

# UPDATEARCHVAL

## Akcia UPDATEARCHVAL

### Funkcia

Zmena alebo zápis hodnoty do archívu.

### Deklarácia

```
UPDATEARCHVAL valueIdent, archIdent [,retIdent_Int], bRecalcStat_Bool]
```

### Parametre

valueIdent	in	Identifikátor hodnoty zapisovanej do archívu.
archIdent	in	Odkaz na jednu (archívnu) hodnotu - (nie je kontrolované, i sa pracuje s archívnym objektom - staí odkaz na objekt).
retIdent_Int	o ut	Identifikátor typu <i>Int</i> - návratový kód - úspešnos zápisu (nepovinný parameter).
bRecalcStat_Bool	in	Identifikátor typu <i>Bool</i> - prepoet súvisiacich štatistických archívnych objektov (nepovinný parameter). Možné hodnoty: <ul style="list-style-type: none"><li>@TRUE - povolenie prepotu (prednastavená hodnota)</li><li>@FALSE - zakázanie prepotu</li></ul>

### Popis

Akcia zmení (alebo zapíše novú) hodnotu do archívu pre archívny objekt *archIdent*. Hodnota je daná parametrom *valueIdent*. as, pre ktorý bude hodnota do archívu zapísaná, je daný asom vzniku hodnoty *valueIdent*. Ak nie je uvedený identifikátor *retIdent\_Int*, akcia neaká na potvrdenie zápisu. Ak identifikátor je uvedený, nadobúda niektorú z nasledujúcich hodnôt:

- *\_ERR\_TRANS\_ABORT*
- *\_ERR\_TRANS\_ERROR*
- *\_ERR\_TRANS\_IGNORED*
- *\_ERR\_NO\_ERROR*

### Poznámka

Ak identifikátor *retIdent\_Int* nie je uvedený, skript nemá žiadnu spätnú väzbu pre zistenie úspešnosti zápisu. as trvania akcie je krátky, lebo ide len o požiadavku, ktorá je odoslaná do systému. Ak je identifikátor *retIdent\_Int* uvedený, skript aká na fyzický zápis hodnoty do archívnej databázy.

#### Dôsledok:

Ak je použitá akciu zápisu do archívu bez akania a následne sa bude táto hodnota íta, preítaná hodnota takmer urite nebude tá, ktorú bola v predchádzajúcej akcii zapisovaná.

Prepoet súvisiacich štatistických objektov je možné zakáza, ak uvedieme nepovinný parameter *bRecalcStat\_Bool* s hodnotou @FALSE.

### Príklad

Zápis hodnoty do archívu:

```
REAL _archVal
TIME _archTime
INT _retCode

; as archivácie
_archTime := %StrToTime("12:0:0 1-12-2000")
; príprava hodnoty spolu s asom
_archVal := 1 TIME _archTime
; zápis do archívu
UPDATEARCHVAL _archVal, H.Int, _retCode
; test úspešnosti akcie
IF _retCode # _ERR_NO_ERROR THEN
; chyba pri zápise
ENDIF
```



Súvisiace stránky:

[Akcie v skriptoch](#)