EDA_SetRights

Funkcia upraví definície práv pre EDA. Práva sa definujú vo forme kombinácií používate - maska názvov poítaov - maska vektorov - typ práva. Nové práva sú automaticky aplikované vo všetkých bežiacich EDA procesoch.

Deklarácia:

```
%EDA_SetRights(
   RECORD in _rights,
   INT out _errorCode
 );
```

Parametre

	Parameter	Dátový typ	Typ	Popis
1	**rights**	RECORD	IN	Štruktúra práv.
2	**errorCode**	INT	OUT	Návratový kód.

Popis štruktúry práv:

	Parameter	Dátový typ	Prednastavená hodnota	Popis
1	**userName**	TEXT (32)		Meno užívatea, pre ktorého sa právo vzahuje.
2	**vectorMask**	TEXT (64)		Maska vektora/vektorov, pre ktoré sa právo vzahuje.
3	**rightType**	INT		Typ práva.
4	**activate**	BOOL		Príznak, i sa má právo založi alebo zruši.
5	**computerMask**	TEXT (256)	*	Maska názvov poítaov, pre ktoré sa právo vzahuje.
6	**priority**	INT	0	Priorita práva.

V maskách sú podporené symboly * a %, ktoré predstavujú ubovonú postupnos znakov a znak ?, ktorý predstavuje ubovoný znak.

Pre jedného používatea je možné definova viacero práv na vektory. Poradie, v akom sú práva používatea vyhodnocované je možné definova pomocou priority - právo s vyššou prioritou má prednos. Ak majú viaceré práva jedného používatea rovnakú prioritu, sú vyhodnocované v zostupnom poradí poda typu práva. Ak je aj typ práva rovnaký, tak poradie vyhodnotenia je nedefinované!

Príklad

Používate *anonymous* má ma prístup na zápis do vektorov s maskou *Public.**, okrem vektorov s maskou *Public.*READ_ONLY**, ktoré má právo len íta. Ku všetkým ostatným vektorom nemá prístup.
Jeho práva je potom možné definova nasledovnou štruktúrou:

Riadok	userName	vectorMask	rightType	activate	computerMask	priority
1	anonymous	Public.*READ_ONLY*	Right_Read	@TRUE	*	2
2	anonymous	Public.*	Right_Write	@TRUE	*	1
3	anonymous	*	Right_Deny	@TRUE	*	0

V prípade, že predvolené právo pre prístup k vektorom (EDA_SetDefaultRights) je *Right_Deny*, je možné posledný riadok vynecha.

Súvisiace stránky:

Práva v EDA
Externé funkcie
Chybové kódy
Tvorba externých funkcií