti objektov pod názvom Záložka Graf.

Sekcia

Povel otvorí dialógové okno **Vlastnosti objektu**, v ktorom je možné pridávať, mazať a upravovať sekcie tlačovej zostavy.

Sekcie sú zobrazené v ľavej časti okna aplikácie REPORT Designer a vo vlastnom obsahu návrhu zostavy sú rozdelené posuvnými deliacimi pruhmi, prostredníctvom ktorých môžete meniť ich veľkosť.



Zmenu veľkosti vykonáte myšou tak, že nastavíte ukazovateľ myši na deliaci pruh a len čo sa ukazovateľ myši zmení na dvojsípku, stlačíte ľavé tlačidlo myši a ťaháte deliaci pruh hore alebo dole. Tým meníte veľkosť sekcie podľa potreby.

Bližšie informácie o jednotlivých sekciách a ich nastavení sa dozviete v kapitole Vlastnosti objektov.

3/4

Ponuka Objekt

Ponuka **Objekt** obsahuje povely pre manipuláciu s objektmi.

Vlastnosti

Kľúčová funkcia pre nastavovanie vlastností objektov. Povel budete používať pomerne často, preto je prístupný cez klávesovú skratku **ALT+ENTER** a taktiež z miestnej ponuky, ktorá sa objaví po stlačení pravého tlačidla myši nad objektom (prvou položkou v miestnej ponuke je vždy názov objektu). Vlastnosti môžete rovnako vyvolať poklikaťím myši na vybranom objekte.

Dialógové okno **Vlastnosti objektu** je rozčlenené na niekoľko záložiek. Pre objekty rôznych typov sú k dispozícii rôzne záložky, na ktorých je možné nastaviť rôzne vlastnosti. Ich podrobný popis je uvedený v kapitole Vlastnosti objektov, resp. Prílohy – Praktické príklady nastavenia vlastností.

TIP ALT+ENTER vyvolá dialógové okno Vlastnosti objektu.

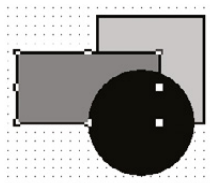
TIP O výbere objektov pojednáva kapitola Základné vedomosti.

Preniesť objekt

Povely začínajúce slovom **Preniesť** slúžia na presunutie objektu pred alebo za ostatné prekrývajúce sa objekty. Každý povet je funkčný iba v prípade, že je vybraný len jeden objekt v rámci jednej sekcie.

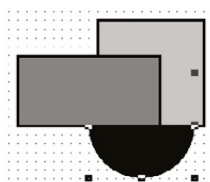
Rámčeky a čiary, ktoré môžu presahovať cez niekoľko sekcií, ležia vždy až za ostatnými objektmi.

TIP Vybraný objekt poznáte podľa značiek v rohoch objektu.



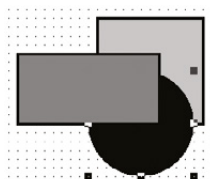
Preniesť dopredu

Povet presunie vybraný objekt úplne dopredu pred všetky ostatné objekty.



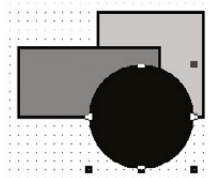
Preniesť dozadu

Povet presunie vybraný objekt úplne dozadu za všetky ostatné objekty.



Preniesť bližšie

Povet presunie vybraný objekt dopredu pred jeden objekt.



Preniesť ďalej

Povet presunie vybraný objekt dozadu za jeden objekt.

TIP Ako vybrať viacero objektov sa dozviete v kapitole Základné vedomosti.

Zarovnať objekty

Povely začínajúce slovom **Zarovnať** sú prístupné iba vtedy, ak je vybraných viac objektov. Slúžia na zarovnanie všetkých vybraných objektov podľa hlavného objektu. Hlavný objekt má značky okolo seba vyplnené na čierne, ostatné vybrané objekty majú značky len čierne orámované a prázdne.

! V ľavej časti obrázku je zobrazený stav pred vykonaným povelen, v pravej časti po vykonaní daného povelen.

Zarovnať vľavo

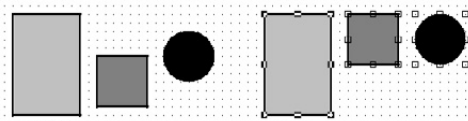
Povel zarovná všetky vybrané objekty tak, aby boli vyrovnané zároveň s ľavým okrajom hlavného objektu. Bližšie vid' obrázok.

Zarovnať vpravo

Povel zarovná všetky vybrané objekty tak, aby boli vyrovnané zároveň s pravým okrajom hlavného objektu.

Zarovnať hore

Povel zarovná všetky vybrané objekty tak, aby boli vyrovnané zároveň s horným okrajom hlavného objektu. Bližšie vid' obrázok.

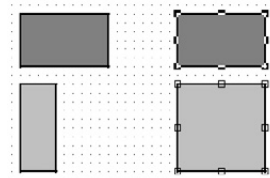


Zarovnať dole

Povel zarovná všetky vybrané objekty tak, aby boli vyrovnané zároveň s dolným okrajom hlavného objektu.

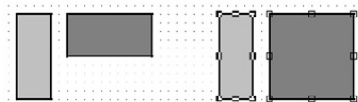
Zarovnať šírku

Povel zarovná všetky vybrané objekty tak, aby boli rovnako široké ako hlavný objekt. Zmena šírky sa vykonáva vždy s pravým okrajom objektov, ľavé okraje (ľavý horný roh) zostávajú na mieste.



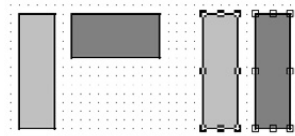
Zarovnať výšku

Povel zarovná všetky vybrané objekty tak, aby boli rovnako vysoké ako hlavný objekt. Zmena sa vykonáva s dolným okrajom objektov.



Zarovnať veľkosť

Povel zarovná všetky vybrané objekty tak, aby boli rovnako vysoké i široké ako hlavný objekt. Ľavý horný roh objektov zostáva na mieste, posúva sa spodný a pravý okraj objektov.



Ponuka Zobrazit'

Ponuka **Zobrazit'** obsahuje povedy pre úpravu vzhľadu návrhu.

Mierka

Povel zväčší (priblíži) alebo zmenší (oddiali) mierku návrhu tlačovej zostavy podľa potreby užívateľa. K dispozícii je škála hodnôt 50 - 190% a povedy **Zväčšiť** a **Zmenšiť**.

TIP Ak nechcete zarovnávať objekty podľa mriežky, vypnite ju.

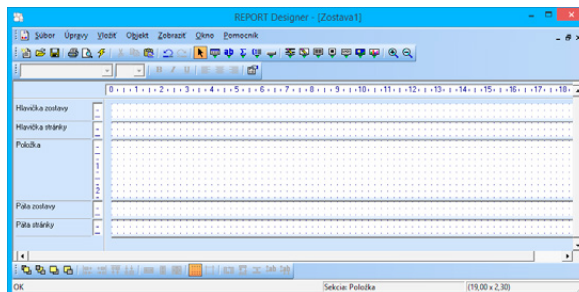
Mriežka

Povel zapne, alebo vypne mriežku. Ak je mriežka zapnutá, objekty sa zarovávajú podľa nej. Veľkosť posunutia objektov pri ich presune pomocou myši či kurzorových šípok je daná nastavením v poli **Mriežka**, resp. **Krok kurzoru**, ktorá sa rovnako ako rozpätie bodov mriežky nastavuje povelom **Súbor/Nastavenie**. Bližšie viď' popis v ponuke Súbor.

TIP Ak chcete mať na obrazovke viac miesta, vypnite pravítka. Tak je možné sa prostredníctvom posuvnej lišty presunúť v návrhu tlačovej zostavy doprava, a tým „zakryť“ popis sekcií. Na obrazovke budete mať zobrazený iba samotný návrh.

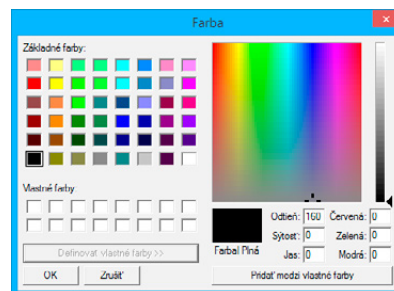
Pravítko

Povel zobrazí alebo skryje vertikálne a horizontálne pravítka. Vertikálne pravítko obsahuje i popis sekcií a horizontálne sa neposúva. Preto máte neustále prehľad, ktorú sekciu na obrazovke vidíte.



Farba papiera

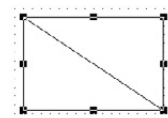
Povel umožní užívateľovi nastaviť farbu podkladu tlačovej zostavy. Užívateľ si môže zvoliť zo základných farieb, prípadne v rozšírenom dialógovom okne, po stlačení tlačidla **Definovať vlastné farby**, nadefinovať farby podľa svojich kritérií. Farba papiera nemá žiadny vplyv na náhľad a tlač zostavy.



TIP Vypnúť zobrazenie obsahu objektov odporúčame v prípade, keď je do návrhu zostavy vložené veľké množstvo obrázkov a OLE objektov a práca s návrhom tlačovej zostavy sa výrazne spomalí.

Obsah objektu

Ak je tento povel zaškrtnutý, zobrazí sa v návrhu zostavy obsah obrázkov a OLE objektov, ktoré boli do zostavy vložené. V prípade, že nie je táto voľba zaškrtnutá, v návrhu zostavy sa namiesto vložených OLE objektov a obrázkov objavujú preškrtnuté rámčeky.



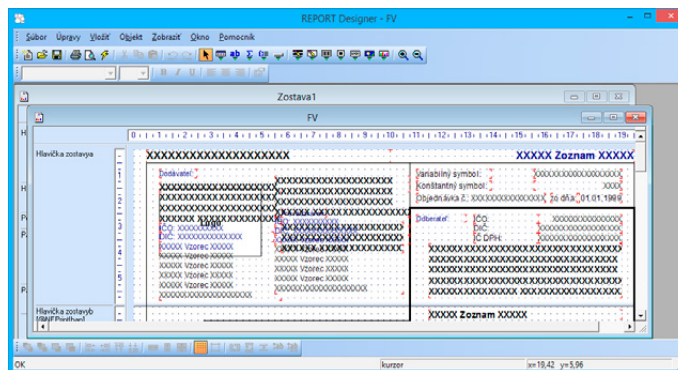
3/6

Ponuka Okno

Ponuka **Okno** obsahuje povel pre usporiadanie okien jednotlivých návrhov tlačových zostáv a pre úpravy vzhľadu hlavného okna programu. Na konci ponuky sú tiež povel na prepínanie jednotlivých otvorených návrhov.

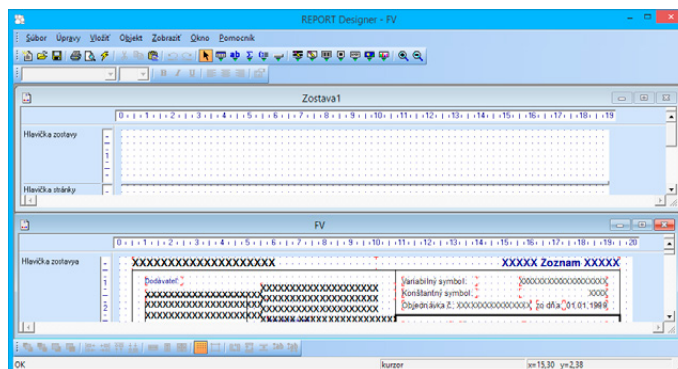
Kaskáda

Povel vyrovná okná návrhov tlačových zostáv kaskádovito.



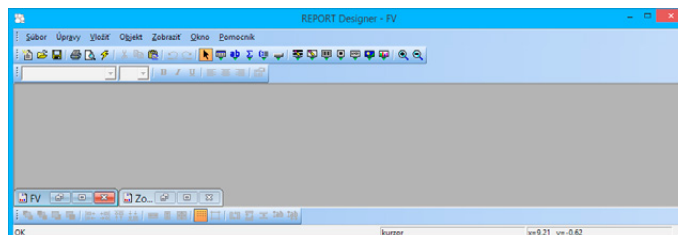
Horizontálne

Povel vyrovná okná návrhov tlačových zostáv horizontálne.



Usporiadať ikony

Povel vyrovná ikony minimalizovaných okien návrhov tlačových zostáv do dolnej časti okna aplikácie REPORT Designer.



TIP Povel Obnoviť údaje načíta znova údaje z databázy (viď pole Databáza v Nastavenie aplikácie REPORT Designer) a zobrazí náhľad zostavy.

TIP Ak zmeníte veľkosť písma, odporúčame následne použiť povel Vziať výšku textu, aby text nebol pri tlači orezaný.

TIP Popis všetkých povelov, ktoré nájdete na nástrojových lištách, hľadajte v kapitole Základné vedomosti.

TIP Stav programu a ďalšie dôležité informácie sú zobrazené v stavovom riadku.

Štandardná lišta

Povel zapne, alebo vypne zobrazenie štandardnej lišty, ktorá obsahuje rad tlačidiel, sprístupňujúcich najpoužívanejšie povelov. Jednotlivé tlačidlá a povelov, ktoré môžete nájsť na štandardnej lište sú popísané v kapitole Základné vedomosti.



Formátovacia lišta

Povel zapne, alebo vypne zobrazenie formátovacej lišty, ktorá obsahuje tlačidlá a povelov pre zmenu typu a veľkosti písma a zarovnania textu. Práca s tlačidlami je povolená v okamihu výberu ľubovoľného textového objektu.

Pri každej zmene veľkosti alebo typu písma automaticky dôjde k percentuálnej zmene veľkosti objektu.



Zarovnávací lišta

Povel zapne, alebo vypne zarovnávaciu lištu, ktorá obsahuje tlačidlá a povelov pre zarovnanie a premiestnenie objektov. Pracovať s tlačidlami je možné iba v okamihu, ak je vybraný jeden alebo viac objektov.

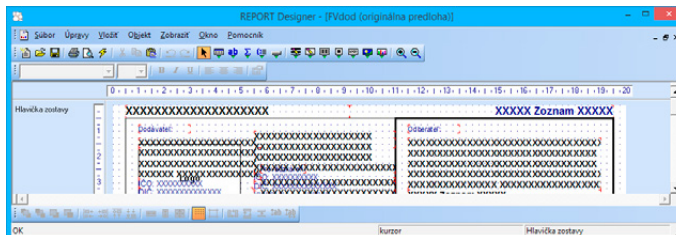


Stavový riadok

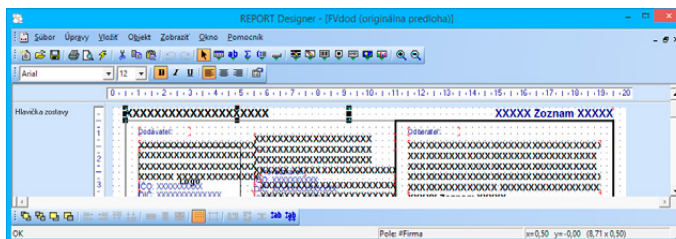
Povel zapne, alebo vypne zobrazenie stavového riadku na spodnom okraji okna návrhu aplikácie REPORT Designer (viď kapitola Základné vedomosti).

Stavový riadok vo svojej ľavej časti zobrazuje stav programu, informácie v strednej a pravej časti sa menia podľa toho, koľko je vybraných objektov:

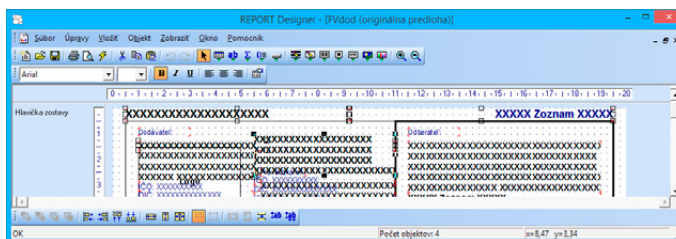
- Ak nie je vybraný žiadny objekt, je v strednej časti uvedený text „kurzor“ a v pravej časti aktuálne súradnice kurzora myši.



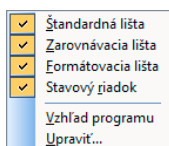
- Ak je vybraný jeden objekt, je v strednej časti uvedený popis objektu (napr. Pole: FAPol.Kc), v pravej časti je vidieť umiestnenie objektu v rámci sekcie a jeho rozmer.



- Ak je vybraných viac objektov, je v strednej časti uvedená informácia o počte objektov a v pravej časti súradnice aktuálnej pozície kurzora myši.



Stavový riadok, štandardnú, formátovacia a zarovnávaciu lištu môžete zobrazit' alebo skryt' i prostredníctvom miestnej ponuky, ktorá sa objaví po stlačení praveho tlačidla myši na niektorej z lišt.



V miestnej ponuke nástrojových lišt sa nachádza i povel **Vzhľad programu**, ktorým môžete rovnako ako v aplikácii POHODA menit' vzhľad celého programu REPORT Designer.

Ďalej sa tu nachádza povel **Upraviť**, ktorým môžete menit' a upravovať ponuku, nástrojové lišty a klávesové skratky rovnako ako v aplikácii POHODA.

3/7

Ponuka Pomocník

Témy pomocníka

Povel otvorí pomocníka pre program REPORT Designer. Prostredníctvom ikony **Zobraziť** môžete zobrazit' tri záložky:

- **Obsah** – na záložke je pomocník rozdelený do jednotlivých kapitol.
- **Register** – na záložke je z informácií pomocníka vypracovaný prehľadný register, prostredníctvom ktorého je možné sa rýchlo prepnúť na potrebnú tému.



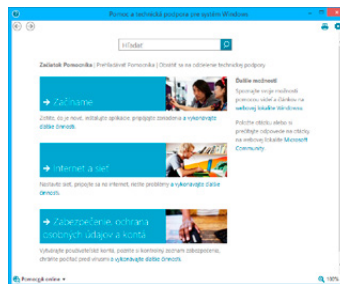
TIP Ak si neviete dať rady s ovládaním pomocníka, zvolte povel Ako používať pomocníka z ponuky Pomocník.

- **Hľadať** – záložka slúži k vyhľadaniu príslušnej témy prostredníctvom zadania slov, ktoré téma obsahuje. V prípade, že neviete, v ktorej téme sa informácie vyskytujú, je táto záložka najvhodnejšia.

Kedykoľvek v programe stlačíte funkčnú klávesu **F1**, objaví sa príslušná téma pomocníka. Pomocníka je možné tiež vyvolať z dialógového okna **Vlastnosti objektu** prostredníctvom toho istého tlačidla.

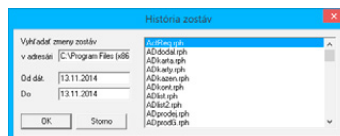
Ako používať pomocníka

Ak neviete, ako používať pomocníka vo Windows, zvolte tento povel z ponuky **Pomocník**. V dialógovom okne **Pomocník pre systém Windows** sa dozviete všetky potrebné informácie.

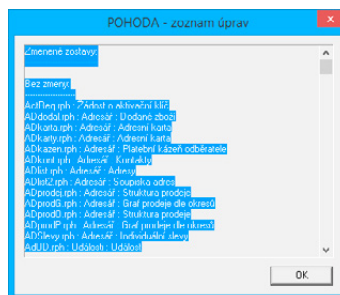


História zostáv

Pomocou tohto povelu môžete kontrolovať, ako boli za dané obdobie vybrané tlačové zostavy zmenené. Povel vyvoláte i stlačením klávesovej skratky **CTRL+F12**.



Program do pravej časti dialógového okna vypíše všetky súbory tlačových zostáv, ktoré sa nachádzajú v uvedenom adresári. Ďalej je potrebné nastaviť obdobie, v ktorom chcete zistiť zoznam úprav, vybrať príslušnú tlačovú zostavu a stlačiť tlačidlo **OK**. Objaví sa dialógové okno, v ktorom sú vypísané zmeny, ktoré boli v tlačovej zostave v zadanom období vykonané.



TIP Číslo release si pripravte pred kontaktovaním technickej podpory.

