

# Priradenie

## Funkcia

Zmena jednej hodnoty je implementovaná formou priradenia.

## Deklarácia

```
dstIdent := expression [TIME timeExpression]
```

## Parametre

dstIdent	in	Cie hodnôt ( <a href="#">identifikátor riadku</a> , alebo <a href="#">celej štruktúry</a> ).
expression	in	Výraz definujúci hodnotu.
<b>TIME</b> timeExpression	in	<a href="#">Výraz</a> typu <i>Absolútny as</i> - as vzniku hodnoty (nepovinný parameter).

## Popis

Hodnota vzniknutá priradením má as vzniku hodnoty aktuálny as. Ak je uvedený nepovinný parameter **TIME**, vyhodnotí sa výraz *timeExpression* a jeho výsledok sa použije ako as vzniku hodnoty.

Parameter *dstIdent* je identifikátor jednej hodnoty:

- objektu alebo [lokálnej premennej](#) typu *Int*, *Bool*, *Real*, *Time*, *Text*  
Výraz *expression* musí byť daného typu. Ak nie je, skript sa pokúsi hodnotu konvertovať na správny typ. Ak sa to nepodarí, výsledná hodnota je neplatná (Invalid).
- [lokálnej premennej](#) typu *RECORD* alebo objektu typu [Štruktúrovaná premenná](#)  
Priradenie je možné len do jednej položky konkrétného riadku štruktúry. Ostatné pravidlá priradenia sú zhodné s *jednoduchým typom*.

```
RECORD (SD.RecordDef) _lArr  
REDIM _lArr[10]  
_lArr[2]^Int := 1
```

- [lokálnej premennej](#) typu *ALIAS* (netypový)  
Ak nie je asociovaná s objektom systému, vzniká chyba *\_ERR\_NO\_ASSIGNED\_ALIAS*. Iná je výraz vyhodnotený a výsledná hodnota priradená objektu, ktorý je asociovaný s lokálnou premennou.

```
ALIAS _a  
SET _a AS U.Int  
_a := 1  
WAIT
```

- [lokálnej premennej](#) typu *ALIAS* (typový)  
Priradenie je možné len do jednej položky konkrétného riadku štruktúry. Ak nie je asociovaná s objektom systému, vzniká chyba *\_ERR\_NO\_ASSIGNED\_ALIAS*. Iná je výraz vyhodnotený a výsledná hodnota priradená objektu políka.

```
ALIAS (SD.RecordDef) _aArr  
SET _aArr AS SV.Struktura  
_aArr[2]^Int := 1  
WAIT
```

## Poznámka:

Ak priradením meníme hodnotu objektu v systéme, má priradenie charakter "žiadosti" o zmenu hodnoty. Skript po priradení pokračuje vykonávaním ďalších akcií a nie je zarúbené, že objekt svoju hodnotu zmenil (je to dané aktuálnymi asovými pomermi - zaažením systému).

## Príklad

```
INT _prevValue

_prevValue := U.Int           ; odložím si predchádzajúcu hodnotu
objektu
U.Int := U.Int + 1           ; zvýším hodnotu objektu o 1
IF U.Int = _prevValue THEN   ; skontrolujem hodnotu
    ; priradenie ešte neprebehlo
ELSE
    ; priradenie je realizované
ENDIF
```

Prípad, že priradenie ešte neprebehlo, je pravdepodobnejší. akanie na realizáciu priradenia (na jeho dokonenie) umožňuje akcia [WAIT](#).

Indexová premenná v [aktívnej schéme](#)

Priradenie do indexovej premennej v rámci skriptu aktívnej schémy.



#### Súvisiace stránky:

[Akcie v skriptoch](#)