

## 4.2 VNOS IN SPREMINJANJE LASTNOSTI OBJEKTA

Lastnosti objekta vnašamo in spreminjamo v urejevalniku. Lastnosti objekta so:

- atributi
- povezave
- vsebovani objekti

Imena atributov, ki jim moramo **obvezno** določiti vrednosti, če želimo shraniti objekt, se v urejevalniku izpišejo v svetlo modri barvi.

Vnosna polja, ki jih glede na stanje objekta **ne moremo** izpolniti, so obarvana sivo. Vnosna polja, pri katerih določamo vrednosti z izbiro iz spustnih seznamov, in vnosna polja za določanje povezav so prav tako obarvana sivo.

### Postopek

1. Poiščemo in izberemo objekt.
2. Izberemo metodo **Objekt / Uredi**.

Odpre se urejevalnik objekta.



Nasvet:

Urejevalnik objekta odpremo najhitreje tako, da pritisnemo tipki <Ctrl> + <E>, potem ko smo objekt izbrali na delovnem področju.

3. Vnesemo ali spremenimo vrednosti atributov (gl. pogl. 4.2.1).

Po vnosu vrednosti atributa se do naslednjega polja pomaknemo tako, da pritisnemo tipko <Tab>. Polje za vnos vrednosti atributa lahko izberemo tudi tako, da se s kazalcem miške postavimo nanj in kliknemo.

4. Določimo povezave objekta (gl. pogl. 4.2.2).
5. Kreiramo ali spremenimo vsebovane objekte (gl. pogl. 4.2.3).
6. Shranimo objekt (gl. pogl. 4.2.4).

Okno urejevalnika se zapre.

### Možnosti ...

Okno urejevalnika se odpre tudi, kadar:

- izberemo metodo za kreiranje objekta (gl. pogl. 4.1)
- v urejevalniku osnovnega objekta kliknemo gumb **Uredi**, da bi nato lahko spremenili tudi lastnosti vsebovanega objekta

---

### 4.2.1 Atributi

Vrednosti atributov lahko določamo v urejevalniku:

- z vpisom v vnosna polja
- z vpisom v okno za vnos vrednosti atributa
- z vpisom v okno za vnos vrednosti ponovljivih atributov
- z izbiro iz spustnih seznamov
- z izbiro iz šifrantov
- s potrditvenimi polji
- z izbirnim gumbom

### 4.2.1.1 Vpis vrednosti v vnosna polja

#### Postopek

1. Pri imenu atributa kliknemo vnosno polje.
2. Vpišemo želeno vrednost.

Kraj:	Maribor
-------	---------

Slika 4.2-1: Vnosno polje



#### Primer:

V urejevalniku **Partner** kliknemo vnosno polje pri "Kraj" in vpišemo želeno vrednost.



#### Opozorilo:

*Vrednosti nekaterih atributov (npr. datumi) zahtevajo vnos v formatirani obliki (gl. pogl. 6.2).*

### 4.2.1.2 Vpis vrednosti atributa v okna za vnos vrednosti

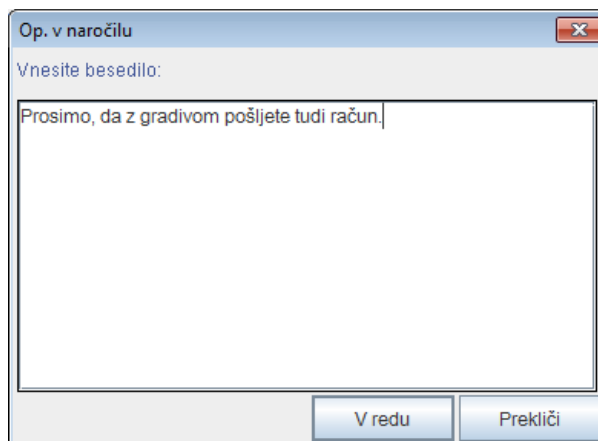
#### Postopek

1. Kliknemo gumb z imenom atributa (gl. Slika 4.2-2).  
Odpre se okno z imenom atributa (gl. Slika 4.2-3).
2. Vnesemo vrednost.
3. Kliknemo gumb **V redu**.

