**control\_primitiv\_id**

Функция получения идентификатора управляемого примитива.

**Синтаксис:**

*obj\_id* = **control\_primitiv\_id**;

**Аргументы:**

*нет*

**Описание:**

*control\_primitiv\_id –* функция получения идентификатора управляемого объекта. Функция применима внутри графического контейнера формы управления (окна анимации) и позволяет получить идентификатор объекта, на управление которым настроена форма. Привязка окна управления к объекту производится с помощью свойства «Ссылка» из вкладки «Общие» окна свойств блока.

**Результат:**

*obj\_id* – идентификатор объекта, на управление которым настроена форма управления.

**Пример:**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **initialization**  Editor.Text = **getpropevalstring**(**control\_primitiv\_id**,"a");  **end**;  **if** SensorZone.LeftButton **then** **begin**  //Так мы меняем текущее значение для константы если надо  a[1] = Editor.Text;  //А вот так присваиваем текстовое поле для интерпретируемого свойства  **setpropevalstring**(**control\_primitiv\_id**,"a", Editor.Text);  //Закрываем окошко  **closeform**;  **end**; |

Данный скрипт применяется внутри окна анимации, которое настроено на управление блоком типа «Константа». При открытии окна управления, в него передается значение свойства «а» из блока Константа, затем по нажатию мышкой на сенсорную зону, происходит передача введенного значения из редактора текста обратно в свойство блока «Константа».