3/8

TIP Názov objektu je v miestnej ponuke uvedený vždy ako prvý.

O aplikácii

Zobrazí názov programu, vlastníka licencie programu a číslo release, ktoré budete potrebovať v prípade využívania služieb technickej podpory.

Miestna ponuka

Po stlačení praveho tlačidla myši na niektorom z objektov sa objaví **miestna ponuka**, ktorá obsahuje príkazy často používané v súvislosti s týmto objektom. Niektoré z príkazov už boli popísané vyššie, iné, ktoré je možné nájsť iba v miestnej ponuke, popíšeme tu.

TIP *Tento povel je vhodné použiť po zmene veľkosti písma, pretože tá zmení veľkosť objektu percentuálne, a pritom sa snaží zachovať zhodný pomer výšky a šírky objektu.*

TIP *V ľavej časti obrázka je vidieť vždy situácie pred použitím povelu, v pravej časti po použití povelu.*

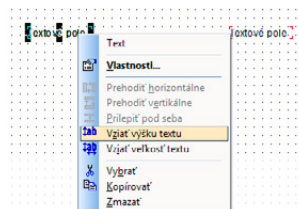
V miestnej ponuke je vždy ako prvý uvedený **názov objektu**, ku ktorému sa vzťahuje miestna ponuka.

Pri objektoch **datábázové**, **textové** a **súčtové pole** môžete, okrem iného, nájsť povel:

Vziať výšku textu

Nastaví výšku textového objektu podľa použitého písma. Automaticky sa vykoná pri vkladaní nového textového objektu.

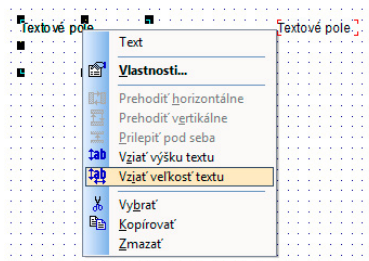
Tento povel je veľmi často používaný užívateľmi v prípade, keď je treba maximálne usporiť priestor tlačovej zostavy na výšku, a je teda nutné minimalizovať straty spôsobené príliš vysokými objektmi.



Vziať veľkosť textu

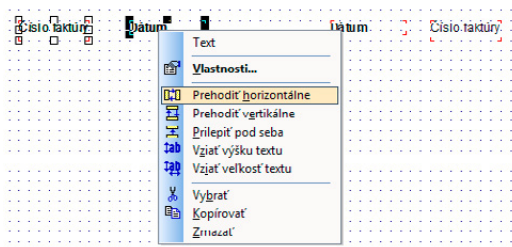
Nastaví výšku i šírku textového objektu podľa veľkosti písma. K šírke textu sa navyše pripočíta 10%, ktoré korigujú mierne odchýlky šírky fontov na rôznych tlačiarňach.

Ak vyberiete viac týchto objektov, v miestnej ponuke sa objavia povel:



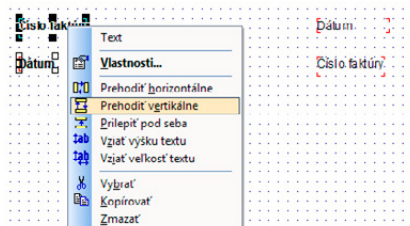
Prehodiť horizontálne

Prehodi vybrané objekty v horizontálnom smere.



Prehodiť vertikálne

Prehodi vybrané objekty vo vertikálnom smere. Vertikálne prehodenie je možné iba v rámci jednej sekcie.

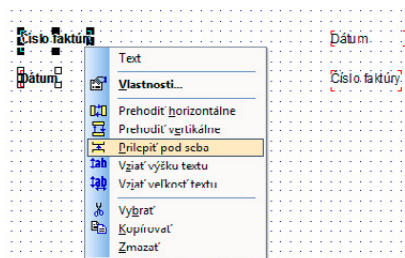


TIP *Pred týmto povelom je vhodné použiť povel 'Vziať výšku textu'.*

Prilepiť pod seba

Týmto povelenom, ktorý zarovná všetky vybrané textové objekty tesne pod seba, docielite správne riadkovania textov pod sebou.

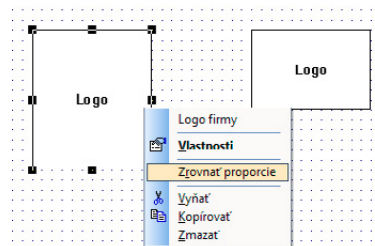
Pri objektoch čiarový kód, logo firmy a obrázkov môžete v miestnej ponuke nájsť povel:



Zrovnať proporcie

Povel nastaví pôvodný pomer medzi výškou a šírkou objektu, ktorý je pri čiarovom kóde daný príslušnou normou, pri obrázku pôvodným rozmerom a pri logu pomerom 2:3.

Povel vždy vychádza z aktuálnej šírky objektu, a preto, aby nastavil pôvodný pomer medzi výškou a šírkou, upravuje výšku objektu.



TIP Ak chcete pri obrázku zachovať pôvodný pomer výšky a šírky a pritom zmeniť jeho veľkosť, nastavte potrebnú šírku a zvolte povel Zrovnať proporcie z miestnej ponuky.

KAPITOLA 4

Vlastnosti objektov

- 4/1 **Vyvolanie vlastností objektu**
- 4/2 **Záložka Čiara**
- 4/3 **Záložka Rámček**
- 4/4 **Záložka Pole**
- 4/5 **Záložka Vzorec**
- 4/6 **Záložka Formát**
- 4/7 **Záložka Písmo**
- 4/8 **Záložka Zoznam**
- 4/9 **Záložka Text**
- 4/10 **Záložka Súčet**
- 4/11 **Záložka Sekcia**
- 4/12 **Záložka Graf**
- 4/13 **Záložka Čiarový kód**
- 4/14 **Záložka QR kód**
- 4/15 **Záložka Obrázok**
- 4/16 **Záložka Podmienka**

4/1

Vyvolanie vlastností objektu

Vlastnosti objektu môžete nastavovať po jeho vybraní (viď kapitola Základné vedomosti) a stlačením klávesovej skratky ALT+ENTER, prípadne povelom **Vlastnosti** z miestnej ponuky, ktorá sa objaví po stlačení pravého tlačidla myši nad objektom. Vlastnosti môžete tiež vyvolať kliknutím myši nad objektom.

TIP Dvojítm kliknutím myši na objekt vyvoláte jeho vlastnosti.

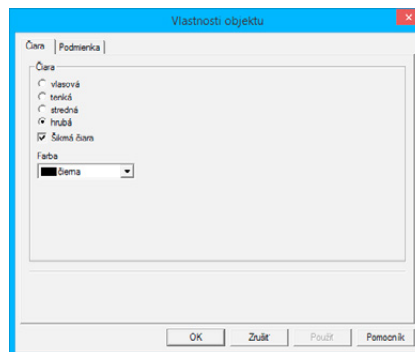
Dialógové okno **Vlastnosti objektu** je podľa typu objektu rozdelené na niekoľko záložiek. Podrobný popis každej záložky, ktorá sa môže pri niektorých z objektov objaviť, je uvedený ďalej v tejto kapitole.

4/2

Záložka Čiara

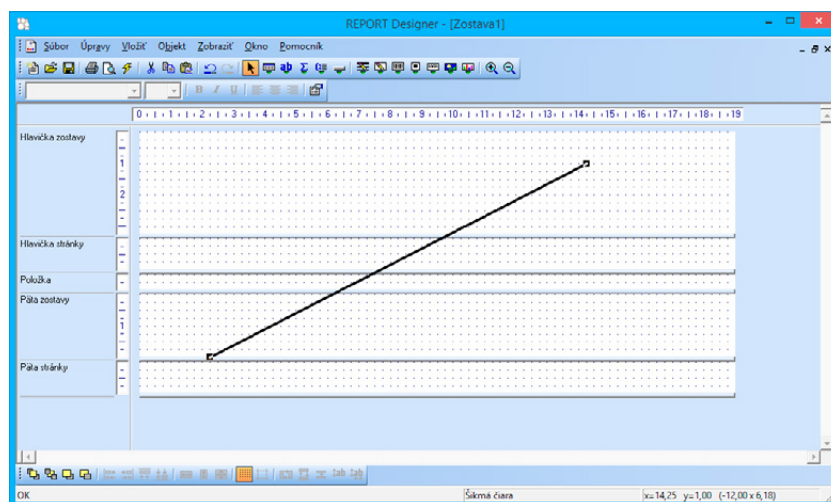
TIP Ak chcete do návrhu vložiť šikmú čiaru, vo Vlastnostiach objektu zaškrtnite pole rovnakého názvu.

Na záložke Čiara môžete nastaviť vzhľad čiar. Prostredníctvom prepínača vyberiete jej **silu** a z výklopného zoznamu môžete zvoliť **farbu** čiar. Ak zaškrtnete prepínač **Šikmá čiara**, je možné po potvrdení nastavenia tlačidlom OK čiaru natiahnuť pomocou jej značky i šikmo.



Čiara je spolu s rámčekom jedným z dvoch objektov, ktoré môžu **presahovať cez viac sekcií** návrhu tlačovej zostavy.

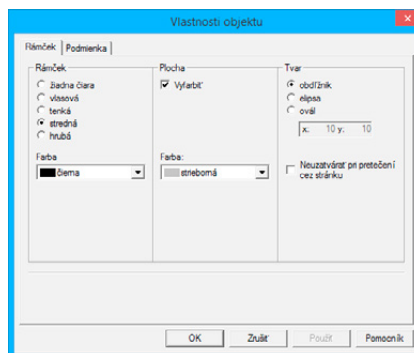
TIP Čiara môže presahovať cez viac sekcií.



4/3

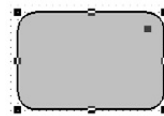
Záložka Rámček

Na tejto záložke môžete nastaviť vzhľad rámčeka. Rovnako ako pri čiare je možné nastaviť **silu** a **farbu čiar** ochrانيčujúcu rámček. Ďalej je možné po zaškrtnutí pola **Vyfarbiť** v oddiele **Plocha** nastaviť prostredníctvom výklopného zoznamu **farbu výplne** rámčeka. V poslednom oddiele je možné určiť i jeho **tvar**.



TIP Ak chcete do návrhu vložiť oválny rámček, zvolte vo Vlastnostiach objektu príslušný prepínač a doplňte polomery zaoblenia.

Užívateľ si môže zvoliť medzi obdĺžnikom, elipsou a oválom. **Obdĺžnik**, resp. **elipsu** musí zvoliť i v prípade, že chce do návrhu tlačovej zostavy vložiť štvorec, resp. kruh. Ak chce vložiť do návrhu **ovál**, musí zadať do položiek **X** a **Y** polomery zaoblenia. Zaoblenie sa nastavuje deviatou značkou vpravo hore na objekte v jednotkách 0,1 mm. Východiskové nastavenie zaoblenia je (10,10).



! Zatiaľ je táto voľba platná len pre obdĺžnik.

Ak je zaškrtnuté pole **Neuzatvárať pri pretečení cez stránku**, neukončuje sa pri tlaci zostavy rámček na konci stránky a plynule pokračuje na ďalšej strane.

TIP Ak nechcete uzatvárať rámček pri prechode na ďalšiu stránku, zaškrtnite vo Vlastnosti objektu pole Neuzatvárať pri pretečení cez stránku.

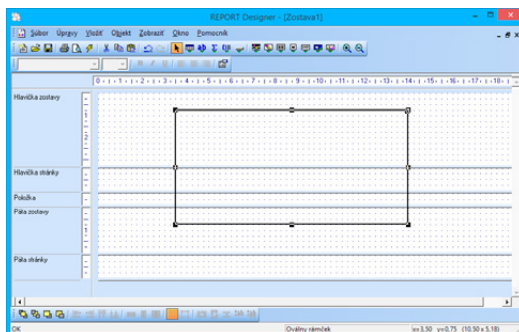
POHODA Komplet [Účtovný denník]						
Ozrejmienie uvoľnených nárokov na účtoch						
042	Celkom	99,52	0,00	0,00	99,52	0,00
082	Oprávkový k namontovaným huterovým sečiam a k náboju huterov. vccj					
	31.01.2014	0,00	387,80	-36.158,56	0,00	
	28.02.2014	0,00	387,80	-36.546,15	0,00	
	31.03.2014	0,00	387,80	-36.833,75	0,00	
	30.04.2014	0,00	390,00	-37.323,75	0,00	
	31.05.2014	0,00	390,00	-37.713,75	0,00	
	30.06.2014	0,00	390,00	-38.103,75	0,00	
	31.07.2014	0,00	390,00	-38.493,75	0,00	
	31.08.2014	0,00	390,00	-38.883,75	0,00	
	30.09.2014	0,00	390,00	-39.273,75	0,00	
	31.10.2014	0,00	390,00	-39.663,75	0,00	
	30.11.2014	0,00	390,00	-40.053,75	0,00	
	31.12.2014	0,00	390,00	-40.443,75	0,00	
082	Celkom	35.770,95	0,00	4.672,80	40.443,75	0,00
131	Obstaranie tovaru					
	20.01.2014	0,00	951,12	-951,12	0,00	
	08.02.2014	0,00	397,80	-1.358,92	0,00	
	17.02.2014	0,00	110,95	-1.477,87	0,00	
	19.02.2014	0,00	239,37	-1.717,24	0,00	
	26.04.2014	0,00	453,92	-2.171,16	0,00	
	23.07.2014	0,00	538,00	-2.709,10	0,00	
	11.08.2014	0,00	280,80	-2.990,00	0,00	
	29.09.2014	0,00	501,80	-3.551,80	0,00	
131	Celkom	0,00	0,00	3.551,86	-3.551,86	0,00
132	Tovar na sklade a v predajniach					
	20.01.2014	951,12	0,00	47.527,15	0,00	
	08.02.2014	397,80	319,38	47.005,57	0,00	
	09.02.2014	360,00	360,00	47.005,57	0,00	
	11.02.2014	0,00	110,86	47.488,71	0,00	
	17.02.2014	0,00	115,85	47.607,66	0,00	
	19.02.2014	239,37	192,31	47.654,72	0,00	
	10.03.2014	0,00	558,73	47.095,99	0,00	
	13.03.2014	0,00	150,00	46.865,99	0,00	
	19.04.2014	0,00	757,32	46.208,67	0,00	
	26.04.2014	453,92	0,00	46.882,69	0,00	
	23.07.2014	538,00	0,00	47.200,59	0,00	

Strana 1 / 6 (originálna predloha zostavy)

Nový s.r.o. 2014

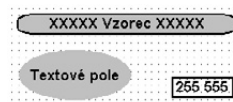
TIP Rámček môže presahovať cez viac sekcií.

Rámček môže rovnako ako čiara presahovať viac sekcií, čo je možné využiť napríklad pri vytváraní tlačív či formulárov, ale i ostatných zostáv.

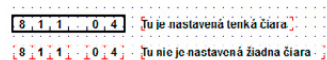


TIP Rámček je možné nastaviť i pre databázové, textové a súčtové pole.

Záložku **Rámček** je možné nájsť i vo Vlastnostiach objektu **Databázové pole**, **Textové pole** a **Súčtové pole**. V tomto prípade je možné rovnakým spôsobom ako v predchádzajúcom prípade nastaviť **rámček**, avšak iba **okolo** príslušného **pola**.



Na to, ako bude rámček vyzerat', má vplyv i zaškrtnutie možnosti **Do okienok** na záložke **Písmo**, ktorá je popísaná nižšie. V prípade zaškrtnutia vyššie uvedeného pola bude obsah textového, databázového či súčtového pola rozdelený do okienok. Okienka budú zobrazené len vtedy, keď bude na záložke **Rámček** nastavená sila čiary.

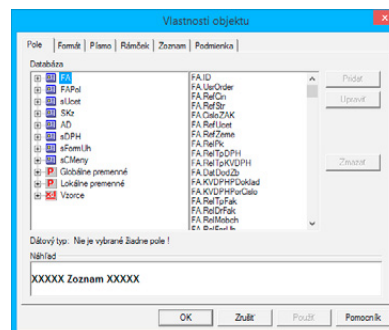


4/4

Záložka Pole








Na záložke **Pole** môžete vybrať, či do návrhu tlačovej zostavy bude vložené **databázové pole**, **premenná** alebo **vzorec**.

Dialógové okno obsahuje v ľavej časti, v poli **Databáza**, popisné názvy jednotlivých polí, usporiadané v stromovej štruktúre a v pravej časti potom ich zoznam. V zozname sú uvedené názvy polí tak, ako sú skutočne jednotlivé polia pomenované v tabuľke, resp. tak, ako sú skutočne pomenované premenné či vzorce.



Strom obsahuje databázové tabuľky prístupné v zostave, ich jednotlivé polia, globálne a lokálne premenné a vzorce. Pole je možné vybrať ako v strome, tak v zozname.

Ikony použité v strome v ľavej časti na záložke **Pole** sú nasledujúce:

-  Databázová tabuľka.
-  Databázové pole. Názov je rovnaký ako v databáze ekonomického systému POHODA.
-  Databázové pole. Názov je „pomenovaním“ pola databázy.
-  Vetva stromu Globálna alebo Lokálna premenná.
-  Premenná. V zozname v pravej časti okna je pred názvom premennej uvedený špeciálny znak #, napr. #Užívateľ.
-  Vzorec. V zozname v pravej časti okna je pred názvom vzorca uvedený špeciálny znak @, napr. @SkCelkom.
-  Vzorec obsahujúci súčtovú funkciu.

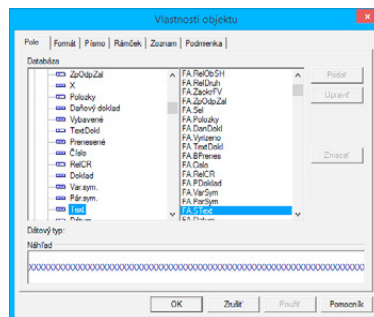
Keď vyberiete príslušné pole, je vždy pod stromovou štruktúrou uvedený jeho **dátový typ**. Ak nie je vybrané žiadne pole, je za textom **Dátový typ** táto skutočnosť uvedená.

Návrhár zostáv rozpoznáva nasledujúce dátové typy:

- **Celé číslo** – pole obsahuje celé číslo bez desatinných miest.
- **Reálne číslo** – pole obsahuje všeobecné číslo.
- **Dátum** – pole obsahuje dátum.
- **Text [dĺžka]** – pole obsahuje text. V hranatých zátvorkách je uvedená i maximálna dĺžka textu.
- **Poznámka** – pole obsahuje text, ktorý môže byť „nekonečne“ dlhý.
- **Logická hodnota** – pole obsahuje jednu z dvoch logických hodnôt ÁNO, alebo NIE.
- **Zoznam** – pole obsahuje zoznam. Bližšie viď záložka Zoznam.
- **Premenná** – pole obsahuje lokálnu premennú. Viď ďalej v tomto texte.
- **Vzorec** – pole obsahuje vzorec. Bližšie viď záložka Vzorec.

TIP Prostredníctvom databázových polí sú hodnoty uložené v ekonomickom systéme POHODA previazané s tlačovými zostavami.

Počet **databázových tabuliek** závisí od typu zostavy. Napr. súpisky obsahujú väčšinou jednu tabuľku, doklady viac tabuliek. V každej z tabuliek sa nachádza niekoľko polí, ktoré môžu byť rôznych dátových typov. V týchto poliach sú uložené hodnoty, ktoré boli zadané v ekonomickom systéme POHODA. Tieto hodnoty môžete v zostave vytlačiť len vtedy, ak vložíte databázové pole do návrhu zostavy.



V návrhu zostáv taktiež môžete využiť tzv. globálne a lokálne premenné.

Globálne premenné, ktorých je niekoľko desiatok, sú pevne definované spoločne pre všetky tlačové zostavy a obsahujú údaje definované v agende **Účtovné jednotky**, **Globálne nastavenie** a **Užívateľské nastavenie**, napr. o dátume tlače, užívateľovi programu, účtovnej jednotke (firme) a iné.