Okno z imenom atributa se zapre. Del vpisane vrednosti je viden v polju ob gumbu z imenom atributa.

Opomba	
--------	--

Slika 4.2-2: Gumb z imenom atributa



Slika 4.2-3: Okno za vnos vrednosti atributa



Primer:

V urejevalniku **Naročilo** kliknemo gumb **Op. v naročilu**, v okno z imenom atributa vpišemo želeno besedilo in ga shranimo.

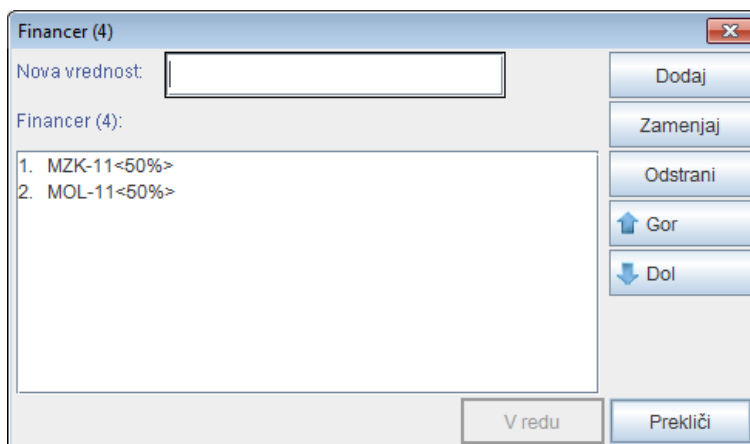
### 4.2.1.3 Vpis vrednosti atributa v okna za vnos vrednosti ponovljivih atributov

V okna za vnos vrednosti ponovljivih atributov lahko vpišemo poljubno število vrednosti ali dodamo poljubno število atributov.

#### Postopek

1. Kliknemo gumb z imenom atributa (gl. *Slika 4.2-2*).  
Opre se okno z imenom atributa (gl. *Slika 4.2-4*).
2. Pri "Nova vrednost" vpišemo vrednost posameznega atributa.
3. Kliknemo gumb **Dodaj**. Vpisana vrednost se doda v seznam z napisom imena atributa pod zaporedno številko 1 (vrednost prvega atributa).
4. Za **dodajanje** vrednosti novega atributa ponovimo točki 2 in 3.
5. Če želimo **urediti** vrednost posameznega atributa, jo v seznamu označimo, pri "Nova vrednost" vpišemo novo vrednost in nato kliknemo gumb **Zamenjaj**.
6. Če želimo enega od atributov **odstraniti**, ga v seznamu označimo in kliknemo gumb **Odstani**.
7. Po potrebi lahko uredimo vrstni red atributov v seznamu. Posamezni atribut pomaknemo za mesto navzgor, če ga v seznamu označimo in kliknemo gumb **Gor**. Posamezni atribut pomaknemo za mesto navzdol, če ga v seznamu označimo in kliknemo gumb **Dol**.
8. Kliknemo gumb **V redu**.

Okno z imenom atributa se zapre. Del vpisanih vrednosti atributov je viden v urejevalniku izbranega objekta v polju ob gumbu z imenom atributa. Vrednosti posameznih atributov so ločene z znakom "/".



Slika 4.2-4: Okno za vnos vrednosti ponovljivih atributov

#### 4.2.1.4 Izbira vrednosti atributa iz spustnih seznamov

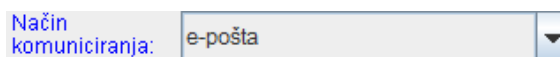
##### Postopek

1. S klikom na polje, ki vsebuje znak "▼", odpremo spustni seznam.  
Kadar podatek ni obvezen, je prva vrstica v spustnem seznamu prazna.
2. Izberemo ustrezno vrednost.

To lahko storimo na dva načina:

- izberemo jo s tipkami za pomik (<gor>, <dol>, <Home>, <End>, <PgUp>, <PgDn>) in nato pritisnemo preslednico
- s kazalcem miške pokažemo nanjo in kliknemo

Spustni seznam se samodejno zapre.



Slika 4.2-5: Polje za prikaz in izbiro vrednosti iz spustnega seznama



Nasvet:

Vrednost najhitreje izberemo, če v odprtem seznamu pritisnemo tipko s prvo črko zelene vrednosti in pritisnemo preslednico.



