

## Oblikovanje ispisa u PANTHEON-u (napredni nivo)

**Tematski sklop: Podešavanje**

**Trajanje:** 3 sata

**Nivo:** napredni nivo

**Cilji obuke:**

- Kandidati će se upoznati sa radnim okruženjem za oblikovanje ispisa u PANTHEONu
- Kandidati će savladati rad sa objektima
- Kandidati će se upoznati sa detaljima ispisa u PANTHEONu
- Kandidati će se upoznati sa strukturom ispisa u PANTHEONu
- Kandidati će se upoznati sa grupiranjem i numerisanjem ispisa
- Kandidati će savladati formatiranje podataka, funkcije i generiranje skripti

**Predznanje:** Poznavanje osnova PANTHEONa i osnova oblikovanja ispisa u PANTHEONu

## Sadržaj edukacije:

### 1. Uvod

Naučit ćemo napredno oblikovanje ispisa u PANTHEON-u – FastReport.

### 2. Radno okruženje

2.1 **Šifrant ispisa** – naučit ćemo, da su postavke, specifične za FastReport u PANTHEON-u moguće postaviti samo u Šifrantu ispisa. Između ostalog pogledat ćemo kako postavimo kod ispisa, naziv ispisa i upoznati se sa čarabnjakom preko kojeg oblikujemo ispise bez podataka.

2.2 **Predogled ispisa** – pregledat ćemo sve atribute, preglede i funkcije/traku alata, koji su na raspolaganju.

2.3 **Oblikovanje ispisa (Designer)** – Prozor za oblikovanje ispisa. Poblize ćemo se upoznati sa Code, Data i Page 1

2.4 **Nadzornik objekata (Object Inspector)** – sve osobine objekata postavimo u nadzornik objekata. Pogledat ćemo kako pristupamo do osobine i događaja vezanih za neki objekt.

2.5 **Dodavanje datasetova na ispis** – za prikaz podataka na ispisu moramo najprije dodati datasete. Pogledat ćemo kako dodajemo na ispis.

2.6 **Odabir u meniju** – pogledat ćemo najvažnije opcije u meniju kao što je: Pregled, Postavke stranice i alati.

### 3. Objekti

3.1 **Opće** – Ispis je sastavljen iz objekta. Objekti su namjenjeni ispisivanju teksta i ispisa. Upoznat ćemo se sa najbitnijim svojstvima objekata kao što je određivanje sastava objekta, visina, širina.

3.2 **Tekstualni objekti** – Objekt, koji najčešće upotrebljavamo za prikaz teksta naziva se memo. Upisujemo jedan ili više redaka teksta. Uradit ćemo primjer dodavanja takvog objekta na ispis i vidjeti njegove najbitnije osobine.

3.3 **Iskazi** – U tekstualnim objektima takođe možemo koristiti iskaze (varijable, funkcije...). Iskaze moramo pisati u uglaste zagrade. Naučit ćemo, da su iskazi sastavljeni iz računskih operacija, funkcija, sistemskih varijabli i nazivi polja iz datasetova. Pogledat ćemo neke primjere jednostavnih i zahtjevnih primjera oblikovanja ispisa.

#### 4. Posebnosti ispisa u PANTHEON-u

Ispisi u PANTHEON-u imaju određene posebnosti. Zbog posebnosti se ponašaju drugačije, nego što je to uobičajno u FastReportu. Posebnosti, koje ćemo pogledati mogu biti posljedica postavki u programu, upisivanje podataka u ispise iz PANTHEON programskog koda, određivanje kordinata (pozicija i veličina) objekata i visine pasusa (bandova) u programskom kodu ili upotrebe funkcija napisanih posebno za PANTHEON.

#### 5. Struktura ispisa

5.1 **Vrste pasusa**– ispis je stastavljen iz tako imanovanih pasusa, koji omogućavaju prikaz vrijednosti različitih dijelova ispisa. Pogledat ćemo primjere pasusa, koji ne trebaju datasetove, te vrste pasusa, koji ih trebaju.

5.2 **Pas vrste Child** - Kada želimo, da pojedini dijelovi pasusa imaju različite karakteristike, razdjelimo ga na više pasusa. Prvi ostane iste vrste, ostali su njemu podređeni (vrste Child). Pogledat ćemo primjer.

5.3 **Pas sa promjenjivom visinom**– Neki pasusi posjeduju tekstualne objekte, u koje upisujemo tekstove različite dužine. Pokazat ćemo primjere.

#### 6. Grupiranje i numerisanje

6.1 **Grupiranje** – Podatke obično ispisujemo u grupi (skupini). Grupiranje ima više razina. Pogledat ćemo na primjerima.

6.2 **Agregatne funkcije** - Agregatne funkcije su poznate iz SQL-a; SUM, AVG, MAX, MIN, COUNT. Pogledali bismo primjer mijenjanja redosljeda grupiranja i upotrebe agregatne funkcije.

6.3 **Sistemske varijable**– Sistemske varijable su Datum, Sat, Broj redovi u tablici, broj stranica. Pogledali bismo recimo primjer upotrebe sistemskih varijabli Page in TotalPages.

#### 7. Formatiranje podataka

#### 8. Funkcije

#### 9. Skripta