Špeciálne premenné, nastavované pre konkrétnu tlačovú zostavu ekonomickým systémom POHODA, sa nazývajú **lokálne premenné**. Nastavujú sa obvykle v dialógovom okne **Tlač** (povel **Súbor/Tlačové zostavy** v ekonomickom systéme POHODA) v jeho ľavej časti.

Vzorce slúžia pre rôzne výpočty v rámci tlačovej zostavy. Vzorcom bude venovaná náležitá pozornosť pri popise záložky **Vzorec**.

V zozname majú názvy polí z databázových tabuliek najskôr uvedený názov tabuľky a za bodkou je uvedený ich skutočný názov. Globálne i lokálne premenné majú navyše pred názvom uvedený znak #, vzorce znak @.

Databázové tabuľky, ich polia a globálne premenné nie je možné v tejto verzii programu REPORT Designer pridávať, upravovať a ani mazať. Na rozdiel od toho je možné vyššie uvedené operácie aplikovať na **lokálne premenné** a **vzorce** prostredníctvom rovnomenných tlačidiel v pravej časti dialógového okna na záložke **Pole**. Sú to tlačidlá:

TIP Pridávať, upravovať a mazať je možné iba pole typu vzorec.

Pridať

Ak chcete do tlačovej zostavy pridať **vzorec**, nastavte sa v stromovej štruktúre na pole vzorec a stlačte tlačidlo **Pridať**. Objaví sa dialógové okno **Definícia vzorca**, ktoré je popísané nižšie pri záložke **Vzorec**. V tomto okne príslušný vzorec nadefinujete a potvrdíte tlačidlom **OK**. Teraz už môžete vzorec umiestniť do návrhu tlačovej zostavy.

Ak do zostavy vložíte pole typu vzorec, pri tlači zostavy sa vzorec vyhodnotí a výsledná hodnota bude vytlačená. Táto hodnota môže byť najrôznejších dátových typov, a preto je možné vzorec formátovať najrôznejším spôsobom. Bližšie informácie o formátovaní nájdete pri záložke **Formát**.

V tejto verzii aplikácie REPORT Designer je možné zatiaľ iba pridať lokálnu premennú. Jej hodnotu nie je možné nastaviť ani meniť.

Upraviť

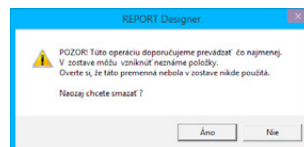
Prostredníctvom tlačidla **Upraviť** môžete zmeniť definíciu **vzorca**. V stromovej štruktúre alebo v zozname sa nastavíte na príslušný vzorec a stlačíte tlačidlo **Upraviť**.

Pri lokálnych premenných je možné upraviť iba **Názov premennej**.

Zmazať

Lokálnu premennú či vzorec môžete taktiež z návrhu tlačovej zostavy vymazať. Najskôr sa v zozname alebo v stromovej štruktúre nastavíte na príslušné pole a potom stlačíte tlačidlo **Zmazať**.

Pretože vymazaním pola môžu v zostave vzniknúť neznáme položky, ktoré nevie REPORT Designer interpretovať (viď Stavový riadok v kapitole Povelý ponúk), objaví sa dialógové okno, v ktorom musíte svoju voľbu potvrdiť.



4/5

Záložka Vzorec

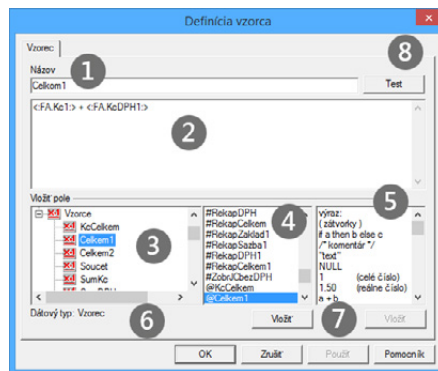
Každý vzorec sa skladá z návrhu a vlastnej definície vzorca. Obidva údaje zadáte do prvých dvoch polí v dialógovom okne **Definícia vzorca**.

Najskôr zadajte **názov** vzorca, ktorý môže obsahovať iba písmená (bez slovenských znakov), číslice a podčiarkovník. Názov musí začínať písmenom a odporúčame zvoliť ho výstižne tak, aby ste i po dlhšej dobe ľahko odvodili, kvôli čomu bol vzorec vytvorený.

Vlastná **definícia vzorca** sa zadáva do ďalšieho pola a môže obsahovať len určité výrazy, ktoré sú uvedené nižšie.

Definícia musí byť ukončená bodkočiarkou.

Pretože vytváranie a práca so vzorcami je najsilnejší a najzložitejší nástroj aplikácie REPORT Designer, uvádzame tu prehľad jednotlivých častí dialógového okna **Definícia vzorca**.



TIP Názov vzorca môže obsahovať iba písmená bez diakritiky, číslice a podčiarkovník a musí začínať písmenom.

- 1 Do pola **Názov** zadajte názov vzorca podľa vyššie uvedených pravidiel.
- 2 Pole **Definícia vzorca** obsahuje vlastný tvar vzorca, zložený z výrazov a funkcií.
- 3 **Strom** dostupných **databázových polí**. Obsahuje rovnaký výber ako stromová štruktúra na záložke **Pole**.
- 4 **Zoznam** dostupných **databázových polí**.

- 5 **Zoznam** dostupných **výrazov** a **funkcií**, ktoré je možné použiť v definícii vzorca.
- 6 **Popis** dátového **typu** vybraného databázového **pola**.
- 7 Tlačidlá pre **vloženie** vybraného **databázového pola** alebo **výrazu** do definície vzorca. Tlačidlá je možné použiť len ak je vybrané pole alebo výraz.
- 8 Tlačidlo **Test** slúži k otestovaniu syntaxu zápisu definície vzorca.

Výrazy, ktoré je možné použiť a príklady ich použitia sú nižšie uvedené.

Priame hodnoty

- **Celé číslo** – jedná sa o číslo bez desatinných miest.
Príklad: 40 alebo -156
- **Reálne číslo** – jedná sa o číslo vrátane desatinných miest, oddelených čiarkou.
Príklad: 68, 12 alebo -169, 35
- **Textová konštanta** – jedná sa o text, ktorý musí byť uzatvorený v úvodzovkách. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: "text"
Príklad: "Ahoj" alebo ""
- **Konštanta NULL** – jedná sa o hodnotu, ktorá je neznáma. Pozor, hodnota NULL sa líši od nuly alebo prázdneho textu (medzier).
Príklad: NULL
- **Komentár** – jedná sa o komentár k vzorcu uzatvorený medzi dvoma lomítkami s hviezdikami. Komentár slúži iba k tomu, aby bolo možné do vzorca uviesť poznámky, ktoré nemajú vplyv na funkciu vzorca. V zozname pod polom Definícia vzorca je jeho definícia uvedená takto: /*komentár*/
Príklad: /* Toto je komentár ku vzorcu */

Základné matematické funkcie

Tieto funkcie je možné použiť iba vtedy, ak obidve strany funkcie sú čísla. Výnimku tvorí iba typ **Text**, ktorý je možné sčítat – skladať dva texty za seba dohromady do jedného reťazca. Druhú výnimku tvorí typ **Dátum**, ku ktorému je možné pripočítat/odpočítat počet celých dní a navyše je možné odpočítat dve polia typu **Dátum** od seba. Výsledkom je rozdiel v počte dní.

- **Súčet dvoch výrazov** – jedná sa o znamienko plus. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: a + b
Príklad: 1 + 1 alebo "Ah" + "oj" (výsledkom je text "Ahoj")
- **Rozdiel dvoch výrazov** – jedná sa o znamienko mínus. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: a – b
Príklad: 2 – 1

TIP Definícia vzorca môže obsahovať iba určené výrazy a vždy musí byť ukončená bodkočiarkou.

TIP Použitie niektorých výrazov bližšie ozrejmi príklady uvedené v kapitole Prílohy.

TIP Ak chcete v definícii vzorca spojiť dva texty alebo text a pole, je možné vykonať to prostredníctvom znamienka plus.

- **Súčin dvoch výrazov** – jedná sa o znamienko krát. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $a * b$
Príklad: $3 * 2$
- **Podiel dvoch výrazov** – jedná sa o znamienko lomeno. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: a / b
Príklad: $4 / 3$

Základné porovnávacie funkcie

- **Logický výraz rovnosť** – jedná sa o znamienko rovná sa. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $=$
Pozor: Do vzorca je nutné vkladať vždy dve znamienka rovná sa.
Príklad: `"Vlavo" == "Vlavo"`
- **Logický výraz nerovnosť** – jedná sa o znamienko nerovná sa. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $<>$
Príklad: `"Vlavo" <> "Vpravo"`
- **Logický výraz je menší než** – jedná sa o znamienko menší. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $<$
Príklad: `<:qSKz.Ks:> < 8`
- **Logický výraz je menší alebo sa rovná** – jedná sa o znamienko menší alebo rovný. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $<=$
Príklad: `<:qSKz.Ks:> <= 8`
- **Logický výraz je väčší než** – jedná sa o znamienko väčší. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $>$
Príklad: `<:qSKz.Ks:> > 8`
- **Logický výraz je väčší alebo sa rovná** – jedná sa o znamienko väčší alebo rovný. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $>=$
Príklad: `<:qSKz.Ks:> >= 8`

Základné logické funkcie

- **Negácia logického výrazu** – jedná sa o opak výrazu uvedeného za znamienkom výkričník. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $!(\text{negácia})$
Príklad: `!("Vlavo" <> "Vpravo")`
- **Logický súčin** – jedná sa o logický operátor niekoľkých logických výrazov. Výsledkom je pravda, ak sú všetky výrazy platné (pravdivé). V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: $\&$ (log. súčin)
Príklad: `(<:qSKz.Ks:> >= 1) & (<:qSKz.Ks:> <= 5)`
(Výsledkom je pravda, ak je hodnota premennej `qSKz.Ks` väčšia alebo rovná 1 a zároveň menšia alebo rovná 5).

TIP Použitie niektorých výrazov bližšie ozrejmi príklady uvedené v kapitole Prílohy.

- **Logický súčet** – jedná sa o logický operátor niekoľkých logických výrazov. Výsledkom je pravda, ak je aspoň jeden logický výraz platný (pravdivý). V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: | (log. súčet)
Príklad: ($<:qSKz.Ks:> \leq 3$) | ($<:qSKz.Ks:> \geq 5$)

Špeciálne výrazy

- **Zátvorky** – jedná sa o znamienka klasických guľatých zátvoriek. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: (zátvorky)
Príklad: (8 + 4) / 2
- **Podmienený výraz** – jedná sa o klasickú podmienku ak – tak – inak (ak platí výraz A, tak urob B, inak urob C), ktorá slúži k vyhodnoteniu údajov. Predovšetkým v prvej časti podmieneného výrazu môžu byť výborne využité logické súčiny a súčty. V zozname pod polom Definícia vzorca je výraz uvedený takto: if a then b else c
Príklad: if ($<:qSKz.Ks:> \geq 5$) then "Ano" else "Ne"

Peňažné funkcie

Funkcie je možné aplikovať iba na výrazy, ktoré obsahujú číslo.

- **Slovom** – funkcia vracia slovné vyjadrenie peňažnej čiastky (celé časti čísla). V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: Slovy (čiastka)
Príklad: Slovy (45, 60)
Výsledok: text "Štyridsaťpäť"
- **Koruny** – funkcia vracia číslo zaokrúhlené na jednotky dole. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: Koruny (čiastka)
Príklad: Koruny (45, 60)
Výsledok: číslo 45
- **Halier** – funkcia vracia text, ktorý obsahuje prvé dve desatinné miesta peňažnej čiastky (reálneho čísla). V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: Halere (čiastka)
Príklad: Halere (45, 60)
Výsledok: text "60"
- **Zaokrúhli** – funkcia vracia číslo zaokrúhlené na zadaný počet desatinných miest, maximálne 4. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: Round (číslo, miest)
Príklad: Round (45, 60689, 2)
Výsledok: text "45.61"
- **Abs** – funkcia vráti absolútnu hodnotu čísla. Definícia funkcie je Abs (číslo).
Príklad: Abs (-1, 25)
Výsledok: číslo 1,25

- **EuroDualCastka** – táto funkcia vracia užívateľovi prepočítanú čiastku, ktorú zadal ako parameter. Čiastka je prepočítaná kurzom z globálneho nastavenia v programe POHODA. Čiastka je zaokrúhľená na počet desatinných miest a prepočet je vykonaný do meny, na základe dátumu účtovnej jednotky.

Príklad: `EuroDualCastka (<:FA.KcCelkem:>)`

Výsledok: prepočíta sa celková čiastka faktúry pre duálne zobrazenie

Dátumové funkcie

Funkcie je možné aplikovať iba na výrazy obsahujúce dátum. V príkladoch uvedených pri jednotlivých funkciách budeme používať pole `<:FA.Datum:>`, ktoré bude obsahovať dátum 30. 07. 2015.

- **Číslo dňa v týždni** – funkcia vracia poradové číslo dňa v týždni z príslušného dátumu. Čísla vyjadrujú nasledujúce dni: 1 – pondelok, 2 – utorok, 3 – streda, 4 – štvrtok, 5 – piatok, 6 – sobota, 7 – nedeľa. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `DenVTydnu (dátum)`

Príklad: `DenVTydnu (<:FA.Datum:>)`

Výsledok: 4 (štvrtok)

- **Deň** – funkcia vracia deň z príslušného dátumu. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Day (dátum)`

Príklad: `Day (<:FA.Datum:>)`

Výsledok: číslo 30

- **Číslo mesiaca** – funkcia vracia poradové číslo mesiaca z príslušného dátumu. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Month (dátum)`

Príklad: `Month (<:FA.Datum:>)`

Výsledok: číslo 7

- **Letopočet** – funkcia vracia letopočet z príslušného dátumu. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Year (dátum)`

Príklad: `Year (<:FA.Datum:>)`

Výsledok: číslo 2015

- **Vytvor dátum** – funkcia vytvorí zo zadaných čísel dátum. Čísla môžu byť zadané alebo celé alebo reálne. Desatinné reálne čísla sú zaokrúhľené na jednotky dole. V prípade, že je niektorý zo zadaných parametrov funkcie nečíselný, funkcia vracia výsledok NULL. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Date (rok, mesiac, deň)`.

Príklad: `Date (2015, 07, 30)`

Výsledok: typ dátum o hodnote 30. 07. 2015

- **EuroDualJeObdobi** – funkcia načíta z globálneho nastavenia programu POHODA v sekcii Prechod na euro dátum Od–Do pre duálne zobrazovanie. Ak dátum spadá do tohto obdobia, funkcia vracia hodnotu 1, inak vracia hodnotu 0. Touto metódou sa podmieňujú väčšinou sekcie, ktoré sú bežne

skryté, a v prípade, že dátum uvedený ako parameter funkcie do obdobia spadá, sekcia sa zobrazí.

Príklad: `EuroDualJeObdobi (<:FA.Datum:>)`

Výsledok: jedná sa o dátum vydania, resp. vystavenia dokladu pri faktúrach

Textové funkcie

Tieto funkcie je možné aplikovať iba na výrazy, ktoré obsahujú text. V prípade, že zadaný výraz nie je textový, vracia funkcia hodnotu NULL.

- **Find** – funkcia vracia index prvého výskytu zadanej hodnoty, ktorý začína od nuly. Ak sa zadaná hodnota v texte nevyskytuje, vracia funkcia hodnotu -1 (nepravda). V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Find (text, text)`.
Príklad: `Find ("Programujeme", "gram")`
Výsledok: 3
- **Len** – funkcia vracia dĺžku zadaného textu ako celé číslo. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Len (text)`.
Príklad: `Len ("Auto")`
Výsledok: 4
- **Mid** – funkcia vracia zvyšok textu od zadaného indexu, resp. vracia časť textu zadanej dĺžky od zadaného indexu. Index je počítaný od nuly. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Mid (text, od), resp. Mid (text, od, dĺžka)`.
Príklad: `Mid ("Program", 3), resp. Mid ("Program", 3, 2)`
- **ToLower** – funkcia vracia reťazec prevedený na malé znaky.
- **ToNumber** – funkcia prevedie text na číslo. V prípade, že nie je možné zadaný text previesť na číslo, vracia funkcia hodnotu NULL. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `ToNumber (text)`.
Príklad: `ToNumber ("13,25")`
Výsledok: reálne číslo 13,25
- **ToUpper** – funkcia vráti reťazec vo veľkých znakoch podľa znakovej sady. Ak nie je možné znak previesť na veľký, je vrátený v nezmenenej podobe.
- **Trim** – funkcia odstráni medzery na začiatku a konci reťazca.
- **Ucet** – funkcia vykoná prevod čísla bankového účtu na text, ktorý má šesťnásť znakov. Pritom vypustí pomlčky a obidve časti čísla účtu (predčísle tvorené šiestimi znakmi a vlastné číslo účtu tvorené desiatimi znakmi), prípadne doplní zľava nulami, aby bol dodržaný celkový počet šesťnásťich znakov. V zozname pod polom Definícia vzorca je funkcia uvedená takto: `Ucet (text)`.
Príklad: `Ucet ("19-4563258741")`
Výsledok: text „0000194563258741“

TIP Funkciu *Účet* je vhodné použiť pre vypísanie čísla účtu do okienka formulára.

TIP Použitie súčtovej funkcie vo vzorci je rovnaké ako použitie súčtového pola.

TIP Súčtová funkcia Počet rôznych porovnáva hodnotu vždy s hodnotou predchádzajúcou, preto pre jej správnu činnosť musia byť hodnoty pola správne zotriedené už z programu POHODA.

Súčtové funkcie

Funkcie je možné aplikovať iba na objekty typu pole, t. j. na databázové polia, premenné a vzorce.

- Count** – funkcia vracia počet neprázdnych hodnôt zadaných vo vybranom poli. V zozname pod polom Definícia je funkcia uvedená takto: Count (<:pole:>)

Príklad: Count (<:FA.Datum:>)
Výsledok: zobrazí počet faktúr, ktoré nemajú pole Dátum prázdne
- DistCount** – funkcia vracia počet rôznych hodnôt zadaných vo vybranom poli. V zozname pod polom Definícia je funkcia uvedená takto: DistCount (<:pole:>)

Príklad: DisCount (<:FA.Datum:>)
Výsledok: vracia počet faktúr, ktoré nemajú pole Dátum prázdne a pri ktorých sa hodnoty v poli Dátum líšia
- Min** – funkcia vracia minimálnu hodnotu z hodnôt zadaných vo vybranom poli. V zozname pod polom Definícia je funkcia uvedená takto: Min (<:pole:>)

Príklad: Min (<:FA.Datum:>)
Výsledok: najmenší dátum, ktorý je uvedený v daných faktúrach
- Max** – funkcia vracia maximálnu hodnotu z hodnôt zadaných vo vybranom poli. V zozname pod polom Definícia je funkcia uvedená takto: Max (<:pole:>)

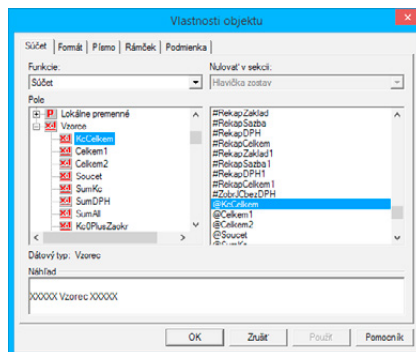
Príklad: Max (<:FA.Datum:>)
Výsledok: najväčší dátum, ktorý je uvedený v daných faktúrach
- Sum** – funkcia vracia súčet všetkých hodnôt zadaných vo vybranom poli a je možné ju aplikovať iba na polia, ktoré obsahujú číselný údaj. V zozname pod polom Definícia je funkcia uvedená takto: Sum (<:pole:>)

Príklad: Sum (<:FA.Kc:>)
Výsledok: súčet všetkých čiastok bez DPH pri položkách faktúry

TIP Skôr než súčtový vzorec odporúčame využiť Súčtové pole, nakoľko jeho použitie je pre užívateľa jednoduchšie.

