

ON CHANGE

Akcia ON CHANGE

Deklarácia

```
ON CHANGE objIdent GOTO procName [NONE]
```

Parametre

objtIdent	in	Identifikátor hodnoty (alebo skupiny hodnôt).
procName	in	Meno procedúry (musí vyhovovať pravidlám pre meno objektu).

Popis

Akcia špecifikuje procedúru (prostredníctvom mena *procName*), ktorá bude zavolaná, ak nastane zmena hodnoty *objIdent* (alebo niektorej zo skupiny hodnôt). Hodnota musí byť odvodená od mena objektu (nie od lokálnej premennej).

Napríklad:

- *správne* - Sec, [SV.Struktura\[2\]^Int](#)
- *nesprávne* - `_locVar`, ...

Skupina hodnôt predstavuje riadok, stpec alebo celý objekt typu [Štruktúrovaná premenná](#).

Napríklad:

- identifikátor druhého riadku - [SV.Struktura\[2\]](#) (nie je uvedené meno stpca)
- identifikátor stpca *Int* - [SV.Struktura\[0\]^Int](#) (index riadku je 0)
- identifikátor všetkých hodnôt (celej štruktúry) - [SV.Struktura](#) alebo [SV.Struktura\[0\]](#) (index riadku je 0).

Sledovanú hodnotu je možné identifikovať aj prostredníctvom výrazu typu [HOBJ](#) alebo [VOBJ](#).

Napríklad:

```
INT _hbj
...
ON CHANGE (_hbj) GOTO ValueChanged
```

Po vykonaní akcie, napríklad:

```
ON CHANGE Sec GOTO ValueChanged
```

bude procedúra s menom *ValueChanged* zavolaná vždy, keď príde k zmene hodnoty objektu *Sec* (t.j. každú sekundu).

Ak sa v rámci skriptu vykoná akcia:

```
ON CHANGE Sec GOTO ValueChanged NONE
```

bude volanie procedúry *ValueChanged* pri zmene hodnoty objektu *Sec* ukončené.

V zápise akcie je možné uviesť aj položku štruktúry:

```
ON CHANGE SV.Struktura[2]^Int GOTO ValueChanged
```

Na zmenu jednej hodnoty je možné reagovať aj na viacerých procedúrach:

```
ON CHANGE Sec GOTO ValueChanged
ON CHANGE Sec GOTO ValueChanged1
```

V tomto prípade budú pri zmene objektu *Sec* postupne volané procedúry *ValueChanged* a *ValueChanged1*.

Procedúra, ktorá je volaná na základe zmeny hodnoty musí by deklarovaná nasledovne:

```
PROCEDURE ProcName(typHodnoty _hodnota, ALIAS _odkazNaObjekt, INT
_riadok, INT _stlpec)
```

Kde:

<i>ProcName</i>	Meno procedúry, ktoré vyhovuje obmedzeniam pre meno procedúry .
<i>typ_hodnoty</i>	Typ hodnoty parametra <i>_hodnota</i> . Ak je typ nevhodne zvolený (vzhľadom na zmenenú hodnotu), parameter bude nadobúda neplatnú hodnotu.
<i>_hodnota</i>	Parameter, ktorý bude po štarte procedúry naplnený novou hodnotou sledovaného objektu (alebo položky pri sledovaní zmeny položky štruktúry).
<i>_odkazNaObjekt</i>	Parameter typu <i>ALIAS</i> . Po štarte procedúry je inicializovaný tak, aby sa odkazoval na objekt, ktorý zmenil hodnotu (ak je sledovaná položka štruktúry, tak <i>ALIAS</i> sa odkazuje na celú štruktúru nie na položku).
<i>_riadok, _stlpec</i>	Parametre typu <i>INT</i> . Majú význam len ak bola procedúra zavolaná z dôvodu zmeny hodnoty políka štruktúrovanej premennej . Iná sú vždy nastavené na hodnotu 0. V prípade zmeny hodnoty políka parameter <i>_riadok</i> obsahuje poradové číslo riadku a parameter <i>_stlpec</i> obsahuje poradové číslo stĺpca v rámci hodnoty príslušnej štruktúrovanej premennej.

Akcia je použitá len v rámci skriptu [Aktívnej schémy](#) alebo objektu typu [Event](#) s aktívnou vobou [Server Event](#).

Príklad

Príklad skriptu v rámci aktívnej schémy, ktorý sleduje a operátorovi na ploche procesu [D2000 HI](#) oznamuje zmeny hodnôt:

- objektu *Sec*
- položky *SV.Struktura^Int*
- ubovoného políka v stpci *Int* (t.j. *SV.Struktura[0]^Int*).

```
; Obsluha zmien hodnôt
PROCEDURE ValueChanged(REAL _value, ALIAS _obj, INT _row, INT _col)
; zmenila sa hodnota objektu Sec ?
IF _obj\HBJ = Sec\HBJ THEN
    MESSAGE "Zmenil sa objekt Sec = " + %IToStr(_value) ON _FROM_HIP

; zmenila sa hodnota objektu SV.Struktura ?
ELSIF _obj\HBJ = SV.Struktura\HBJ THEN
    IF _row = 1 & _col = 1 THEN
        MESSAGE "Zmenil sa SV.Struktura^Int = " + %IToStr(_value) ON
        _FROM_HIP
    ELSE
        MESSAGE "V stĺpci SV.Struktura[0]^Int sa zmenil riadok = " + %IToStr
        (_row) ON _FROM_HIP
    ENDIF
ENDIF
END ValueChanged

; Inicializovaná as
BEGIN
    ON CHANGE Sec GOTO ValueChanged
    ON CHANGE SV.Struktura^Int GOTO ValueChanged
    ON CHANGE SV.Struktura[0]^Int GOTO ValueChanged
END
```



Súvisiace stránky:

[Akcie v skriptoch](#)