

Archívne vektory

EDA umožňuje prepojenie vektorov s **archívnym objektom** systému D2000. Takto definované vektory sa nazývajú **archívnymi vektormi**.

S archívnymi vektormi sa pracuje rovnako ako s bežnými EDA vektormi (podporené je ítanie, zápis aj mazanie intervalu), ale hodnoty nie sú ítané a zapisované do databázy EDA, ale transparentne ítané a zapisované do archívu.

Prepojenie vektora s archívnym objektom sa realizuje pri vytváraní vektora funkciou [EDA_CreateVectorRec](#), resp. po vytvorení vektora funkciou [EDA_UpdateVectorRec](#). Na archív je možné napoji len zadávané (nie vypoítané) vektory.

Zmazanie archívneho vektora nespôsobí zmazanie napojeného archívneho objektu.

Pri požiadavke na ítanie, zápis alebo mazanie archívneho vektora sa vykonáva kontrola existencie napojeného archívneho objektu. Ak zadaný archívny objekt neexistuje, je vrátená chyba ERR_NOT_ARCHIVED. Všetky požiadavky na ítanie, zápis a mazanie dát z archívneho vektora sú smerované na príslušný archívny proces. V prípade, že proces nebeží, je vrátená chyba ERR_ARCHIVE_ERROR.

Vzhľadom na to, že archivované hodnoty majú presnosť asových znaiek na milisekundy a EDA len na sekundy, sú asové znaky pri načítaní z archívu zarovnané na sekundovú presnosť orezaním desatinnej časti. Ak boli v rámci jednej sekundy uložené viaceré hodnoty, je vrátená len posledná z nich.

Zápis aj mazanie archívnych vektorov je vždy synchronne s automatickým prepotom naviazaných štatistických archívnych objektov. Hodnoty archívnych vektorov je možné cachovať v [klientskej cache](#), ale nikdy nie sú cachované v [globálnej cache](#).

Verziovanie archívnych vektorov **nie je** podporené.



Súvisiace stránky:

[EDA_SetVectorArchiveRec](#)