Ak vo vzorci použijete niektorú zo súčtových funkcií, vytvoríte tzv. **súčtový vzorec**, ktorý je veľmi podobný súčtovému polu, o ktorom pojednáva záložka **Súčet**. Súčtové pole odporúčame vo väčšine prípadov využiť skôr ako súčtový vzorec, nakoľko jeho použitie je **pre užívateľa jednoduchšie**.

Oproti klasickému vzorcu je v súčtovom vzorci navyše na záložke Vzorec výklopný zoznam **Nulovať v sekcii**, v ktorom je možné nastaviť, v ktorej



TIP Pri súčtovom vzorci je rovnako ako v súčtovom poli možné nastaviť nulovanie funkcie v zadanej sekcii.

sekcii sa má nulovať výsledok funkcie. Tým napríklad určíte, či súčet má byť kumulovaný od začiatku tlačovej zostavy, alebo sa majú hodnoty sčítať za každú stranu zvlášť.

Výklopný zoznam **Nulovať v sekcii** sa neobjaví ihneď po zadaní súčtovej funkcie do definície vzorca, ale po stlačení tlačidla **Test** alebo **OK**. Vtedy program vykoná text, či zadaný vzorec obsahuje súčtovú funkciu a v prípade, že sa jedná o súčtový vzorec, zobrazí výklopný zoznam **Nulovať v sekcii**.

Výklopný zoznam je prístupný iba vtedy, ak je vzorec umiestnený v sekcii Položka. V ostatných prípadoch je zoznam zašednutý a nie je možné nulováciu sekcii zvoliť ručne. Program automaticky nastaví ako nulováciu tú sekcii, v ktorej sa súčtový vzorec nachádza.

Ostatné výrazy

TIP Polia sú uzatvorené v dvojbodkách a špicatých zátvorkách. Napr. <:FApol.Kc:>.

Definícia vzorca rovnako môže obsahovať ako súčasť výrazu i **pole**, t. j. **databázové pole**, **premenné** a **vzorce**. **Polia** sú vo vzorci uzatvorené v dvojbodkách a špicatých zátvorkách, t. j. **<:pole:>**

Pre zjednodušenie práce s poliami sú v dolnej časti dialógového okna **Definícia vzorca** v oddiele **Vložiť pole** všetky dostupné polia uvedené.

TIP Použitie klávesovej skratky CTRL + ENTER vloží nový riadok do definície vzorca.

V ľavej časti oddielu je zobrazená rovnaká stromová štruktúra ako na záložke **Pole**, v strednej časti je uvedený zoznam polí. Pod zoznamom je tlačidlo **Vložiť**, prostredníctvom ktorého môžete pole (jeho zápis) vložiť do definície vzorca.

TIP Stlačením tlačidla **Test** overíte, či je vzorec správne nadefinovaný.

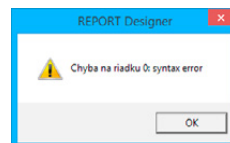
V pravej časti oddielu sú uvedené všetky vyššie uvedené výrazy, ktoré je možné pre urýchlenie práce opäť vložiť do definície vzorca prostredníctvom rovnomeného tlačidla **Vložiť**.

TIP Na konci celého vzorca nezabudnite uvádzať bodkočiarku.

Akonáhle zadáte názov a definíciu vzorca, môžete správnosť vzorca overiť tlačidlom **Test**. Najčastejšou chybou užívateľov býva, že zabudnú na konci výrazu uviesť bodkočiarku, a program pri kontrole vzorca ohlásí chybu syntaxu.

TIP Ak sa vzorec neobjaví v náhlade ani pri tlači zostavy, skontrolujte, či je správne zadaný, či hodnoty, z ktorých sa počíta, nie sú prázdne a či jeho hodnota nevychádza NULL.

V tejto súvislosti je nutné upozorniť na skutočnosť, že REPORT Designer začína číslovanie riadkov nulou, preto je treba hľadať prípadnú chybu o riadok vyššie.



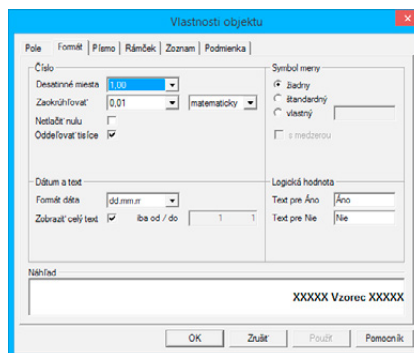
Hotový vzorec potvrdíte tlačidlom **OK** a môžete ho umiestniť do návrhu tlačovej zostavy. Pre jednoduchšie rozpoznanie objektu vzorca v návrhu je text „vzorec“ uvedený i na objekte.

Vzhľadom k tomu, že vzorce predstavujú veľmi silný nástroj pri navrhovaní tlačových zostáv, budú vybrané výrazy vysvetlené na praktických príkladoch v kapitole Prílohy.

Záložka Formát

Záložka **Formát** sa vyskytuje pri objektoch **datábázové pole**, **súčtové pole** a **skupina**. Na záložke môžete v jednotlivých oddieloch nastaviť formát zobrazenia čísla, dátumu, meny, logickej hodnoty a textu.

Podľa **dátového typu** pola (viď záložka Pole) je možné na záložke nastavovať hodnoty v príslušných oddieloch. Napríklad, ak je pole dátového typu **Reálne číslo**, je možné nastavovať hodnoty v oddieloch **Číslo** a **Symbol meny**. Ak je pole dátového typu **Text**, je možné nastavovať textové hodnoty v oddiele **Dátum a text**.



Výnimku tvorí pole typu **Lokálna premenná** a **Vzorec**, ktoré je možné formátovať vo všetkých oddieloch, lebo dátový typ pola bude zrejmý až po vypočítaní hodnôt použitých v definícii vzorca, resp. hodnôt lokálnej premennej.

Formátovanie Číslo

Voľbou **Desatinné miesta** môžete určiť, koľko núl bude vidieť za desatinnou čiarkou pri zobrazení čísla v tlačovej zostave, prípadne nastaviť špeciálne formáty čísla: **Slovy**, **Koruny** a **Haléře**, ktoré majú rovnaký výsledok ako peňažné funkcie vo vzorci (viď záložka Vzorec).

- **Slovy** – výsledkom formátovania je to, že číslo je zobrazené ako textové slovné vyjadrenie peňažnej čiastky.
- **Koruny** – výsledkom formátovania je to, že je zobrazené číslo zaokrúhlené na jednotky dole.
- **Haléře** – výsledkom formátovania je to, že číslo je zobrazené ako text, ktorý obsahuje prvé dve desatinné miesta peňažnej čiastky.

Voľbou **Zaokrúhľovať** je možné nastaviť presnosť matematického zaokrúhľovania čísla. Nastavením väčšej presnosti zaokrúhľovania, než je nastavený počet desatinných miest, sa výsledný počet desatinných miest určí dynamicky podľa skutočnosti. Typ zaokrúhľovania je možné zobrazit' podľa nastavenia v druhom výklopnom zozname. Informatívny prehľad zobrazenia je uvedený v nasledujúcej tabuľke:

Hodnota	-2,8	-2,3	2,3	2,8
Ceil	-2,0	-2,0	3,0	3,0
Nahoru	-3,0	-3,0	3,0	3,0
Matematicky	-3,0	-2,0	2,0	3,0
Dolů	-2,0	-2,0	2,0	2,0
Floor	-3,0	-3,0	2,0	2,0

TIP Pri poli typu *Lokálna premenná* a *Vzorec* je možné nastaviť všetky hodnoty na záložke *Formát*.

Ak je obsahom pola číslo 0, je možné zaškrtnutím voľby **Netlačiť nulu** vynechať objekt pri tlači zostavy.

Ak zaškrtnete pole **Oddelovať tisíce**, jednotlivé číslice budú medzerou oddelené do skupín podľa tisícov.

1 234,6 1 234,56€

1 234,56 1 234,56 €

Jedentisíc dvestotridsaťštyri

Formátovanie Symbol meny

Za číslom je možné nastaviť **Symbol meny**, a to buď štandardný (€), alebo vlastný, ktorý sa dá doplniť do pola za textom **Vlastný**. Symbol meny je možné s úspechom využiť na rôzne účely (napr. %, \$, ks). Symbol môže byť voliteľne oddelený od čísla jednou medzerou, ak zaškrtnete voľbu v poli s **medzerou**.

Formátovanie Dátum a text

Dátum je možné naformátovať rôznymi spôsobmi, ktoré sú uvedené v nasledujúcej tabuľke. Výsledok formátovania je taktiež zrejmy v okne **Náhľad** v spodnej časti na záložke **Formát**.

TIP Znaky *tt* vo formáte dátumu znamenajú číslo týždňa.

Formát Dátum:	1. augusta 2015
dd.mm.rr	01.08.15
dd.mm.rrrr	01. 08. 2015
d.m.rr	1.8.15
d.m.rrrr	1. 8. 2015
tt/rr	31/15
tt/rrrr	31/2015
mm/rrrr	08/2015
mm.rr	08.15
mm.rrrr	08.2015
dd	01
den	sobota
tt	31
mm	08
mes	August
rrrr	2015
q	3.q
kvartál	3.kvartál
dd.mm.	01.08.
d.m.	1.8.
rrrr-mm-dd	2015-08-01

Formát dátumu je možné nastaviť i v prípade, že dátum obsahuje tiež časový údaj. Možné formáty sú:

Formát Dátum:	1. augusta 2015, čas 7:45
dd.mm.rrrr hh:mm:ss	01. 08. 2015 07:45:00
d.m.rrrr h:mm	1. 8. 2015 7:45
hh:mm:ss	07:45:00
hh:mm	07:45

Text môžete nechať zobraziť celý, prípadne môžete určiť, od ktorého znaku do ktorého znaku bude text zobrazený. Pole **Iba od/do** sa sprístupní, akonáhle zrušíte zaškrtnutie pola **Zobraziť celý text**. Zobrazenie časti textu je možné využiť napríklad pri vytváraní skupín (bližšie viď záložka Skupiny).

Hodnoty, ktoré môžete zadať do polí od/do sú v rozsahu 1 – 1000. S výnimkou dátového pola typu **Poznámka** je toto obmedzenie dostatočné pre všetky dátové polia typu text v ekonomickom systéme POHODA.

Formátovanie Logická hodnota

Pre **logické hodnoty** môžete nastaviť vlastnú interpretáciu oboch hodnôt. Jedna z uvedených hodnôt bude zobrazená v zostave v prípade, že výsledok výrazu uvedeného napríklad v definícii vzorca (viď záložka Vzorec) je alebo nie je pravdivý.

Príkladom takejto definície môže byť výraz <:FA.DatStorn:> = NULL; V prípade, že hodnota pola Fa.DatStorn (dátum storna faktúry) bude neznáma, zobrazí sa v zostave hodnota uvedená v poli **Text pre Áno**, v opačnom prípade hodnota z pola **Text pre Nie**.

4/7

Záložka Písmo

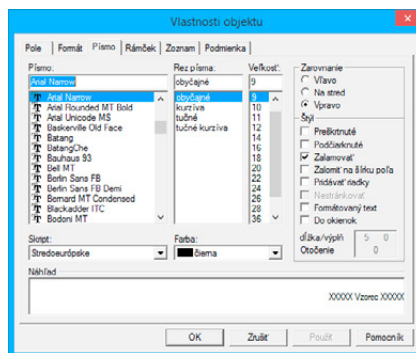
Záložka **Písmo** sa vyskytuje pri objektoch **databázové, textové a súčtové pole** a pri objekte **graf**. Na záložke môžete nastaviť obvyklé atribúty písma dobre známe napr. z textového editora MS Word. Záložka **Písmo** je rozdelená na niekoľko častí, ktoré si teraz postupne podrobne popíšeme.

Písmo

V poli **Písmo** môžete zvoliť font písma, ktorý určuje jeho vzhľad. K dispozícii sú fonty, ktoré boli nainštalované do operačného systému Windows. Bližšie viď **Nastavenie/Ovládacie panely/Písma**. Pri výbere písma je potrebné zvoliť font, ktorý podporuje Stredoeurópsky skript (viď nižšie), inak nebudú správne zobrazené slovenské znaky. Ak vkladáte do návrhu zostavy nový objekt, bude na nej na záložke **Písmo** automaticky prednastavený font uvedený v **Nastavenie aplikácie REPORT Designer** v ponuke **Súbor** (viď kapitola Povelý ponúk).

Rez písma

Rez písma určuje, či bude písmo zobrazené obvyčajne, kurzívou (tzv. italicou), tučne alebo tučnou kurzívou. Príklad jednotlivých rezov písma fontom Arial je zobrazený nižšie:



- Obyčajné – Text
- Kurzíva – *Text*
- Tučné – **Text**
- Tučné kurzíva – ***Text***

Veľkosť

Ďalej je možné určiť **Veľkosť** písma, ktorá sa udáva v bodoch. Štandardná veľkosť je 10 alebo 12 bodov. Novo vložený objekt má rovnako ako vo fonte veľkosť písma automaticky prednastavenú podľa **Nastavenie aplikácie REPORT Designer**.

Skript

Ako už bolo vyššie uvedené, **Skript** ovplyvňuje zobrazenie slovenských znakov v tlačovej zostave. Odporúčame preto používať fonty, ktoré umožňujú nastaviť v tomto poli Stredoeurópsky skript.

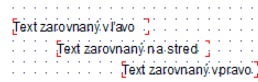
Pozor! Operačné systémy Windows 95/98/ME neumožňujú nastavenie skriptov fonu, preto je potrebné v týchto systémoch zvoliť písmo, ktoré priamo obsahuje stredoeurópske znaky. Údaj, či písmo obsahuje tieto znaky, je obvykle uvedené v názve písma (napr. Arial CE).

Farba

Vo výklopnom zozname **Farba** je možné určiť farbu písma. REPORT Designer obsahuje iba preddefinované štandardné farby, ktoré je možné použiť i pre určenie farby napr. výplne rámečku alebo farby čiary.

Zarovnanie

Prostredníctvom prepínačov určujete **zarovnanie** textu či pola v rámci rámečku. Je možné zvoliť tri možnosti, ktoré reprezentuje uvedený obrázok.

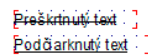


TIP

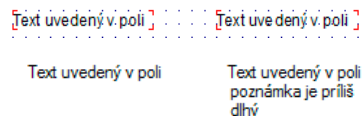
Ak chcete mať na zostave všetky čísla zarovnané správne pod sebou, musia mať všetky nastavenia zarovnanie vpravo.
89,000 89,000
89,000 89,000

Štýl

V oddieli **Štýl** môže užívateľ zaškrtnúť pole **Preškrtnuté** alebo pole **Podčiarknuté**. V týchto prípadoch bude text či pole zobrazené vyššie uvedeným spôsobom.



Pole **Pridávať riadky** automaticky rozťahne objekt smerom dole, ak je pri tlači alebo náhľade výsledný text alebo obsah pola príliš dlhý. Nastavenie lepšie ozrejmi príklad, kedy v prvom prípade (vľavo) nie je pole Pridávať riadky zaškrtnuté, a v druhom prípade (vpravo) je. Horný obrázok ukazuje definíciu polí v návrhu tlačovej zostavy, spodný obrázok ukazuje náhľad na zostavu.



S touto možnosťou súvisí i pole **Zalamovať**, ktoré povolí, aby boli dlhé riadky zalomené po slovách, a preto nebude text pravým okrajom položky orezaný. Toto nastavenie funguje len na objektoch väčších ako jeden riadok.

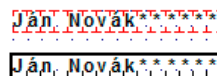
Zaškrtnutím pola **Formátovaný text** sa pri tlači objektu databázové pole, ktoré obsahuje formátovanie zadané v systéme POHODA, vytlačí jeho obsah formátovaný. V tomto prípade nie je zobrazený **Náhľad**, nemožno zrušiť zaškrtnutie pola **Zalamovať** a nie je možné zaškrtnúť pole **Do okienok**.

Ak zaškrtnete pole **Formátovaný text** v textovom poli, máte možnosť pri zápise textu na záložke **Text** (viď ďalej) používať formátovanie prostredníctvom miestnej ponuky dostupnej po stlačení pravého tlačidla myši. Ostatné vlastnosti textu, ako je napríklad zarovnanie, sa preberajú zo záložky **Písmo**. V prípade, že bude text objektu zadaný bez formátovania, editor zostáv zruší zaškrtnutie pola **Formátovaný text** na záložke **Písmo**.

Medzi jednotlivými objektmi editora zostáv možno prostredníctvom schránky vo Windows kopírovať text vrátane jeho formátovania. To isté platí pre kopírovanie textu medzi editorom zostáv a ostatnými aplikáciami.

Pole **Do okienok** vám umožní rozložiť príslušný text či hodnotu pola tak, aby ju bolo možné ľahko umiestniť do nadefinovaných okienok. Po zaškrtnutí pola **Do okienok** môžete zadať dĺžku (resp. počet) okienok a výplň okienok, ktorá neobsahuje žiadnu hodnotu. Údaje sa do okienok dopĺňajú sprava či zľava podľa nastaveného zarovnania.

V obrázku na príklade nižšie bola zadaná hodnota 15 okienok a znak * (hviezdička) pre prázdne okienka. Text je „Ján Novák“. Horný text je zarovnaný vľavo, spodný vpravo. Spodný text má navyše definovanú tenkú čiaru rámčeka.



V prípade, že na záložke **Rámček** (viď vyššie) zadáte i hrúbku čiary rámčeka, REPORT Designer vytlačí hodnotu či text v príslušných okienkach.

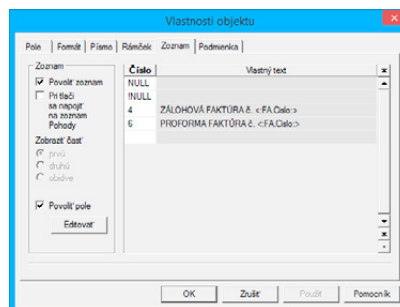
Nastavenie písma je možné okamžite kontrolovať v oddiele **Náhľad**, v ktorom sa zobrazuje príslušný text či pole vrátane zadaných atribútov.

Záložka Zoznam

Na tejto záložke, ktorá je k dispozícii v objekte **Pole**, môžete nastaviť zoznam, prostredníctvom ktorého určíte textovú interpretáciu celých čísel vyskytujúcich sa ako hodnoty príslušného pola.

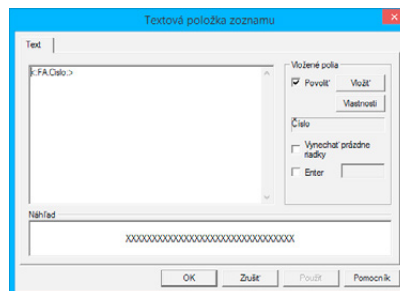
Príkladom, kedy je vhodné použiť záložku **Zoznam**, je pole FA.RelTpFak (typ zálohovej faktúry), ktoré okrem iného obsahuje celočíselné hodnoty 4 a 6. Až prostredníctvom zoznamu určíte, že hodnota 4 znamená typ zálohová faktúra, hodnota 6 typ profорма faktúra.

Zoznam je možné použiť iba na databázové polia, ktorých názov začína na „Rel“ (tzn. relácie) alebo „Ref“ (tzn. referencie). Ak také pole vyberiete na záložke **Pole** v dialógovom okne **Vlastnosti objektu**, môžete na záložke **Zoznam** zaškrtnúť pole **Povolit' zoznam**. Zaškrtnutím tohto pola sa dátový typ vybraného pola zmení z typu **Celé číslo** na dátový typ **Zoznam** a zároveň sa povolí práca so zoznamom. Pri ostatných databázových poliach, premenných a vzorcoch nie je možné so zoznamom pracovať.