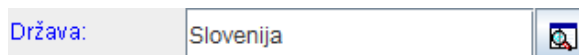
Opozorilo:

Če želimo preneseno vrednost odstraniti iz polja, iz spustnega seznama izberemo prvo, tj. prazno vrstico.

### 4.2.1.5 Izbira vrednosti iz šifrantov


Atributom, ki zahtevajo kodiran vnos, določimo vrednosti:

- z izbiro iz šifranta
- z vnosom kode ali vrednosti v vnosno polje pred ikono za prikaz šifranta



**Slika 4.2-6: Polje za vnos kodirane vrednosti in ikona za prikaz šifranta**

#### Postopek

1. Vnesemo kodo ali začetni del kode in kliknemo ikono za prikaz šifranta , ki je za vnosnim poljem atributa, ali takoj kliknemo ikono za prikaz šifranta, če želimo, da se šifrant odpre na začetku. Če želimo šifrant odpreti le s pomočjo tipk, pritisnemo tipko <Tab> in nato še preslednico.
2. V seznamu poiščemo in izberemo ustrezno vrednost.  
To lahko storimo na tri načine:
  - s kazalcem miške pokažemo nanjo in kliknemo
  - izberemo jo s tipkami za pomik (<gor>, <dol>, <Home>, <End>, <PgUp>, <PgDn>) in nato pritisnemo preslednico
  - poiščemo jo z gumboma **Poišči** in **Išči dalje** (gl. pogl. 4.2.1.5.1)
3. Kliknemo gumb **V redu**.

Izbrana vrednost se prenese v polje pred ikono za prikaz šifranta.



#### Nasvet:

Iz šifranta najhitreje izberemo vrednost, če nanjo pokažemo s kazalcem miške in dvakrat kliknemo.

#### Možnosti ...

Atributu, ki zahteva kodiran vnos, določimo vrednost kar z vnosom kode ali vrednosti v vnosno polje pred ikono za prikaz šifranta.



#### Opozorilo:

*V nekaterih primerih je k takemu atributu možno v vnosno polje vpisati tudi vrednost, ki ni definirana v šifrantu. To lahko storimo samo pri lokalnem šifrantu in če je tako določeno v inicializacijski datoteki za domačo knjižnico.*

#### 4.2.1.5.1 Iskanje vrednosti v šifrantu

#### Postopek

1. V oknu z imenom šifranta kliknemo gumb **Poišči**.  
Odpre se okno za vpis iskalnega pojma.

2. Vnesemo vrednost, ki jo želimo poiskati. Zadošča, da vpišemo samo del vrednosti, ki jo iščemo.



Opozorilo:

*Pri vpisu dela vrednosti, ki jo iščemo, ne smemo uporabljati znaka za krajšanje "\*", ker program išče natanko vpisani niz znakov.*

3. Za izvršitev iskanja kliknemo gumb **V redu**.

Označi se prva ustrezna vrednost v šifrantu. Če nam označena vrednost ne ustreza, poiščemo naslednjo ali še naslednjo s klikom na gumb **Išči dalje**.

Ko program najde zadnjo vrednost v šifrantu, ki ustreza vpisanemu iskalnemu pojmu, se po kliku na gumb **Išči dalje** izpiše vprašanje: "Želite ponovno iskati od začetka?". Po kliku na gumb **Da** se okno s sporočilom zapre in v šifrantu se ponovno označi prva vrednost, ki ustreza vpisanemu iskalnemu pojmu. S klikom na gumb **Išči dalje** lahko ponovno pregledujemo preostale najdene vrednosti.

#### 4.2.1.6 Izbira vrednosti pri potrditvenih poljih

Potrditveno polje () lahko s klikom označimo ali počistimo. Če je polje označeno (), je možnost izbrana, v nasprotnem primeru ni upoštevana. Potrditvena polja predstavljajo možnosti, ki so med seboj neodvisne, zato lahko izberemo več polj hkrati.

