

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: @TRUE - povolenie prepotu @FALSE - zakázanie prepotu

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 *va lueIdent*. 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](#)