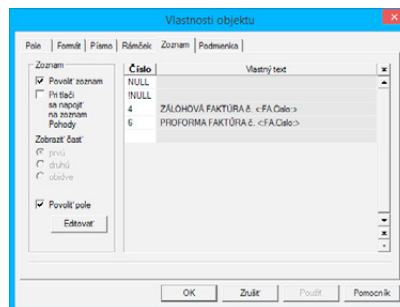
V oddiele **Zoznam** je možné zaškrtnúť pole **Pri tlači sa napojiť na zoznam programu POHODA**, čím bude tlačová zostava prepojená so zoznamom definovaným priamo v ekonomickom systéme POHODA. V tomto prípade už nie je potrebné definovať zoznam v pravej časti tejto záložky. Pomocou prepínača **Zobraziť časť** určíte, ktorá časť zoznamu z programu POHODA bude použitá pre zobrazenie v tlačovej zostave.

Voľba **Povolit' pole** umožňuje vložiť do zoznamu textové objekty. Najprv sa v pravej časti dialógového okna nastavte na riadok, kam chcete umiestniť textovú položku, a potom stlačte tlačidlo **Editovať**. Otvorí sa dialógové okno **Textová položka zoznamu**, v ktorom môžete vyplniť príslušný text. Záložka **Text** je funkčne totožná so záložkou pre nastavenie textového pola. Tento postup má tú výhodu, že do zoznamu je možné vkladať nielen obyčajný text, ale i pole, t.j. databázové pole, premenné a vzorce.



Vzorec je použitý i v prípade uvedenom na ďalšom obrázku, kedy je zoznam použitý pre názov dokladu v tlačovej zostave **Faktúra**. Bližšie informácie o texte a vzorcoch sú uvedené na záložke **Text**, resp. na záložke **Vzorec**.

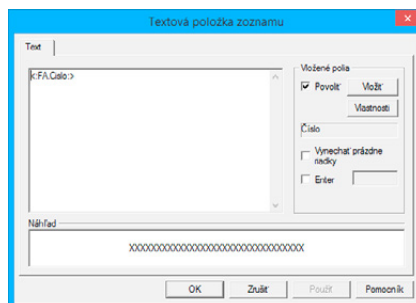
Ak nezaškrtnete na záložke **Zoznam** pole **Pri tlači sa napojiť na zoznam programu POHODA** ani pole **Povolit' pole**, môžete texty do tabuľky zoznamu doplniť priamo na tejto záložke.



Ľavý stĺpec tabuľky obsahuje vždy číslo a pravý stĺpec text, ktorý sa zobrazí v zostave, ak bude hodnota vybraného pola rovná uvedenému číslu.

Pri zadávaní najprv doplňte príslušnú hodnotu do stĺpca **Číslo** a v stĺpci **Vlastný text** uveďte textový ekvivalent tohto čísla.

V prípade, že chcete do zoznamu zadať text pre číslo, ktoré ešte nie je v zozname uvedené, najprv doplňte príslušné číslo do prázdneho riadku na konci tabuľky a potom už postupujte vyššie uvedeným spôsobom.



Ak potrebujete zrušiť niektoré riadky zoznamu, vykonáte to vymazaním príslušného čísla. Po potvrdení tlačidlom **OK** budú riadky bez čísla odstránené zo zoznamu. Tabuľka hodnôt zoznamu obsahuje nezmazateľné riadky NULL a !NULL, ktorými sa určuje interpretácia neznámych, resp. známych hodnôt pola. Údaj, ktorý sa má uviesť v prípade, že je hodnota pola neznáma, zadajte do riadku s NULL. Údaj, ktorý má byť uvedený pre všetky ostatné hodnoty pola, ktoré nie sú v zozname, zadajte do riadku s !NULL.

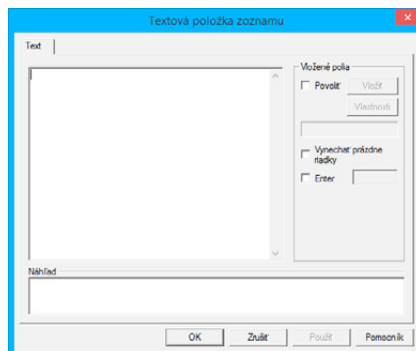
4/9

Záložka Text

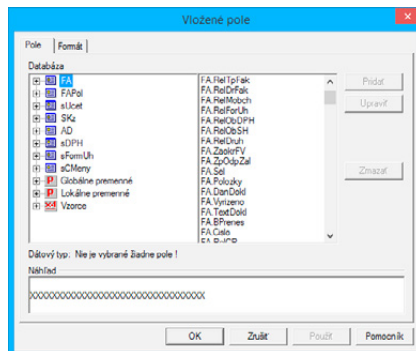
Na tejto záložke môžete vložiť, opraviť alebo vymazať text pre objekt textového pola a taktiež nastaviť ďalšie vlastnosti tohto pola.

Ak vkladáte do návrhu tlačovej zostavy nové textové pole, bude v obsahu záložky **Text** uvedené „Sem napíšte požadovaný text“. Ak začnete písať, bude tento obsah prepísaný vašim textom. Zapisovaný text je v obsahu textu uvedený štandardne v jednom dlhom riadku, ale užívateľ má možnosť rozdeliť ho prostredníctvom klávesovej skratky **CTRL+ENTER** na viac riadkov.

Textové pole môže okrem jednoduchého textu obsahovať i databázové pole, premenné a vzorce (viď záložka Pole). Vkladanie týchto údajov do obsahu textu umožní zaškrtnutie pola **Povolit**. V tejto chvíli sa vysvieti tlačidlo **Vložiť**, prostredníctvom ktorého môžete vyššie uvedené údaje v dialógovom okne **Vložené pole** vybrať a vložiť na miesto kurzora.

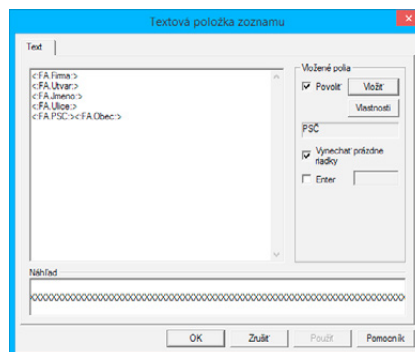


TIP CTRL+ENTER vloží nový riadok do textového pola.



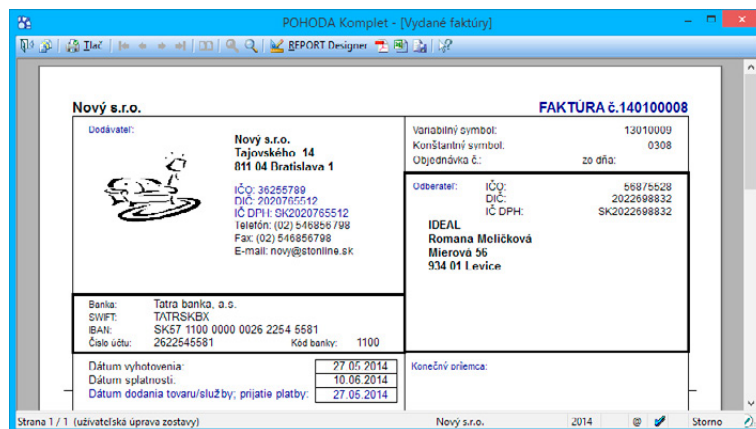
V prípade, že máte označený v obsahu textu nejaký text, novo vložené pole tento text nahradí.

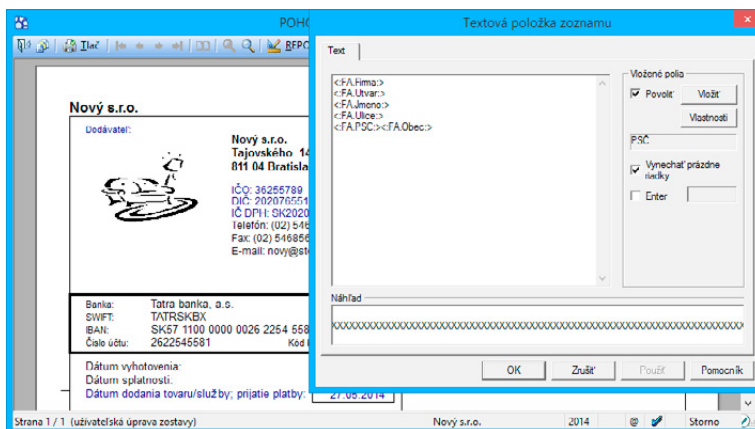
Tlačidlo **Vložiť** nemožno použiť, ak je kurzor nastavený na niektorom z vložených polí. V tomto prípade môžete použiť tlačidlo **Vlastnosti**, ktorým opäť v dialógovom okne **Vložené pole** môžete zmeniť vložené pole alebo je potrebné len jeho formátovanie. Názov pola, na ktorom stojí kurzor, je uvedený v šedom poli pod tlačidlom.



Pole **Vynechať prázdne riadky** príde vhod, ak vkladáte viac polí do textu, a nechcete, aby bola v zostave vytlačená medzera, ak je hodnota jedného z vložených polí prázdna. Použitie vidieť napríklad pri adrese odberateľa v tlačovej zostave **Faktúra**.

Nasledujúce obrázky demonštrujú, ak bude vyššie uvedené textové pole zobrazené, ak hodnota FA.Jmeno (meno) bude alebo nebude uvedená.





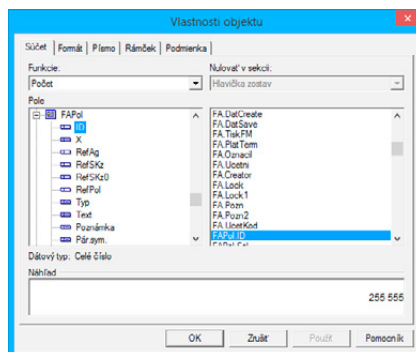
Ak zaškrtnete pole **ENTER**, bude znak konca riadku zamenený textom zadaným v poli napravo od zaškrtnutia **ENTER**. Ako už bolo uvedené vyššie, znak pre koniec riadku vložíte do obsahu textu prostredníctvom klávesovej skratky **CTRL+ENTER**. Použitie tejto možnosti budeme demonštrovať na nasledujúcom príklade. Opäť využijeme textové pole z tlačovej zostavy **Faktúra**, v ktorom je umiestnená adresa odberateľa. Pred vložené pole FA.Firma napíšeme text „Adresa:“, zaškrtneme pole **ENTER** a do nasledujúceho pola uvedieme čiarku a medzeru. Výsledok je taký, že text je v tlačovej zostave zobrazený v jednom riadku a položky sú oddelené čiarkou s medzerou (viď nasledujúce obrázky).

4/10

Záložka Súčet

Na záložke môžete nastaviť vlastnosti súčtového pola, ktoré slúži pre rôzne výpočty v rámci tlačovej zostavy.

Najprv v stromovej štruktúre alebo v zozname zvolíte rovnakým spôsobom ako na záložke Pole príslušné pole, na ktoré bude aplikovaná jedna z nižšie uvedených súčtových funkcií. Pole musí byť zvolené vždy, ale nie je podmienkou, aby bolo rovnako samo zobrazené v zostave.



Potom vyberte z výklopného zoznamu jednu zo súčtových funkcií, ktorá bude aplikovaná na vybrané pole. Zvoliť môžete z nasledujúcich možností:

- **Počet** – spočíta v zadanom poli tie údaje, ktoré obsahujú nejakú hodnotu (teda nie sú NULL) a vráti počet neprázdnych hodnôt vo zvolenom poli. Blížšie informácie o hodnote NULL nájdete na záložke Vzorec.

TIP Súčtová funkcia Počet rôznych porovnáva hodnotu vždy s hodnotou predchádzajúcou, preto pre jej správnu činnosť musia byť hodnoty pola správne zoradené už z programu POHODA.

- **Poččet rôznych** – spočíta, koľko rôznych hodnôt sa vyskytuje vo zvolenom poli, a vráti ich počet. **Pozor!** Funkcia si nepamätá všetky hodnoty, iba hodnotu porovnáva s predchádzajúcou. Preto musia byť hodnoty pola správne zotriedené už z programu POHODA.
- **Minimum** – vracia minimálnu číselnú hodnotu z hodnôt zadaných vo zvolenom poli. V tomto prípade je i dátový typ Dátum číselná hodnota.
- **Maximum** – vracia maximálnu číselnú hodnotu z hodnôt vo zvolenom poli. V tomto prípade je i dátový typ Dátum číselná hodnota.
- **Súčet** – vracia súčet všetkých hodnôt zo zvoleného pola. **Pozor!** Funkciu súčet je možné aplikovať iba na tie polia, ktoré obsahujú číselný údaj. Tu naopak nemožno použiť pole s dátovým typom Datum.

Vo výklopnom zozname **Nulovať v sekcii** je možné nastaviť, v ktorej sekcii sa má nulovať výsledok funkcie. Tým napríklad určíte, či súčet má byť kumulovaný od začiatku tlačovej zostavy, alebo sa majú hodnoty sčítat za každú stránku zvlášť.

Pozor! Ak aplikujete súčtové pole na vzorec, musíte zaistiť, aby **vzorec vracal vždy rovnaký dátový typ**. Súčtové pole nebude pracovať správne, ak sa napríklad pokúsíte sčítať číslo a text. Bližšie informácie o dátovom type nájdete v popise záložky **Pole**.

Príkladom chybného použitia je nasledujúci výraz, ktorého návratová hodnota môže byť typu číslo alebo typu text. Výsledky takéhoto výrazu nie je možné sčítať.

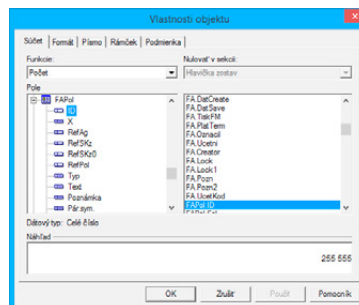
```
if <:FA.KcCelkem:> then <:FA.KcCelkem:> else "zadarmo";
```

Správne má výraz znieť takto:

```
if <:FA.KcCelkem:> then <:FA.KcCelkem:> else 0,00;
```

Výklopný zoznam je prístupný iba vtedy, ak je súčtové pole umiestnené v sekcii **Položka** (viď záložka **Sekcia**). V ostatných prípadoch je zoznam zašednutý a nie je možné nulovaciu sekcii zvoliť ručne. Program automaticky nastaví ako nulovaciu tú sekcii, v ktorej sa súčtové pole nachádza.

Príkladom zostavy so súčtovým polom je **Priemerná spotreba** v agende **Kniha jász**. Súčtové pole aplikuje funkciu súčet na pole qDJspotr.Km (t.j. odjazdené kilometre), je umiestnené v sekcii **Päta skupiny č.1** a je vždy nulované v sekcii **Hlavička skupiny č.1**. Pretože skupina je zoskupená podľa vozidiel (viď záložka **Sekcia**) a k nulovaniu dochádza vždy na začiatku novej skupiny, výsledkom súčtového pola je vždy súčet kilometrov iba za príslušné vozidlo.



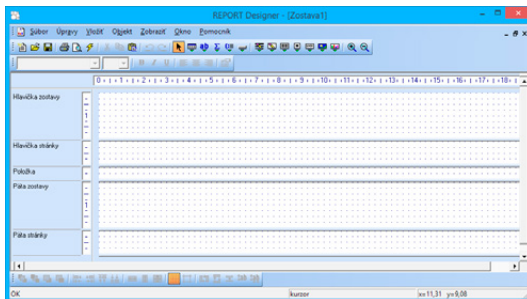
TIP Súčtové pole nebude pracovať správne, ak bude aplikované na vzorec, ktorý vždy nevracia rovnaký dátový typ.

TIP Číslovanie položiek na zostave možno vykonať vložením súčtovej funkcie Počet do položiek na pole, ktoré nikdy nie je prázdne. Napr. ID, alebo povinný dátum. Bližšie viď *Praktické príklady*.

Záložka Sekcia

TIP Globálna premenná Stránka (viď Záložka Pole) vložená do sekcie Hlavička stránky, resp. Päta stránky zobrazí pri tlači zostavy na vybranom mieste každej stránky jej číslo.

Ako už bolo vyššie uvedené, každá tlačová zostava je zložená z jednej alebo niekoľkých rôznych častí, ktorým hovoríme **sekcia**. V rámci sekcie môžu byť, a väčšinou i sú, umiestnené jednotlivé objekty. Názvy sekcií, ktoré sú zobrazené v ľavej časti okna aplikácie REPORT Designer, sa líšia podľa **typu zostavy** (viď ponuka Súbor v kapitole Povely ponúk). Pri každom type si teraz uvedieme základné sekcie, popíšeme ich správanie a obvyklé údaje, ktoré sú v nich obsiahnuté.



Štandardná

Pri type zostavy **Štandardná** sú v návrhu zostavy zobrazené minimálne tieto základné sekcie:

- **Hlavička zostavy** – tlačí sa vždy na začiatku dokumentu. V prípade viacstránkového dokumentu je obsah sekcie vytlačený len na začiatku prvej stránky.
- **Hlavička stránky** – tlačí sa na začiatku každej stránky, a preto je vhodné do tejto sekcie umiestniť napríklad záhlavie firmy alebo nadpisy jednotlivých stĺpcov.
- **Položka** – mala by obsahovať vlastnú náplň tlačovej zostavy, napr. jednotlivé riadky príkazu na úhradu.
- **Päta zostavy** – sem sa umiestňujú všetky údaje, ktoré chcete mať vytlačené na konci dokumentu.
- **Päta stránky** – do tejto sekcie vložte údaje, ktoré chcete mať vytlačené na konci každej stránky dokumentu.

Prostredníctvom dialógového okna **Vlastnosti objektu** je možné do návrhu vložiť ďalšiu sekciu vybraného typu. Napríklad možno do návrhu vložiť ďalšiu sekciu **Hlavička stránky**. Pôvodná sekcia bude premenovaná na **Hlavička stránky a**, **Nová sekcia** sa bude nazývať **Hlavička stránky b**. V sekcii **Položka** je možné pridávať i skupiny (viď nižšie).

Formulár

Návrh zostavy typu **Formulár** tvorí jediná sekcia, ktorá sa nazýva **Strana 1**. Takisto je tu možné pridať sekciu rovnakého typu, napr. **Strana 1b**, poprípade je možné pridať sekciu **Strana 2** atď.

Sekcia **Strana** by mala obsahovať všetko, čo má byť vytlačené na príslušnej stránke.

Obálka

V prípade, že navrhujete zostavu typu **Obálka**, máte zobrazené minimálne tieto dve sekcie:

- **Odosielateľ,**
- **Adresát.**

Vyššie uvedeným spôsobom je opäť možné pridať sekciu rovnakého typu.

V sekcii **Odosielateľ** uveďte adresu odosielateľa, v sekcii **Adresát** potom adresa listu, ktorý bude uvedený na obálke.

Adresné štítky

Pri type zostavy **Adresné štítky** návrh obsahuje iba jednu sekciu nazvanú **Štítok**. Žiadnu ďalšiu sekciu už nemožno do návrhu zostavy pridať.

Sekcia **Štítok** musí obsahovať všetky údaje, ktoré majú byť na štítku vytlačené.

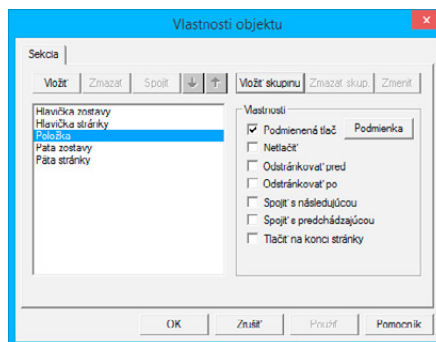
So sekciami môžete pracovať na rovnomennej záložke, ktorú vyvoláte prostredníctvom povelu **Sekcia** z ponuky **Vložiť**, kliknutím myši na niektorej zo sekcií či povelom **Vlastnosti** z miestnej ponuky.

Na záložke **Sekcia** môžete pridávať, mazať, upravovať a nastavovať vlastnosti sekcií a skupín. Pretože skupiny sú zvláštnym prípadom sekcie, venujeme im samostatnú podkapitolu.

Zoznam všetkých sekcií a skupín existujúcich v návrhu tlačovej zostavy je na záložke sekcia prehľadne zobrazený. V prípade, že je zoznam príliš dlhý, objaví sa vedľa zoznamu i zvislý posuvník. Sekciu je možné v zozname vybrať kliknutím myši na jej názov a **vybraná sekcia** je vždy modro podsvietená.