Neaktiven:

Slika 4.2-7: Potrditveno polje

#### 4.2.1.7 Izbira vrednosti pri izbirnih gumbih

Izbiri gumb () lahko s klikom označimo ali počistimo. Če je polje označeno (), je možnost izbrana, v nasprotnem primeru ni upoštevana. Gumbi predstavljajo možnosti, ki se med seboj izključujejo, saj lahko v določenem trenutku izberemo samo eno možnost.

Naročnik

član

partner

Slika 4.2-8: Izbirna gumba

## 4.2.2 Povezave objekta

Objekt je lahko povezan z enim ali več objekti drugih razredov.




Primer:

Naročilo pošljemo dobavitelju. Ker so podatki o dobavitelju shranjeni kot objekt v razredu **Partner**, moramo objekt iz razreda **Naročilo** povezati z objektom iz razreda **Partner**.

Povezani objekti so samostojni in lahko v bazi podatkov obstajajo tudi sami zase.

Povezave *določamo vedno* v urejevalniku izbranega objekta. Njihove lastnosti pa lahko *spreminjamo*, potem ko smo jih v brskalniku izbrali z iskanjem ali preko povezav.

Povezani objekti so v urejevalniku izbranega objekta prikazani na dva načina:

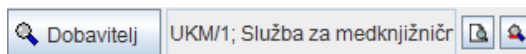
- kot gumb, kadar lahko izbrani objekt povežemo samo z enim objektom drugega razreda; gumb ima pred imenom objekta ikono 
- kot seznam, kadar lahko izbrani objekt povežemo z več objekti drugega razreda

### 4.2.2.1 Povezave z enim objektom

#### 4.2.2.1.1 Določanje povezave

##### Postopek

1. V urejevalniku izbranega objekta kliknemo gumb, ki predstavlja povezavo. Odpre se iskalnik za razred, iz katerega želimo izbrati objekt.
2. Poiščemo in izberemo objekt, s katerim želimo povezati objekt, ki ga urejamo (gl. pogl. 4.3.1).



Slika 4.2-9: Gumb z imenom povezanega objekta




Primer:

V urejevalniku **Zahtevk za MI** kliknemo gumb **Dobavitelj**, v iskalniku **Iskanje – Partner** poiščemo partnerja, ki se pojavlja kot dobavitelj, in ga izberemo tako, da kliknemo nanj.


#### 4.2.2.1.2 Določanje povezave preko ikone za vnos ali brisanje povezave

##### *Postopek*

1. Za vnosnim poljem z imenom gumba, ki predstavlja povezavo, kliknemo ikono .  
Odpre se okno za vnos ali brisanje povezave.
2. Vpišemo šifro objekta. To je vrednost atributa, ki enolično določa objekt.
3. Kliknemo gumb **V redu**.


#### 4.2.2.1.3 Brisanje povezave preko ikone za vnos ali brisanje povezave

##### *Postopek*

1. Za vnosnim poljem z imenom gumba, ki predstavlja povezavo, kliknemo ikono .  
Odpre se okno za vnos ali brisanje povezave.
2. Zbrišemo vpisano šifro objekta ali vrednost atributa, ki enolično določa objekt.
3. Kliknemo gumb **V redu**.

#### 4.2.2.1.4 Pregled povezanega objekta

##### *Postopek*

1. Za vnosnim poljem z imenom gumba, ki predstavlja povezavo, kliknemo ikono .  
Odpre se pregledovalnik za povezani objekt (gl. pogl. 4.4).

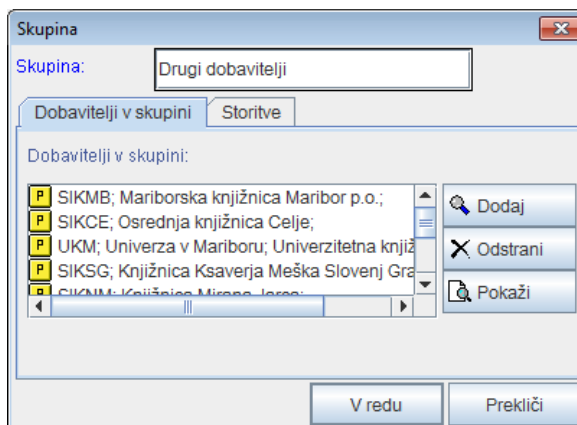
### 4.2.2.2 Povezave z več objekti

#### 4.2.2.2.1 Določanje povezave

##### *Postopek*

1. V urejevalniku izbranega objekta kliknemo gumb **Dodaj**.  
Odpre se iskalnik za razred, v katerem želimo izbrati objekt.
2. Poiščemo in izberemo objekt, s katerim želimo povezati objekt, ki ga urejamo. Izberemo lahko posamezni objekt ali več objektov hkrati (gl. pogl. 4.3.1).





