

EDA_SetEnvAlias

Funkcia vytvorí v EDA prostredí aliasy poda kódov alebo identifikátorov vektorov. V prvom stpci štruktúry je zoznam aliasov a v druhom stpci je ich namapovanie na skutoné id/kódy vektorov.

Deklarácia

```
%EDA_SetEnvAlias(
    TEXT in _envName,
    REC in _aliases,
    INT out _errorCode
);
```

Parametre

	Parameter	Dátový typ	Typ	Popis
1	envName	TEXT	IN	Názov prostredia.
2	aliases	REC	IN	Dvojstpcová textová alebo celoiselná štruktúra.
3	errorCode	INT	OUT	Chybový (návratový) kód.

Použitie

```
RECORD NOALIAS (SD.ARR_TEXT2) _aliases
RECORD NOALIAS (SD.EDA_ReadValuesFromVektor_Params_V1) _readParams
RECORD NOALIAS (SD.ARR_REAL) _values
TEXT _envName
INT _retCode
TIME _bt, _et

; vytvorí prostredie
_envName := "TEST_ENV"
CALL %EDA_CreateEnv(_envName, _retCode)

; v prostredí nadefinuje alias vektora
_aliases[1]^val1 := "alias" ; alias kódu vektora
_aliases[1]^val2 := "VECTOR.CODE.1" ; skutoný kód vektora
CALL %EDA_SetEnvAlias(_envName, _aliases, _errorCode)

; naíta vektor s aplikáciou prostredia a jeho aliasov
_readParams[1]^structVersion := 1
_readParams[1]^envName := _envName
_bt := SysTime
_et := %AddIntervalLocal(_et, 86400)
CALL %EDA_ReadValuesFromVektorRec("VECTOR.TEST.ALIAS", _bt, _et, 0, _readParams, _values, 1, _retCode)
```

Súvisiace stránky:

- [EDA prostredie](#)
- [Chybové kódy](#)
- [EDA konštanty](#)
- [Tvorba externých funkcií](#)