Tlačidlo **Vložiť** vloží pod vybranú sekciu ďalšiu prázdnu sekciu rovnakého typu. Aby bolo možné jednotlivé sekcie rovnakého typu rozlíšiť, sú automaticky označené malými písmenami. Napríklad ak v návrhu existovala len jedna sekcia typu **Položka** a novo bola pridaná sekcia rovnakého typu, bude prvá sekcia premenovaná na sekciu **Položka a**. Druhá nová sekcia sa bude nazývať **Položka b**. Ak bude pridaná ďalšia sekcia rovnakého typu, bude pomenovaná **Položka c** atď.

TIP Jednotlivé sekcie sú označené písmenami.



TIP Ak zmažete sekciu, automaticky sú zmazané i všetky objekty v nej umiestnené.

Tlačidlo **Zmazať** vymaže vybranú sekciu z návrhu tlačovej zostavy. **Pozor**, spolu so sekciou sú vymazané i všetky objekty, ktoré boli v príslušnej sekcii umiestnené.

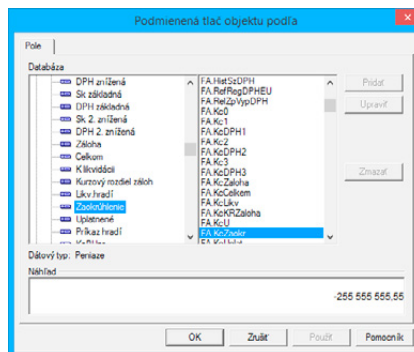
Tlačidlo **Spojiť** umožní spojenie vybranej sekcie s nasledujúcou sekciou. Obe spojované sekcie musia byť rovnakého typu, inak je povel neprístupný. V tomto prípade je sekcia vzniknutá spojením dvoch sekcií pomenovaná podľa vybranej sekcie, resp. základným pomenovaním bez číslovania.

Sekcie rovnakého typu je tiež možné medzi sebou presúvať **pomocou tlačidiel so šípkami**, a tým meniť ich pozíciu v rámci návrhu zostavy.

V oddiele **Vlastnosti** možno nastaviť vlastnosti pre vybranú sekciu alebo skupinu.

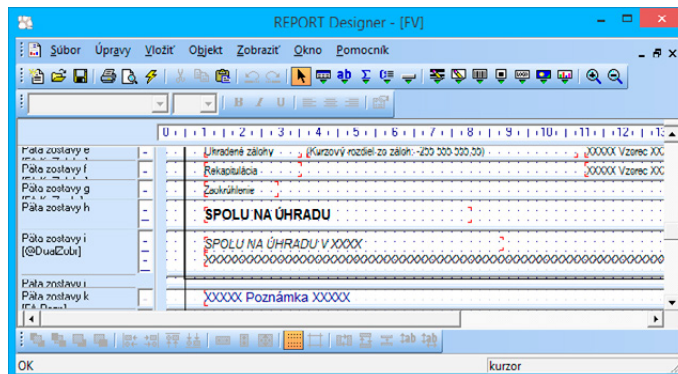
Podmienená tlač

Ak zaškrtnete toto pole, môžete prostredníctvom tlačidla **Podmienka** nastaviť v dialógovom okne **Podmienená tlač sekcie podľa** podmienky, za ktorej bude sekcia vytlačovaná. Podmienku nastavíte tak, že v dialógovom okne vyberiete príslušné pole (viď záložka Pole). Ak vyberiete databázové pole alebo premennú, podmienka bude splnená vtedy, ak pole nebude obsahovať hodnotu NULL, hodnotu 0 (nula), "" (prázdny text) alebo logickú hodnotu Nie.



Ak zvolíte vzorec, tak splnenie podmienky závisí od výsledku vzorca, ktorý musí byť pravdivý. Bližšie informácie o vzorcoch nájdete v záložke **Vzorec**.

V prípade, že je tlač príslušnej sekcie podmienená, podmienka je zobrazená pod jej názvom v hranatých zátvorkách v návrhu zostavy.



Podmienenu tlač sekcie využijete vtedy, ak nechcete za konkrétnych podmienok určitú sekciu vôbec tlačiť. Príkladom využitia podmienenej tlače môže byť zostava **Faktúra**, v ktorej je tlač väčšiny sekcií **Päta zostavy** podmienená. Konkrétne jedna zo sekcií **Päta zostavy** obsahuje podmienku podľa pola FA.KcZaokr. V tejto sekcii je uvedená čiastka zaokrúhlenia dokladu. Ak faktúra nebude zaokrúhlená, tzn. obsah pola FA.KcZaokr bude neznámy (t.j. bude rovný NULL), sekcia nebude vytlačená. V prípade, že k zaokrúhleniu dokladu dôjde, bude sa tlačiť i uvedená sekcia.

Netlačiť

Tlač sekcie je možné zakázať voľbou **Netlačiť**. Rovnaký efekt dosiahnete zmazaním všetkých objektov zo sekcie a zmenšením výšky sekcie na nulu.

Voľba **Netlačiť** je využitá v tlačovej zostave **Obratová predvaha**. Na tlačovej zostave sú zobrazené len syntetické účty. Pri vyhľadávaní nezrovnalostí je možné zaškrtnuté pole **Netlačiť** pri tejto sekcii zrušiť a na zostavu sa vytlačia i účty analytické. Potom, čo sa tlačia všetky účty, je práca pri odhalení chyby jednoduchšia.

Odstránkovat'

K dispozícii sú dve voľby, ktoré umožňujú nastaviť konce stránok pri tlači zostavy. Sú to voľby:

- **Odstránkovat' pred** – zaškrtnutím pola určíte, že pred vytlačením danú sekciu program odstránkuje a uvedená sekcia bude začínat' vždy na novej strane.
- **Odstránkovat' po** – po zaškrtnutí program vykoná odstránkovanie až po vytlačení určitej sekcie.

Spojiť

Pole **Spojiť s nasledujúcou**, resp. **Spojiť s predchádzajúcou** zabráni tomu, aby boli definované sekcie pri tlači „rozdelené“ koncom stránky a vytlačené na rôznych stranách. Toto pole je vhodné použiť napríklad pri hlavičkách a päťach skupiny alebo pri rozčlenených položkách.

Tlačiť na konci stránky

Toto pole je možné zaškrtnúť i pre viac sekcií po sebe. Tieto sekcie budú vytlačené na konci stránky, resp. nad sekciou **Päta stránky**.

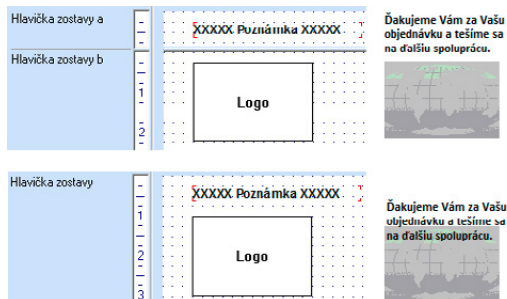
Rozdelenie sekcií možno využiť napríklad pre ľahkú **úpravu odstupe medzi jednotlivými riadkami**.

Napr. pri rôznych súpiskách môžete hlavičku stránky rozdeliť na záhlavie, ktoré bude obsahovať firmu, dátum, stranu a nadpisy jednotlivých stĺpcov.

Hlavička stránky	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	JČO: XXXXXXXXXXXXX	Rek: XXXX	Dňa: 01.01.1999	
Dátum	Číslo	Typ	Firma	Čiastka	Z toho DPH
01.01.1999	XXXXXXXXXXXX	02	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Uzomc: XXXXX	Uzomc: XXXXX

Ďalším príkladom využitia rozdelenia sekcií je vylúčenie pretekajúceho textu cez objekty. Túto vlastnosť využijete vtedy, ak potrebujete pod textové pole, ktoré obvykle obsahuje dlhý text a má zaškrtnutú voľbu **Pridávať riadky**, umiestniť ďalší

text, prípadne obrázok, a nechcete, aby dlhý text pretekal cez objekty pod týmto textom. Preto oba objekty oddelíte do rôznych sekcií. Na obrázkoch je textové pole s poznámkou umiestnenou v päte stránky, zatiaľ čo logo sa nachádza v päte stránky b. Na obrázku je vidieť i prípad, ktorý nastane, ak zostanú oba objekty v rovnakej sekcií.



Skupiny

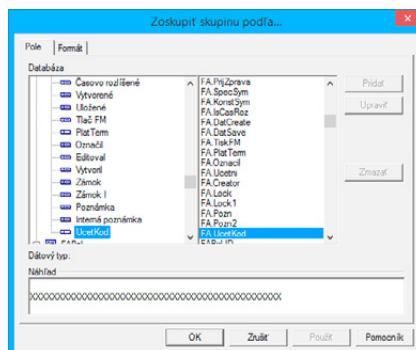
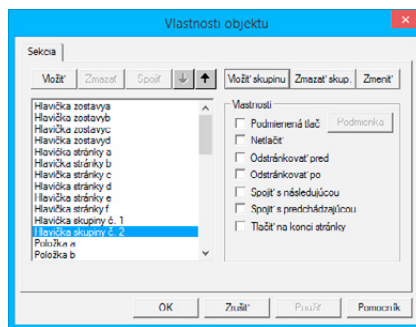
Skupiny slúžia k prehľadnému zoskupeniu údajov podľa určitého kritéria, čím dochádza k sprehľadneniu celého súhrnu týchto údajov. Napríklad údaje o predaji jednotlivých automobilov zoskupíte podľa ich značiek (Škoda, Fiat, Seat...). Potom už nie je problém zistiť napríklad celkovú čiastku predajov za jednotlivé značky a celkový súhrn predajov je i prehľadnejší.

Skupinou nazývame dvojicu sekcií Hlavička skupiny a Päta skupiny združených okolo sekcie Položka. Do návrhu zostavy je možné vložiť i niekoľko vnorených skupín, ktoré sú automaticky číslované. Napríklad:

- Hlavička skupiny č.1
- Hlavička skupiny č.2
- Položka
- Päta skupiny č.1
- Päta skupiny č.2

V prípade, že vyššie popísaným spôsobom pridáte sekciu rovnakého typu, bude sekcia označená ešte písmenom. Môže sa teda stať, že v návrhu zostavy nájdete napríklad sekciu označenú **Hlavička skupiny č. 2a** (viď obrázok).

Tlačidlo **Vložiť skupinu** umožní vložiť do návrhu zostavy novú skupinu. Povel je prístupný, ak sa nastavíte na sekciu **Položka**, **Hlavička skupiny** alebo **Päta skupiny**. V prípade zostavy typu formulár (viď povel Súbor/Nový v kapitole Povely ponúk) je tlačidlo pomenované **Vložiť stránku** a je ním možné do návrhu zostavy vložiť ďalšiu stranu formulára.



TIP Jednotlivé skupiny sú číslované arabskými číslicami.

TIP Ku každej hlavičke alebo päte skupiny môžete pridať ďalšiu sekciu rovnakého typu. Takto rozčlenená skupina je potom číslovaná arabskými číslicami a písmenami.

TIP Skupiny nemá zmysel vkladať do dokladových zostáv tvorených viacerými tabuľkami, pretože v tomto prípade by sa nevykonalo zoradenie položiek.

Po stlačení tlačidla **Vložiť skupinu** sa objaví dialógové okno **Zoskupiť skupinu podľa**, v ktorom môžete na záložke **Pole** zvoliť také pole, podľa ktorého majú byť údaje zoskupené a na záložke **Formát** (bližšie viď popis uvedenej záložky) vyberiete i formát tohto pola.

Pripomíname, že nastavenie formátu je v tomto prípade veľmi dôležité, a je mu potrebné venovať pozornosť. Bližšie viď príklady nastavenia vlastností objektov v kapitole Prílohy.

Tlačidlo **Zmazať skupinu** vymaže zvolenú skupinu, t.j. súvisiacu sekciu **Hlavička skupiny** a **Päta skupiny** z návrhu tlačovej zostavy. Upozorňujeme, že uvedené sekcie sú vymazané vrátane objektov v nich obsiahnutých.

Tlačidlom **Zmeniť skupinu** môžete zmeniť zoskupenie vybranej skupiny. Pole, podľa ktorého bude skupina zoskupená, a jeho formát zvolíte v dialógovom okne **Zoskupiť skupinu podľa** rovnakým spôsobom ako pri vkladaní novej skupiny.

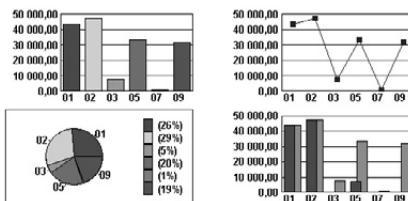
4/12

Záložka Graf

Tu môžete nastaviť vlastnosti grafu, ktorý chcete vložiť do tlačovej zostavy. Najprv vyberte typ grafu. Zvoliť môžete z nasledujúcich typov:

- **Stĺpcový** – je vhodný na zobrazenie zmeny za časové obdobie, prípadne pre porovnanie jednotlivých položiek.
- **Kruhový** – je vhodný na zobrazenie pomeru veľkosti jednotlivých hodnôt k súčtu týchto hodnôt.
- **Čiarový** – je vhodný na zobrazenie trendu vývoja hodnôt v pravidelných časových intervaloch.
- **Čiarový bez nuly** – použitie je rovnaké ako pri čiarovom grafe. Tento typ sa líši len tým, že graf je zobrazený iba v rozsahu daných hodnôt a nulové súradnice v ňom nemusia byť zobrazené.
- **Stĺpcový 2 hodnoty** – použitie je rovnaké ako pri stĺpcovom grafe, avšak pri tomto type je možné nastaviť pre os Y dve hodnoty.

Ako budú jednotlivé typy grafov zobrazené v tlačovej zostave, zobrazuje nasledujúci obrázok. Graf typu **Čiarový bez nuly** je vynechaný, pretože jeho podoba sa okrem hodnôt na osi Y nelíši.



Prostredníctvom tlačidla **X dáta** môžete v dialógovom okne **Popis grafu** vybrať pole, z ktorého bude braný popis pre os X. Okrem pola môžete v popise nastaviť aj ich formátovanie a písmo. Formát popisu je v tomto prípade dôležitý, viď

obrázok ukážky grafov, kde je v popise grafu pole typu **Dátum** so zadaným formátom mm.

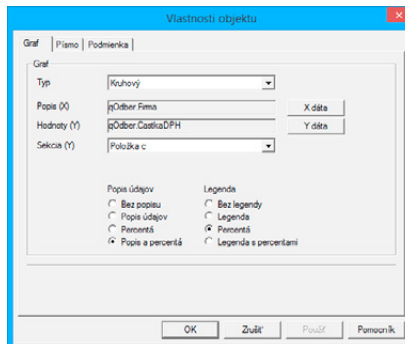
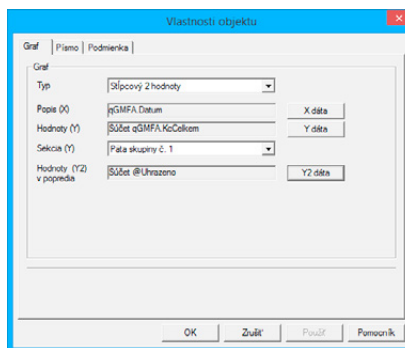
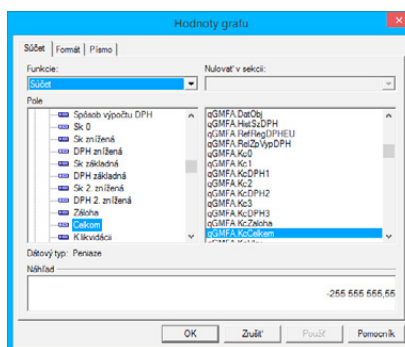
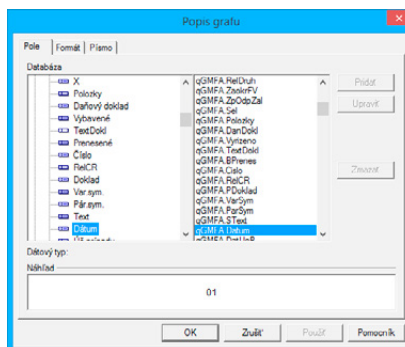
Tlačidlo **Y dáta** umožňuje prostredníctvom dialógového okna **Hodnoty grafu** zvoliť, z ktorého pola budú brané jeho hodnoty pre vytvorenie grafu. V tomto dialógovom okne najprv zvolíte pole, na ktoré bude aplikovaná príslušná súčtová funkcia. Bližšie informácie nájdete v popise záložky **Súčet**. Na rozdiel od tejto záložky však môžete zvoliť i funkciu **Priama hodnota**, ktorá umožní zobrazit' priame hodnoty zvoleného pola (bližšie vid' kapitola Prílohy). Ďalej môžete opäť zadať formát a písmo hodnôt grafu.

Vo výklopnom zozname **Sekcia (Y)** zvolíte sekciu podľa toho, aké hodnoty chcete v grafe zobrazit'. Väčšinou je zvolená sekcia **Päta skupiny** alebo sekcia **Položka**. Bližšie vid' záložka **Sekcia**. Ak budete chcieť ku grafu vytlačiť tiež tabuľku so zodpovedajúcimi údajmi, musí byť pole, v ktorom sú uvedené príslušné hodnoty, vložené v rovnakej sekcii ako je sekcia uvedená v zozname **Sekcia (Y)**.

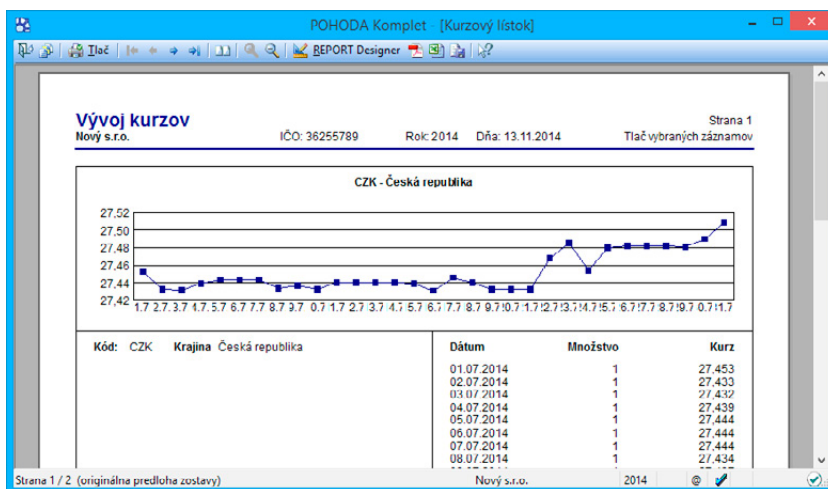
Pri type grafu **Stĺpcový 2 hodnoty** máte možnosť pomocou tlačidla **Y2 dáta** rovnakým spôsobom, ktorý bol uvedený vyššie, zvoliť, z ktorého pola budú brané ďalšie hodnoty pre vytvorenie grafu. Tieto hodnoty budú zobrazené v popredí grafu.

Pri type grafu **Kruhový** môžete navyše nastaviť, v akom tvare a či vôbec sa bude tlačit' **legenda** a **popis údajov**.

REPORT Designer tiež umožňuje zobraziť na jednej tlačovej zostave viac grafov. Docielite to tak, že v návrhu tlačovej zostavy vložíte novú skupinu (vid' záložka **Sekcia**), podľa ktorej budú všetky údaje tvoriace hodnoty grafu



zospúené. Pri tlači takejto zostavy bude pre každú skupinu vytvorený samostatný graf. To znamená, že na jednej tlačovej zostave môže byť takmer neobmedzený počet grafov. Príkladom takto spracovaného návrhu tlačovej zostavy môže byť tlačová zostava **Vývoj kurzov** z agendy **Kurzový lístok**.



4/13

Záložka Čiarový kód

Na tejto záložke vyberiete **kódovanie** a **veľkosť** čiarového kódu, ktoré sú tu zadané podľa príslušnej normy.