Slika 4.2-10: Seznam povezanih objektov v urejevalniku osnovnega objekta



Primer:

Če želimo vključiti novega partnerja v eno od skupin dobaviteljev v ceniku, kliknemo v urejevalniku **Skupina/Dobavitelji v skupini** gumb **Dodaj**, v iskalniku **Iskanje – Partner** pa poiščemo partnerja in ga izberemo.

#### 4.2.2.2 Brisanje povezave

*Postopek*

1. V seznamu objektov, povezanih z objektom, ki ga urejamo, izberemo objekt tako, da ga kliknemo.
2. Kliknemo gumb **Odstrani**.

#### 4.2.2.3 Pregled povezanega objekta

*Postopek*

1. V seznamu objektov, povezanih z objektom, ki ga urejamo, izberemo objekt tako, da ga kliknemo.
2. Kliknemo gumb **Pokaži**.  
Odpri se pregledovalnik povezanega objekta (gl. pogl. 4.4).

### 4.2.3 Vsebovani objekti

Objekt lahko vsebuje enega ali več objektov iz drugih razredov.




Primer:

Naročilo vsebuje več postavk. Podatki o postavkah so shranjeni kot objekti v razredu **Postavka naročila**. Ker pa posamezna postavka v bazi podatkov ne more obstajati sama zase (brez naročila), lahko predstavlja le vsebovani objekt glede na objekt iz razreda **Naročilo**.

Vsebovane objekte *kreiramo vedno* v urejevalniku izbranega objekta. Njihove lastnosti lahko *spreminjamo*, potem ko smo jih izbrali:

- v brskalniku z iskanjem ali preko povezav
- v urejevalniku izbranega (osnovnega) objekta

Vsebovani objekti so v urejevalniku izbranega objekta prikazani na dva načina:

- kot gumb, kadar lahko izbrani objekt vsebuje samo en objekt drugega razreda; gumb ima pred imenom ikono 
- kot seznam, kadar lahko izbrani objekt vsebuje več objektov drugega razreda

### 4.2.3.1 Kreiranje vsebovanega objekta

#### 4.2.3.1.1 Kreiranje vsebovanega objekta in spreminjanje njegovih lastnosti

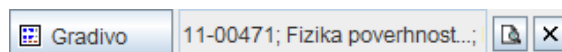
##### Postopek

1. V urejevalniku izbranega objekta kliknemo gumb z imenom vsebovanega objekta.

Odpre se urejevalnik vsebovanega objekta. Pri tem se osnovni objekt shrani v bazo podatkov.

2. Vnesemo ali spremenimo lastnosti vsebovanega objekta.
3. Kliknemo gumb **V redu**.

Odpre se urejevalnik osnovnega objekta.



Slika 4.2-11: Gumb z imenom vsebovanega objekta




Primer:

V urejevalniku **Zahtevak za MI** kliknemo gumb **Gradivo**. Odpre se urejevalnik **Gradivo**, kamor vnesemo bibliografske podatke o gradivu in jih shranimo.


#### 4.2.3.1.2 Brisanje vsebovanega objekta

##### Postopek

1. Za vnosnim poljem z imenom gumba, ki predstavlja vsebovani objekt, kliknemo ikono .

### 4.2.3.1.3 Pregled vsebovanega objekta

#### Postopek

1. Za vnosnim poljem z imenom gumba, ki predstavlja vsebovani objekt, kliknemo ikono .  
Odpre se pregledovalnik vsebovanega objekta (gl. pogl. 4.4).

