

Event Structure Obsługa zdarzeń

Roland Pawliczek

Zdarzenia

Powiadomienie o zaistnieniu pewnej sytuacji szczególnej dotyczącej wykonywanej aplikacji.

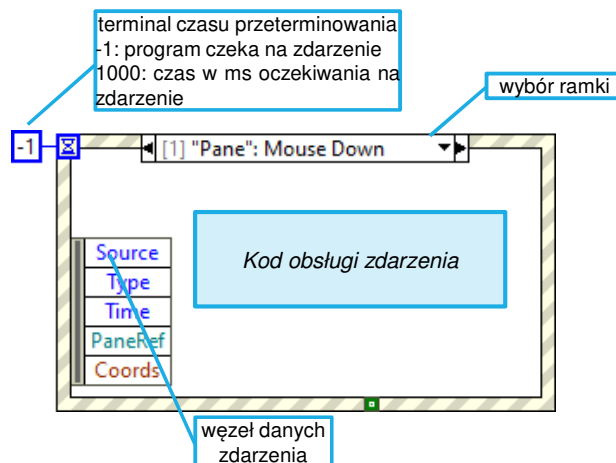
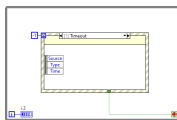
Źródłem zdarzenia może być:

- *Interfejs użytkownika (kliknięcie myszki, przesuwanie wskaźnika myszki, przyciśnięcie klawisza klawiatury itp.)*
- *Zewnętrzne urządzenia I/O (sygnał zegarowy lub wyzwolenia, który sygnalizuje rozpoczęcie lub zakończenie akwizycji danych)*
- *Inne części programu (zdarzenia generowane programowo w celu zapewnienia komunikacji pomiędzy różnymi częściami programu)*

Zdarzenia

- **Program sterowany zdarzeniami składa się z pętli realizującej oczekiwanie na zdarzenie oraz bloków kodu odpowiedzialnych za obsługę konkretnych zdarzeń.**
- **Wystąpienie pewnego zdarzenia powoduje przejście do wykonania bloku kodu związanego z jego obsługą.**
- **Po obsłużeniu zdarzenia program wraca do pętli oczekiwania na kolejne zdarzenie.**
- **Kolejność wykonywania bloków kodu programu zależy tylko od kolejności zaistniałych zdarzeń podczas działania programu.**

Elementy struktury



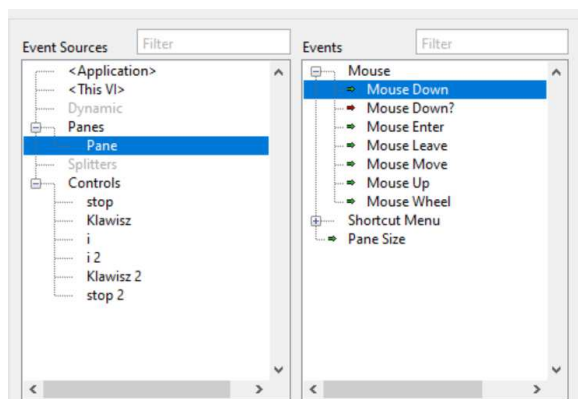
Elementy struktury

Selektor ramek - przeglądanie ramek konstrukcji, etykieta ramki zawiera określenie zdarzeń aktywizujących widoczną ramkę.

Terminal przeterminowania - służy do określenia czasu oczekiwania na zdarzenie. Podawany w milisekundach. Domyślnie -1 oznacza nieograniczone oczekiwanie na zdarzenie. Jeśli jest podany konkretny czas, wówczas konstrukcja musi mieć ramkę przeterminowania i należy zdefiniować operacje wykonywane w sytuacji wystąpienia przeterminowania. Nowo utworzona Event Structure posiada ramkę przeterminowania.

Węzeł danych zdarzenia - po lewej stronie. Zawiera dane identyfikujące zdarzenie. Węzły danych zawierają różne zestawy składników elementarnych w zależności od rodzaju zdarzenia obsługiwanej przez daną ramkę.

Źródła zdarzeń



Źródła zdarzeń

Application

Zdarzenia aplikacji: zamknięcie aplikacji LabView ('Exit Application') i przeterminowanie oczekiwania na zdarzenie ('Timeout').

This VI

Zdarzenia związane z aktualnie programem: użycie klawiatury, wejście lub wyjście kursora myszki z obszaru interfejsu, operacje na menu, zmiana wymiarów okna pulpitu, zamknięcie panelu.

Panes

Zdarzenia związane z panelem czołowym programu: użycie myszki, w tym wejście lub wyjście kursora myszki z obszaru

Controls

Zdarzenia związane z działaniami użytkownika na kontrolkach oraz wyświetlaczach panelu czołowego programu VI.

Najczęściej wykorzystane zdarzenie 'Value change' oraz 'Mouse Down'.