Najprv je samozrejme potrebné vybrať na záložke s rovnakým názvom príslušné pole, z ktorého hodnôt má byť čiarový kód vytvorený.

Pripomíname, že ak meníte v návrhu zostavy proporcie objektu čiarový kód, automaticky sa mení i nastavenie veľkosti čiarového kódu. To znamená, že nie je možné nastaviť inú než normou uznanú veľkosť čiarového kódu.

TIP Veľkosť objektu čiarový kód je možné nastaviť len podľa príslušnej normy.

Vlastnosti objektu

Pole: Čiarový kód | Podmienka |

Kódovanie
Kódovanie: EAN II / 13 (štv. stĺpky)

Veľkosť: SC2 - 1,000

Orientácia: Vodorovne

Korekcia šírky čiar (µm): 0

OK Zruš Povol Pomocník



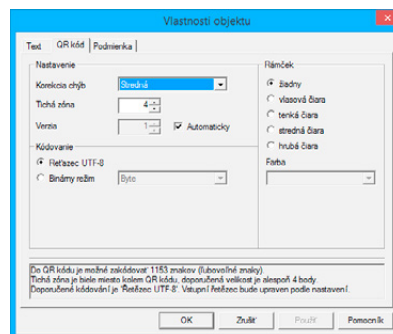
4/14

Záložka QR kód



Na tejto záložke môžete určiť nasledujúce vlastnosti zobrazovaného QR kódu:

V sekcii **Nastavenie** môžete v poli **Korekcia chýb** určiť, koľko sektorov z kódu bude rezervovaných ako opravné. Čím vyššia je hodnota korekcie, tým sa znižuje riziko jeho nečitateľnosti. Hodnota korekcie chýb má vplyv na kapacitu kódu, čím vyššia korekcia, tým menej kód obsahuje. Prostredníctvom pola **Tichá zóna** môžete nastaviť šírku „okraja“ kódu. Tento okraj je dôležitý pre rozpoznanie kódu od ostatných prvkov na zostave. Čím je okraj širší, tým je jednoduchšie jeho načítanie. Odporúčame minimálne hodnotu 4. Pole **Verzia** určuje kapacitu QR kódu. Voľba **Automaticky** dopočítava hodnotu verzie podľa zvolených vlastností.



V sekcii **Kódovanie** sa môžete rozhodnúť pre UTF-8 alebo Binárny režim. UTF-8 používa premennú dĺžku znaku, a to od 1 bytu až do 6 bytov. Bol navrhnutý pre spätnú kompatibilitu s ASCII, s ktorým má tak totožný spôsob kódovania 1-bytových znakov. Je odporúčaný pre väčšinu použití. Pri **Binárnom režime** je možné pre vopred dané hodnoty kódu použiť i Numerický (znaky 0–9), Alfanaumerický (0–9, A–Z, medzera, \$, %, *, +, -, ., /, :), i Byte (kódovaná stránka ISO 8859-1).

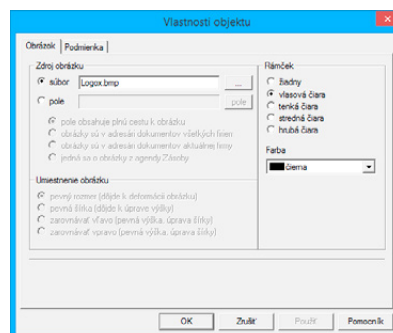
V sekcii **Rámček** je možné nastaviť hrúbku a farbu čiary rámčeka, ktorý ohraničí QR kód. Tento rámček bude obtekať zvonka „tiché zóny“.

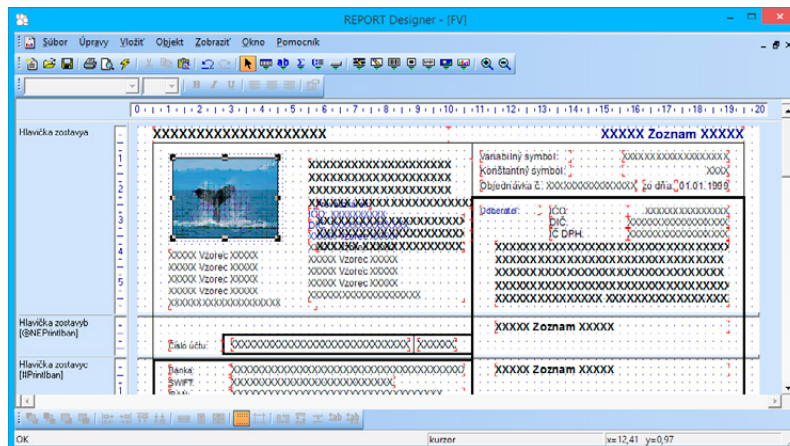
4/15

Záložka Obrázok

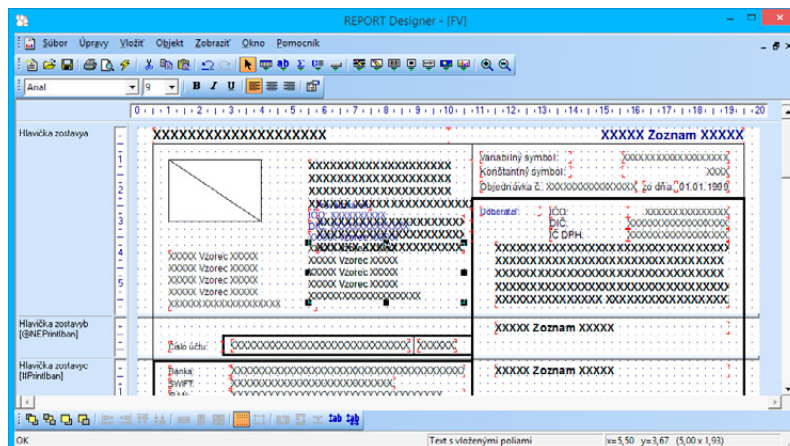
Na tejto záložke môžete nastaviť vlastnosti obrázku. Obrázok sa zadáva buď plnou cestou k súboru, alebo dynamicky.

Zaškrtnutím voľby **Súbor** sa obrázok zadáva plnou cestou k súboru typu *.bmp *.jpg *.png. Ak nie je nájdený, zobrazí sa v zostave iba preškrtnutý obdĺžnik. V prípade sieťového variantu programu POHODA musí byť obrázok v zdieľanom umiestnení a musí byť vybraný cez sieťové umiestnenie (napr. \\server\obrazok.jpg).





Voľba **Pole** umožňuje dynamické priradovanie obrázkov k jednotlivým položkám na zostave. Tlačidlo **Pole** slúži na určenie väzby na pole, ktoré obsahuje umiestnenie (názov) obrázka. Ďalej je potrebné určiť, odkiaľ sa budú obrázky načítavať. Zaškrtnutím volieb **Obrázky sú v adresári dokumentov všetkých firiem** a **Obrázky sú v adresári dokumentov aktuálnej firmy** zostane zachovaná funkcia na zostave i po reinstalácii programu do iného umiestnenia, je dynamická. Voľba **Jedná sa o obrázky z agendy Zásoby** bude automaticky načítavať východiskový obrázok zásoby, ktorý je priradený na záložke **Internet** v agende **Zásoby**.



Voľba **Pole obsahuje plnú cestu k obrázku** znamená, že dané pole musí obsahovať celé umiestnenie obrázka vrátane jeho názvu. Je napríklad vybrané pole **Poznámka** (qSKz.Pozn) a zaškrtnutá voľba **Pole obsahuje plnú cestu k obrázku**. V agende **Zásoby** v poli **Poznámka** musíte teda mať napríklad nasledujúci text: C:\obrazky\auto.jpg. Ak chcete využiť už existujúci údaj na zásobe k väzbe na obrázok, je možné tak urobiť použitím vzorca.

Príklad

Obrázky sú uložené v adresári dokumentov všetkých firiem. Majú formát .jpg a sú pomenované rovnako ako je PLU zásoby. Ak teda zásoba má PLU 101, je potrebné, aby sa obrázok menoval 101.jpg. Pri vkladaní obrázka do požadovanej zostavy zaškrtnite voľbu **Obrázky sú v adresári dokumentov všetkých firiem**. Prostredníctvom tlačidla **Pole** sa prepnete do dialógového okna **Podmienená tlač sekcie**, v zobrazenom strome vyberiete **Vzorce** a zvolíte tlačidlo **Pridať**. V dialógovom okne **Definícia vzorca** zadáte ľubovoľný názov a do prostredného pola vložíte dátové pole PLU (qSKz.PLU). Potom pridáte príponu súborov, v tomto prípade jpg. Vzorec je teda <qSKz.PLU:>+“.jpg“.

V sekcii **Umiestnenie obrázka** bude Report Designer podľa zvoleného zarovnania upravovať obrázky, ktoré nebudú zodpovedať formátu zadanému na zostave.

V sekcii **Rámček** môžete zvoliť štýl orámovania obrázkov a farbu.

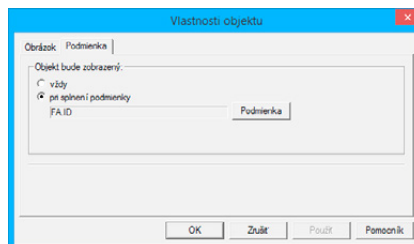
4 / 16

Záložka Podmienka

Na tejto záložke je možné nastaviť podmienku tlače objektu. Princíp je rovnaký ako pri nastavení podmienky tlače sekcií (viď záložka Sekcia).

Postup je nasledujúci. V dialógovom okne **Vlastnosti objektu** kliknite na záložku **Podmienka** a tu zvolte možnosť **Pri splnení podmienky**.

Tým sa predvyplní pole **Podmienka** prvým databázovým polom dostupným v tlačovej zostave. Kliknutím na tlačidlo **Podmienka** vpravo od pola otvoríte dialógové okno **Podmienená tlač objektu podľa**, ktoré je totožné s dialógovým oknom **Podmienená tlač sekcie podľa**. Tu vyberiete **databázové pole**, **premennú** alebo **vzorac**, ktoré zodpovedajú pravidlám pre podmienku, a tlačidlom **OK** potvrdíte svoju voľbu.



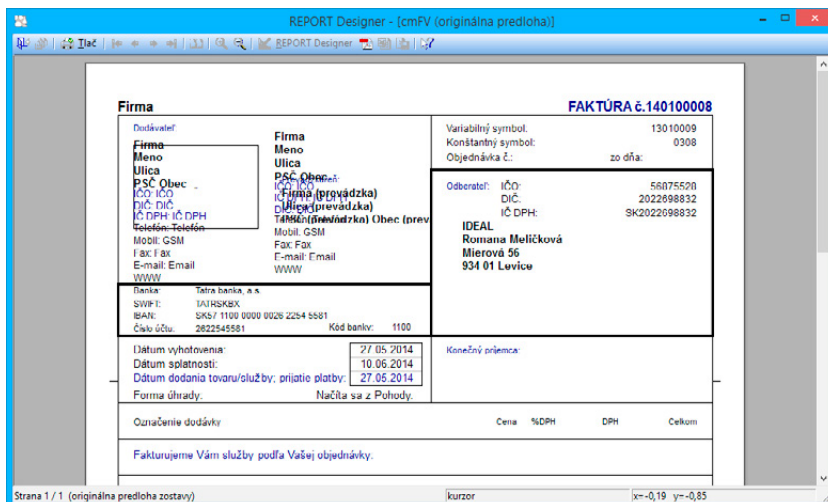
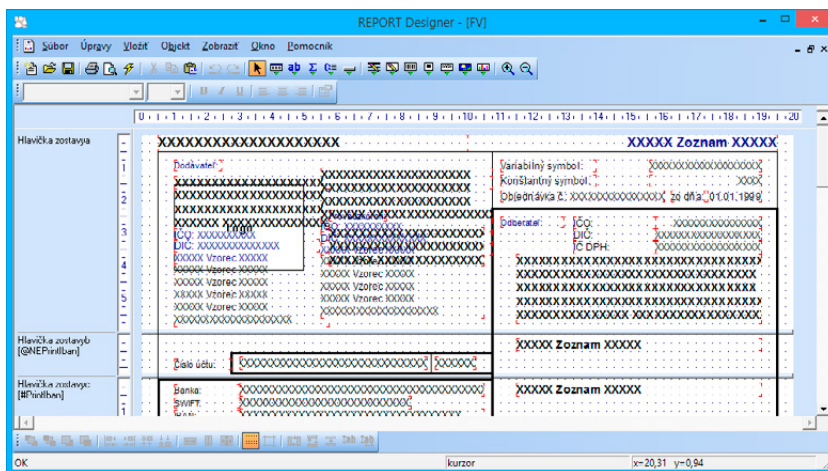
Objekt sa teraz bude pri tlači zobrazovať vtedy, ak vybrané pole nebude prázdne (hodnota NULL alebo "" alebo 0) alebo hodnota vzorca bude pravda.

Typickým príkladom použitia podmienenej tlače objektov je tlač hlavičky vydanej faktúry. V prípade, že je v nastavení účtovnej jednotky zadané logo firmy, tlačí sa údaj o dodávateľovi vpravo a logo vľavo. Ak logo nie je zadané, tlačí sa adresa dodávateľa vľavo a vpravo sa tlačí prípadná adresa prevádzky, ak je zadaná.

V návrhu tlačovej zostavy sú všetky tieto údaje vložené do hlavičky zostavy „cez seba“ a až pri tlači sa podľa nastavenia POHODA rozhodne, ktoré objekty vytlačí a ktoré nie.

Tu je potrebné sa zmieniť, že v **náhľade** z aplikácie **REPORT Designer uvidíte všetky objekty**, nezávisle na zadaných podmienkach tlačie. Je to preto, že sa v tomto náhľade nevykonáva vyhodnotenie vzorcov a premenných, a preto nemožno stanoviť, ktoré objekty sa majú zobrazit'.

Na nasledujúcich obrázkoch vidíte návrh originálnej zostavy **Vydaná faktúra** a ďalej podobu v náhľade z aplikácie REPORT Designer a z aplikácie POHODA.



KAPITOLA 5

Prílohy

- 5/1 **Užitočné príklady vzorcov**
- 5/2 **Prehľad tabuliek**
- 5/3 **Názvoslovie v tabuľkách**
- 5/4 **Popis súboru Report.cfg**
- 5/5 **Popis súboru StwRp.ini**
- 5/6 **Popis DAT súboru**

5/1

Užitočné príklady vzorcov

Vzhľadom na to, že vzorce predstavujú veľmi silný nástroj pri navrhovaní tlačových zostáv, budú vybrané výrazy vysvetlené i na praktických príkladoch definície vzorcov:

```
<:FAPol.KcDPH:> + <:FAPol.Kc:>;
```

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu je súčet hodnôt uvedených polí, t.j. súčet jednotkovej ceny položky faktúry a jej DPH.

```
<:FA.Datum:> -5;
```

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu je dátum, ktorý vznikne odčítaním piatich dní od hodnoty uvedenej v položke dátum.

```
<:FA.DatSplat:> - <:FA.Datum:>;
```

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu je počet dní, ktorý vznikne odpočítaním dvoch dátumových položiek od seba.

```
<:FAPol.KcJedn:> * (<:FAPol.Zlava:> /100);
```

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu je vyjadrenie zľavy z jednotkovej ceny v domácej mene.

Pretože položka **FAPol.Zlava** obsahuje percento zliav (napr. 4), je potrebné túto položku vydeliť 100, a potom je možné touto položkou (0,04) vynásobiť jednotkovú cenu.

```
<:FA.RelForUh:> > 3;
```

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu je pravda, ak je pole **FA.RelForUh** (forma úhrady) väčšia než 3.

```
<:FA.DatStorn:> == NULL;
```

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu je pravda, ak pole **FA.DatStorn** (dátum storna) neobsahuje žiadnu hodnotu, resp. hodnota uvedeného pola je neznáma. Neznámu hodnotu v tomto políčku budú mať faktúry, ktoré neboli stornované.

```
!(<:FA.DatStorn:> == NULL);
```

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu je pravda, ak pole **FA.DatStorn** (dátum storna) obsahuje nejakú hodnotu (napr. dátum či prázdnu hodnotu). Ide o negáciu predchádzajúceho výrazu.

```
if <:FA.RelTpFak:> <> 1 then „Dobropis alebo tarchopis“ else „Faktúra“;
```

TIP *Prioritu vyhodnocovania údajov v zadanom výraze určíte prostredníctvom okrúhlych zátvoriek.*

TIP *Pri počítaní s dátumom môžete jednotlivé údaje od seba odpočítať. Výsledkom je potom počet dní. Ďalej môžete k údaju pripočítať i od údaja odpočítať číselnú hodnotu. Výsledkom je opäť dátum.*

Ak (if) pole Typ (FA.RelTpFak) je rôzne od jedna, potom (then) vytlač v zostave text „Dobropis alebo t'archopis“, inak (else) vytlač text „Faktúra“.

if <:#Tel:> then „Telefón: „+ „<:#Tel:> else „“;

Ak (if) premenná #Tel obsahuje nejakú hodnotu (t.j. výraz <:#Tel:> je pravdivý), potom (then) bude v zostave vytlačený text „Telefón:“ spolu s telefónnym číslom v premennej #Tel (napríklad: „Telefón: 567309953“). Inak (else) nebude v zostave vytlačené nič.

if (<:FA.KcCelkem:> > 3000) & (<:FA.KcCelkem:> < 5000) then „Áno“ else „Nie“;

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu bude text „Áno“ v prípade, že obsah pola FA.KcCelkem je väčší než 3000 a zároveň menší než 5000. V ostatných prípadoch bude výsledkom text „Nie“. Pretože sa jedná o logický súčin podmienok, musia obe uvedené podmienky platiť zároveň.

if (<:FA.KcCelkem:> < 3000) | (<:FA.KcCelkem:> > 5000) then „Áno“ else „Nie“;

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu bude text „Áno“ v prípade, že obsah pola **FA.KcCelkem** bude menší než 3000 alebo väčší než 5000. V ostatných prípadoch bude výsledkom text „Nie“. Pretože sa jedná o logický súčet podmienok, stačí, aby platila jedna z uvedených podmienok a výraz bude pravdivý.

Slovami (<:FA.KcCelkem:>);

V prípade, že pole **FA.KcCelkem** obsahuje čiastku 9 203,25, bude výsledkom výrazu text „Deväťtisícdeväť“. Text bude samozrejme uvedený bez úvodzoviek.

Centy (<:FA.KcCelkem:>);

Ak bude pole **FA.KcCelkem** opäť obsahovať čiastku 9 203,25, výsledkom výrazu bude text 25.

DenVTyzdni (<:FA.Datum:>);

Ak bude pole **FA.Datum** obsahovať hodnotu 25. 7. 2000, výsledkom výrazu bude číslo 2, ktoré určuje, že tento deň je utorok.

Month (<:FA.Datum:>);

Ak bude pole **FA.Datum** opäť obsahovať hodnotu 25. 7. 2000, výsledkom výrazu bude číslo 7, t.j. mesiac júl.

Ucet (<:sUcet.SText:>);

V prípade, že pole **sUcet.SText** bude obsahovať napr. číslo účtu 19-145263254, výsledkom výrazu bude text 0000190145263254.

TIP Každá z podmienok spojená logickým súčinom alebo logickým súčtom musí byť uzavretá v okrúhlych zátvorkách.

TIP Komentáre použité vo vzorci môžu významne sprehľadniť definíciu vzorca, najmä ak budete vzorec upravovať po dlhšom čase.

TIP Súčtový vzorec obsahuje niektorú zo súčtových funkcií.

TIP Skôr ako súčtový vzorec odporúčame využiť Súčtové pole, pretože jeho použitie je pre užívateľa jednoduchšie.

TIP Pri súčtovom vzorci je rovnako ako pri súčtovom poli možné nastaviť nulovanie funkcie v zadanej sekcii.

TIP Výklopny zoznam Nulovať v sekcii je prístupný iba vtedy, ak je súčtový vzorec umiestnený v sekcii Položka.

