

Sort (EDA-L)

Funkcia %Sort

Popis	Funkcia vráti zoradené hodnoty vektora. asové znaky polohu vo vektore nemenia! Volitene poda hodnôt zdrojového vektora usporiada aj hodnoty iného vektora.								
Deklarácia	<pre>VECTOR %Sort(VECTOR _values, BOOL _asc, BOOL _invalidIsMAX [, VECTOR _auxValues])</pre>								
Parametre	<table><tr><td>_values</td><td>Zdrojové hodnoty.</td></tr><tr><td>_asc</td><td>0 - zostupné alebo 1 - vzostupné usporiadanie.</td></tr><tr><td>_invalidIsMax</td><td>0 - neplatná hodnota je najmenšia alebo 1 - neplatná hodnota je najväšia.</td></tr><tr><td>_auxValues</td><td>Lokálna premenná typu VECTOR. Hodnoty tejto premennej budú preusporiadané poda hodnôt vektora <i>_values</i>.</td></tr></table>	_values	Zdrojové hodnoty.	_asc	0 - zostupné alebo 1 - vzostupné usporiadanie.	_invalidIsMax	0 - neplatná hodnota je najmenšia alebo 1 - neplatná hodnota je najväšia.	_auxValues	Lokálna premenná typu VECTOR. Hodnoty tejto premennej budú preusporiadané poda hodnôt vektora <i>_values</i> .
_values	Zdrojové hodnoty.								
_asc	0 - zostupné alebo 1 - vzostupné usporiadanie.								
_invalidIsMax	0 - neplatná hodnota je najmenšia alebo 1 - neplatná hodnota je najväšia.								
_auxValues	Lokálna premenná typu VECTOR. Hodnoty tejto premennej budú preusporiadané poda hodnôt vektora <i>_values</i> .								
Príklad	<pre>-- usporiada hodnoty poda vekosti VECTOR _v; %CreateVector(_v, 5); _v[1] := 4; _v[2] := 3; _v[3] := 5; _v[4] := 4; _v[5] := 1; _v := %Sort(_v, 1, 0); RETURN _v;</pre>								



Súvisiace stránky:

[Spracovanie vektorov](#)