

# EDA\_SetVectorCacheability

Funkcia nastaví príznač "cacheability" vektorov v klientskej cache. Vybranej množine vektorov je možné nastaviť, ako sa má v cache správať (parameter *cacheability*):

- 1. Povolí cachovanie vektora v klientskej cache. Tento príznač je implicitne predpokladaný pre všetky inak nedefinované vektory. Hne ako je definovaná množina vektorov, ktoré majú explicitne povolené cachovanie, je pre ostatné vektory, ktorým nie je explicitne definovaný príznač "cacheability" predpokladaný príznač *necachova*. Tzn.: V prípade, že je potrebné definovať vektory, ktoré sa majú a ktoré sa nemajú cachovať, stačí definovať menšiu množinu z nich.
- 2. Vynúti držanie vektora v klientskej cache. Mechanizmy cache na vyhadzovanie najdlhšie nepoužitých dát nebudú takto označené dáta vyhadzovať.
- 3. Vynúti *necachovanie* vektora v klientskej cache.

Funkciu je možné volať viackrát, pričom množiny vektorov podľa "cacheability" budú zjednocované. Vektor môže mať nastavený len jeden príznač "cacheability" - vždy platí posledný definovaný.

## Deklarácia

```
%EDA_SetVectorCacheability(  
    INT in _cacheID,  
    INT/REC in _vectorId,  
    INT in _cacheability,  
    INT out _errorCode  
);
```

## Parametre

	Parameter	Dátový typ	Typ	Popis
1	cacheID	INT	IN	Identifikátor cache.
2	vectorId	INT/REC	IN	Id vektora alebo štruktúra id vektorov.
3	cacheability	INT	IN	<a href="#">Typ cachovania</a> vektora.
4	errorCode	INT	OUT	Chybový (návratový) kód.



### Súvisiace stránky:

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