TIP Pre jednoduché súčty odporúčame použiť skôr jednoduchší objekt Súčtové pole (viď záložka Súčet).

TIP Ak chcete v definícii vzorca spojiť text a pole, je potrebné to vykonať prostredníctvom znamienka plus.

Ak vo vzorci použijete niektorú zo súčtových funkcií, vytvoríte tzv. súčtový vzorec, ktorý je veľmi podobný súčtovému poli, o ktorom bližšie pojednáva záložka **Súčet**. Súčtové pole odporúčame vo väčšine prípadov využiť skôr ako súčtový vzorec, pretože jeho použitie je pre užívateľa jednoduchšie.

Oproti klasickému vzorcu je vo vzorci súčtovom navyše výklopny zoznam **Nulovať v sekcii**, v ktorom je možné nastaviť, v ktorej sekcii sa má nulovať výsledok funkcie. Tým napríklad určíte, či súčet má byť kumulovaný od začiatku tlačovej zostavy, alebo sa majú hodnoty sčítat za každú stranu zvlášť.

Výklopny zoznam nulovať v sekcii sa neobjaví hneď po zadaní súčtovej funkcie do definície vzorca, ale po stlačení tlačidla **Test** alebo **OK**. Vtedy program vykoná text, či zadaný vzorec obsahuje súčtovú funkciu a v prípade, že ide o súčtový vzorec, zobrazí výklopny zoznam **Nulovať v sekcii**.

Výklopny zoznam je prístupný len vtedy, ak je vzorec umiestnený v sekcii **Položka**. V ostatných prípadoch je zoznam zašednutý a nie je možné nulovaciu sekciiu zvoliť ručne. Program automaticky nastaví ako nulovaciu tú sekciiu, v ktorej sa súčtový vzorec nachádza.

Sum (<:gDJspotr.Cerpane:>) / Sum (<:gDJspotr.Km:>) * 100;

Príkladom použitia súčtového vzorca s funkciou **Sum** je napríklad priemerná spotreba pohonných hmôt v tlačovej zostave **Priemerná spotreba** v agende **Kniha jázd**.

Prvá funkcia sčíta všetky hodnoty v poli **Čerpané** a výsledná hodnota je vydeľená súčtom kilometrov, ktorý je výsledkom druhej funkcie. Výsledkom je priemerná spotreba paliva na sto kilometrov. Takéto výnimočné prípady nemožno riešiť pomocou súčtového pola.

Ďalej môžeme uviesť napríklad súčtový vzorec s funkciou **Count**.

Count (<:FAPol.KcJedn:>);

Výsledkom vyššie uvedeného výrazu bude počet položiek faktúry. V tomto prípade je potrebné vložiť do funkcie **Count** také pole, ktoré nie je v prípade vyplnenia položky prázdne. Tu sme využili pole FAPol.KcJedn (jednotková cena položky). Rovnako záleží na umiestnení vzorca v návrhu zostavy. Ak umiestnime vzorec do niektorej z hlavičiek či pätičiek zostavy, dostaneme celkový počet položiek dokladu.

Ak zvolíme umiestnenie do sekcii **Položky**, je možné súčtový vzorec využiť na číslovanie položiek dokladu. Do definície vzorca je možné vložiť aj iný vzorec. Napríklad:

!(<:@PrvyVzorec:> >10);

Ak treba vo vzorci spojiť text a pole, je potrebné pole pripojiť k textu znamienkom plus. Napríklad:

„Strana „ + <:#Strana:> + „ dokladu „ + <:FA.Cislo:>.

5/2

Prehľad tabuliek

Pretože pri práci s databázovým polom užívateľ potrebuje vedieť, aké údaje sú obsiahnuté v jednotlivých tabuľkách, bude stručný prehľad najdôležitejších tabuliek a ich obsahu uvedený v tejto prílohe.

Pripomíname, že okrem štandardných tabuliek sa užívateľ môže pri návrhu tlačových zostáv stretnúť tiež s takzvanými **otázkami** (query). Otázka slúži pre výber a zobrazenie údajov z jednej alebo viacerých tabuliek. V dialógovom okne **Vlastnosti objektu** sú otázky označené rovnakou ikonou ako tabuľky, ale je možné ich rozlíšiť podľa názvu. Názov otázky začína malým písmenom q, väčšinou pokračuje názvom tabuľky, nad ktorou bola vykonaná a končí „vysvetlením“ obsahu tlačovej zostavy. Príkladom otázky môže byť gFVlist (otázka vykonaná nad tabuľkou FV zobrazujúca prehľad faktúr).

Pripomíname, že každá tabuľka či otázka obsahuje databázové pole, ktoré je možné vkladať do návrhu tlačovej zostavy.

V nasledujúcom prehľade uvádzame stručnú súpisiku tabuliek spolu s popisom, aké údaje obsahuje.

Názov tabuľky	Údaje, ktoré tabuľka obsahuje
AD	Adresár
ADcn	Tabuľka ag. Adresár pre uloženie cenových skupín
Adhist	História pre agendu Adresár
ADhistVaz	Tabuľka väzieb záznamov v adresári na hromadné udalosti
ADucet	Tabuľka bankových účtov
BP	Príkazy na úhradu
Bppol	Položky z príkazu na úhradu
BV	Banka
Bvpol	Položky bankových výpisov (iba v jednoduchom účtovníctve)
Djjizdy	Kniha jász (jazdy)
Djridic	Zoznam vodičov pre agendu Kniha jász
Djvoz	Vozidlá pre agendu Kniha jász

Názov tabuľky	Údaje, ktoré tabuľka obsahuje
DM	Drobný majetok
Dotazy	Tabuľka otázok (filtrov) pre tabuľky agend
DotazyPzd	Tabuľka otázok (filtrov) pre tabuľky agend, slúži na uloženie z Pobočky/Klienta na jednotke Centrála/Účtovník
DPH	Priznanie DPH
EPodani	Tabuľka pre elektronické podanie
FA	Faktúry (prijaté, vydané, zálohové faktúry, ostatné pohľadávky a záväzky)
FApol	Položky faktúr
HB	Tabuľka agendy Homebanking
HO	Pokladňa
HOpol	Položky pokladničných dokladov
IM	Dlhodobý majetok
IMcLen	Tabuľka členení dlhodobého majetku
IMmíst	Umiestnenie dlhodobého majetku
IModpis	Daňové odpisy dlhodobého majetku
IModpisM	Tabuľka položiek mesačných daňových odpisov
IMpohyb	Majetkové operácie dlhodobého majetku
IMpredm	Položky súboru dlhodobého majetku
IMuodpis	Účtovné odpisy dlhodobého majetku (iba v podvojnóm účtovníctve)
IObchod	Tabuľka internetových obchodov
jPD	Peňažný denník (iba v jednoduchom účtovníctve)
Kasa	Tabuľka evidencie kás
KasaFormUh	Tabuľka foriem úhrad používaných v jednotlivých kasách
KasaHist	Tabuľka histórie balíčkov kás
LM	Leasingový majetok
LMdun	Daňovo uznateľné náklady pri leasingovom majetku
LMspl	Splátky leasingového majetku
MZ	Mzdy
NAB	Hlavná tabuľka ponúk a dopytov
NABpol	Tabuľka položiek ponúk a dopytov
OBJ	Objednávky
OBJpol	Položky objednávok
pCF	Analýza (iba v podvojnóm účtovníctve)

Názov tabuľky	Údaje, ktoré tabuľka obsahuje
pCFpol	Položky analýzy (iba v podvojnóm účtovníctve)
PH	Predajňa
PHpol	Položky predajok
pINT	Interné doklady (iba v podvojnóm účtovníctve)
pINTpol	Položky interných dokladov (iba v podvojnóm účtovníctve)
pOS	Účtová osnova (iba v podvojnóm účtovníctve)
pOSuSk	Skupiny účtov (iba v podvojnóm účtovníctve)
pPK	Predkontácie (iba v podvojnóm účtovníctve)
pSaldo	Saldo (iba v podvojnóm účtovníctve)
pUD	Účtovný denník (iba v podvojnóm účtovníctve)
Rekl	Reklamácie
ReklKomp	Záložka Komponenty agendy Reklamácie
ReklPredm	Záložka Predmet reklamácie
ReklStav	Záložka Stav reklamácie
sADklic	Kľúče pre agendu Adresár
sADskup	Skupiny pre agendu Adresár
sAnalytika	Predkontácia (iba v jednoduchom účtovníctve)
sAnalytika	Typ, Typy predkontácií (iba v jednoduchom účtovníctve)
sBanky	Kódy bánk
sCIN	Činnosti
sCKurs	Kurzový lístok
sCKurspol	Položky kurzového lístka
sCMeny	Cudzie meny
sCRady	Číselné rady
sDPH	Členenie DPH
Serv	Servis
Servpol	Záložka Položky servisu
ServPredm	Záložka Predmet servisu
sIMO	Odpisové plány dlhodobého majetku (iba v podvojnóm účtovníctve)
sIMOpol	Položky odpisových plánov dlhodobého majetku (iba v podvojnóm účtovníctve)
sKasaOdlozPH	Tabuľka pre záznamy odložených predajok
sKasaOdlozPHpol	Tabuľka položiek odložených predajok
SkCeny	Predajné ceny

Názov tabuľky	Údaje, ktoré tabuľka obsahuje
SkCS	Cenové skupiny
SkCSpol	Zľavy pre agendu Cenové skupiny
SKMP	Prevod
SKMPpol	Položky prevodiiek
SKMV	Výroba
SKMVlist	Tabuľka položiek výrobku (Výrobný list)
SKMVpol	Položky výrobných listov
SKPP	Príjemky
SKPPpol	Položky príjemiek
SKPV	Výdajky
SKPVpol	Položky výdajok
SkSt	Členenie skladov
sKSym	Konštantné symboly
SKz	Zásoby
SKzCn	Zľavy pre agendu Zásoby
SKzCnPol	Zľavy pre položkové zásoby typu Komplet
SKzInv	Hlavná tabuľka inventúry
SKzInvLst	Tabuľka vykonaných inventúr
SKzInvSeznamy	Tabuľka inventúrnych zoznamov
SKzInvSeznamyPol	Tabuľka položiek inventúrnych zoznamov
SKzInvVC	Tabuľka inventúry evidenčných čísel
SKzPoh	Pohyby
SKzPol	Položky pre agendu Zásoby
sMJ	Zoznam merných jednotiek
sMzMist	Zoznam miest výkonu práce
sMzPoj	Zoznam poisťovní (zdravotných)
sMzZivPj	Zoznam životných poisťovní
sSklad	Zoznam skladov
sSTR	Zoznam stredísk
sUcet	Zoznam hotovostných pokladní a bankových účtov
sZAK	Zoznam zákaziek
sZeme	Zoznam krajín
sZpVyr	Zoznam spôsobov vybavenia reklamácie
tAD	Šablóny pre adresár
tADhist	Šablóny pre históriu adresára

Názov tabuľky	Údaje, ktoré tabuľka obsahuje
tBV	Šablóny pre banku
tBVpol	Šablóny pre položky bankových výpisov
tDjjizdy	Šablóny pre knihu jász
tFA	Šablóny pre faktúry
tFApol	Šablóny pre položky faktúr
tHO	Šablóny pre pokladňu
tHOpol	Šablóny pre položky pokladničných dokladov
tOBJ	Šablóny pre objednávky
tOBJpol	Šablóny pre položky objednávok
tpINT	Šablóny pre interné doklady
tpINTpol	Šablóny pre položky interných dokladov
tSkCeny	Šablóny pre predajné ceny
tSKz	Šablóny pre zásoby
tSKzCn	Šablóny pre zľavy skladových zásob
tSKzPol	Šablóny pre položky skladových zásob
Uhrady	Tabuľka úhrad
UhrDokl	Tabuľka úhrad dokladov (predajok)
ZAM	Personalistika
ZAMpDet	Dane pre agendu Personalistika
ZAMpDov	Neprítomnosť pre agendu Pracovné pomery
ZAMpSra	Zrážky pre agendu Pracovné pomery

Tu by sme Vás chceli upozorniť, že tento prehľad nie je konečný a v priebehu času sa môže líšiť od skutočnosti. Rovnako je potrebné pripomenúť, že za užívateľské zásahy do databázy nemôže výrobca niesť akúkoľvek zodpovednosť.

5/3

Názvoslovie v tabuľkách

Pre ľahšiu orientáciu v dátových poliach jednotlivých tabuliek a otázok je tu stručný zoznam niekoľkých vybraných polí, ktorých použitie je veľmi časté. Základné rozdelenie dátových polí je nasledujúce:

- Pole s názvom ID obsahuje kladné celé čísla. Je to jednoznačný identifikátor každého riadku (záznamu) v tabuľkách databázy ekonomického systému POHODA. Každá tabuľka má svoje riadky číslované od čísla 1.
- Dátové pole nesúce priamu hodnotu. Ide napríklad o pole s názvom Firma, Dátum, Názov, Pozn. Tieto polia majú vždy volený svoj názov podľa hodnoty, ktorú obsahujú. V niektorých prípadoch sú názvy polí skratkou, napr. DaZdPln je pole obsahujúce hodnotu Dátum zdaniteľného plnenia.

- Dátové pole, ktorého obsahom je odkaz do inej tabuľky, v ktorej je možné najskôr zistiť hodnotu. Odkaz je vždy kladné celé číslo ID popísané vyššie. Názov takéhoto pola vždy začína písmenami „Rel“ (Relácie) alebo „Ref“ (Referencie), napr. RelPk je odkaz do tabuľky Predkontácií a identifikuje Predkontáciu (predpis zaúčtovania) dokladu. Tieto dátové polia je potom možné použiť ako Zoznam, vid Kapitola 4/8.
- Dátové pole, ktorého hodnota je logického typu Ano/Nie (pravda/nepravda). Ide o logické pole, napríklad P1–P6 sú Kľúče v agende Adresár, ktorých hodnota je:

0 v prípade Nie
1, -1 v prípade Ano

- Pole začínajúce písmenami „Sk“ obsahuje čiastky v domácej mene.
- Pole začínajúce písmenami „CM“ obsahuje čiastky v cudzej mene.

5/4

Popis súboru Report.cfg

Upozornenie! Táto kapitola je určená iba odborníkom, pretože nesprávnym zásahom do konfiguračného súboru Report.cfg môžete spôsobiť nefunkčnosť upravených tlačových zostáv.

Súbor Report.cfg umožňuje konfiguráciu dokladových tlačových zostáv (v ekonomickom systéme POHODA sú označené bielou ikonou) a jeho prostredníctvom je možné do tlačových zostáv predovšetkým pridávať nové tabuľky. Položky z novo pridaných tabuliek je možné potom využiť pri návrhu tlačových zostáv, nakoľko sa ponúkajú na záložke Pole v dialógovom okne Vlastnosti objektu. Skôr než začnete tento súbor upravovať, odporúčame ho zazálohovať pre prípad, že by sa úpravy nepodarili.

Pozor! Pred úpravou je rovnako potrebné vedieť, že pri inštalácii novej verzie programu POHODA je súbor Report.cfg vždy (!) prepísaný štandardnou verziou súboru pre novo inštalovanú verziu ekonomického systému POHODA a všetky užívateľské úpravy sú nenávratne stratené.

Ak otvoríte súbor Report.cfg napr. v aplikácii Poznámkový blok (Notepad), zistíte, že je rozdelený do niekoľkých sekcií.

V sekcii [REPORTS] je za kľúčovým slovom COUNT_REP uvedený počet tlačových zostáv, ktoré sú popísané v ďalších sekciách. Za kľúčovými slovami Rep0 až RepX sú uvedené názvy jednotlivých tlačových zostáv.

```
[REPORTS]
COUNT_REP = 2
Rep0=Faktúra
Rep1=Príkaz na úhradu
```

Na tomto mieste je dôležité pripomenúť, že pracovať možno iba s tlačovými zosťavami uvedenými v sekcii [REPORTS].

V sekciiach [RepX], kde X znamená poradové číslo zostavy zo sekcii [REPORTS] začína nulou, sú uvedené podrobnosti o tabuľkách vstupujúcich do príslušnej tlačovej zostavy.

Za kľúčovým slovom COUNT_TAB je uvedený celkový počet tabuliek, za kľúčom MAIN je uvedená hlavná tabuľka zostavy.

Po kľúčovom slove DETAILS je uvedená tabuľka detailov, v ktorej sa nachádzajú položky dokladov vzťahujúcich sa k hlavnej tabuľke, t.j. tabuľke uvedenej v MAIN. Za názvom tabuľky (napr. FAPol), oddeleným bodkočiarkou, je uvedený názov pola z tejto tabuľky, v ktorom sa nachádza identifikačná väzba na hlavnú tabuľku (napr. RefAg). Za ďalšou bodkočiarkou nasleduje zoznam polí z tabuľky položiek oddelených čiarkou určujúcich poradie (napr. OrderFld či SText, Kc, Pozn).

[Rep0]	tab1=FAPol
COUNT_TAB = 5	tab2=sUcet;RefUcet
MAIN=FA	tab3=SKz;DETAILS=RefSKz
DETAILS=FAPol;RefAg;OrderFld	tab4=AD;RefAD
tab0=FA	

Popis súboru StwRp.ini

Upozornenie! Táto podkapitola je určená iba odborníkom, pretože nesprávnym zásahom do konfiguračného súboru StwRp.ini môžete spôsobiť, že tlačové zosťavy nebudú vytlačené správne.

Súbor StwRp.ini slúži predovšetkým pre konfiguráciu tlačového subsystému ekonomického systému POHODA.

Secia [Fonts] umožňuje zmenu východiskového nastavenia písma tlačových zosťav.

Najprv v kľúčovom slove FaceName doplňte za znamienko rovná sa nový font písma, popri prípade tu ponechajte už pripravený font Times New Roman, a potom nové nastavenie aktivujte odstránením bodkočiarky.

Upozorňujeme, že pri tlači ľubovoľnej dokladovej zostavy budú všetky objekty typu textové pole, dátové pole, súčtové pole a graf vytlačené fontom uvedeným v súbore StwRp.ini, a to bez ohľadu na to, aký font je uvedený v návrhu tlačovej zostavy.

```
[Fonts]
; Zmena písma tlačových zosťav.
; Ak nie je uvedené, použijú sa písma tlačovej zostavy.
FaceName=Times New Roman
```

Sekcia [StwRp] umožňuje zmeniť princíp vytvárania databázových otázok (query) pre dátové zdroje tlačovej zostavy. Kľúčové slovo DbQuery môže dosahovať hodnotu 0 alebo 1. V prípade 0 bude databázová otázka vytvorená do Registrov systému Windows. V prípade voľby hodnoty 1 bude otázka vytvorená priamo v súbore databázy účtovníctva ekonomického systému POHODA.

[SwtRp]
 ; Zmena vytvárania otázky pre tlačové zostavy.
 ; 0 – v Registroch systému Windows. Východisková voľba.
 ; 1 – v databáze účtovníctva ako Otázka.
 DbQuery = 0

5/6

Popis DAT súboru

Upozornenie! Táto podkapitola je určená iba odborníkom, pretože nesprávnym zásahom do DAT súboru môžete spôsobiť, že tlačové zostavy nebudú vytlačené správne.

Ak z ponuky **Súbor** zvolíte povel **Uložiť Dat súbor**, dôjde k uloženiu definície dátového zdroja tlačovej zostavy do súboru s príponou „.dat“, ktorý je použitý pre otvorenie tlačovej zostavy. Súbor s príponou .dat je uložený vo formáte XML a je možné ho ručne editovať pomocou ľubovoľného textového editora. Pri úprave je potrebné dodržať štruktúru XML formátu.

Súbor, ktorý upravuje zdroj dát pre konkrétnu tlačovú zostavu, musí mať rovnaký názov ako zostava, ale príponu „.dat“. Súbor sa musí nachádzať v rovnakom adresári ako zdrojový súbor danej zostavy. Jedná sa o priečinok **Tisk**, **Edit** alebo **Copy**.

Príklad: názov súboru pre užívateľskú zostavu „Súpiska vydaných faktúr“ je FVlist(2).rph. Názov definičného dátového XML súboru je teda FVlist(2).dat.

