

EDA_CreateVectorUserVersionRec

Vytvorí [uživatelskú verziu](#) na danom vektore. Kód verzie musí byť pre daný vektor unikátny.

Deklarácia


```
%EDA_CreateVectorUserVersionRec(  
  INT/TEXT in _vector,  
  TEXT in _versionCode,  
  TEXT in _title,  
  REC in _params,  
  INT out _errorCode  
);
```

Parametre

	Parameter	Dátový typ	Typ	Popis
1	vector	INT/TEXT	IN	ID / kód vektora.
2	versionCode	TEXT	IN	Kód užívateľskej verzie (maximálne 64 bajtov).
3	title	TEXT	IN	Zobrazovaný názov verzie (maximálne 64 bajtov).
4	params	REC	IN	Štruktúra voliteľných parametrov.
5	errorCode	INT	OUT	Návratový kód.

Obsah [štruktúry voliteľných parametrov](#) verzie 1:

	Parameter	Dátový typ	Prednastavená hodnota	Popis
1	structVersion	INT		Verzia štruktúry - 1.
2	desc	TEXT	"" (bez popisu)	Popis verzie (maximálne 256 bajtov).
3	userName	TEXT	"_EDA"	Názov užívateľa/autora verzie (maximálne 32 bajtov).
4	fromVersion	INT/TEXT	"" (aktuálne dáta)	Identifikátor (id/kód) verzie, z ktorej sa má vytvoriť nová verzia. Atribút as (\\TIM) určuje, či sa v zdrojovej verzii, z ktorej sa nakopírujú dáta do vytváranej verzie. Nakopírované dáta budú mať neohranenú platnosť.
5	includeHistory	BOOL	@FALSE	Okrem hodnôt platných v aktuálnom, resp. požadovanom, ase v zdrojovej verzii sa skopírujú aj všetky historické hodnoty.
6	batchId	INT		Identifikátor dávky, do ktorej sa má príkaz vložiť.

 **Súvisiace stránky:**

[Externé funkcie](#)
[Externé funkcie pre prácu s verziami](#)
[Chybové kódy](#)
[EDA konštanty](#)
[Tvorba externých funkcií](#)