### 4.2.3.2 Kreiranje več vsebovanih objektov

#### 4.2.3.2.1 Kreiranje vsebovanega objekta

#### Postopek

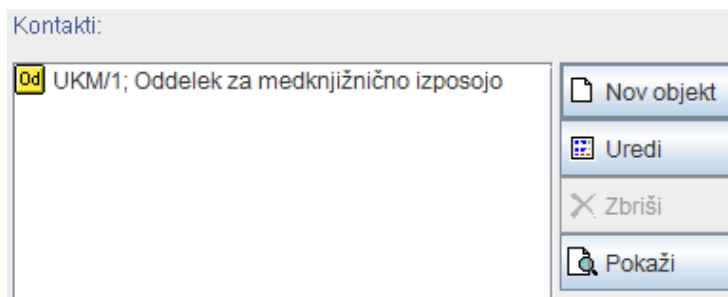
1. V urejevalniku osnovnega objekta kliknemo gumb **Nov objekt**.  
Odpre se urejevalnik vsebovanega objekta. Osnovni objekt se shrani v bazo podatkov.



Opozorilo:

*Včasih je treba izbrati še posamezni razred, da lahko odpremo urejevalnik vsebovanega objekta.*

2. Vnesemo lastnosti vsebovanega objekta.
3. Kliknemo gumb **V redu**.  
Odpre se urejevalnik osnovnega objekta.



Slika 4.2-12: Seznam vsebovanih objektov v urejevalniku osnovnega objekta



Primer:

Če želimo pri partnerju vnesti podatke o kontaktih, kliknemo v urejevalniku **Partner/Vloge in kontakti** gumb **Nov objekt**, izberemo kontaktno osebo ali oddelek, vnesemo podatke o vsebovanem objektu in jih shranimo.

#### 4.2.3.2.2 Spreminjanje lastnosti vsebovanega objekta

##### *Postopek*

1. V urejevalniku osnovnega objekta je seznam vsebovanih objektov. V tem seznamu izberemo objekt tako, da ga kliknemo. Pri tem se podatki, ki določajo objekt, obarvajo.
2. Kliknemo gumb **Uredi**.  
Odpre se urejevalnik vsebovanega objekta. Pri tem se osnovni objekt shrani v bazo podatkov.
3. Spremenimo lastnosti vsebovanega objekta.
4. Kliknemo gumb **V redu**.  
Odpre se urejevalnik osnovnega objekta.

##### *Možnosti ...*

Lastnosti vsebovanega objekta lahko spremenimo tudi, če:

- ga poiščemo in izberemo v razredu, v katerem je shranjen
- ga izberemo iz seznama objektov, ki so povezani z osnovnim objektom

Nato izberemo še metodo **Objekt / Uredi**.

#### 4.2.3.2.3 Brisanje vsebovanega objekta

##### *Postopek*

1. V urejevalniku osnovnega objekta je seznam vsebovanih objektov. V tem seznamu izberemo objekt tako, da ga kliknemo. Pri tem se podatki, ki določajo objekt, obarvajo.
2. Kliknemo gumb **Zbriši**.

#### 4.2.3.2.4 Pregled vsebovanega objekta

##### *Postopek*

1. V urejevalniku osnovnega objekta je seznam vsebovanih objektov. V tem seznamu izberemo objekt tako, da ga kliknemo. Pri tem se podatki, ki določajo objekt, obarvajo.
2. Kliknemo gumb **Pokaži**.  
Odpre se pregledovalnik vsebovanega objekta (gl. pogl. 4.4).

---

### 4.2.4 Shranjevanje objekta

Ko v urejevalnik vnesemo lastnosti objekta ali jih spremenimo, moramo objekt shraniti v bazo podatkov.

##### *Postopek*

1. V urejevalniku izbranega objekta kliknemo gumb **V redu**.

Urejevalnik se zapre. Pri tem se pri objektu samodejno vpišejo uporabniško ime uporabnika sistema, ki je lastnosti objekta vnesel ali spremenil, ter datum in čas vnosa ali spremembe.

Osnovni objekt se samodejno shrani v bazo podatkov tudi pri:

- določanju povezave objekta
- kreiranju ali spreminjanju lastnosti vsebovanega objekta

Če objekta ne želimo shraniti, kliknemo gumb **Prekliči**. Okno urejevalnika se zapre, lastnosti objekta, ki smo jih vnesli po zadnjem shranjevanju, pa se v bazo podatkov ne shranijo.