

# EDA\_AvgScenarOrSkupinaCacheTZ

## EDA\_AvgScenarOrSkupina, EDA\_AvgScenarOrSkupinaTZ, EDA\_AvgScenarOrSkupinaCacheTZ

!!!Funkcie sa už nepoužívajú. Odporúame použiť funkciu [EDA\\_StatScenarioOrGroupRec](#)!!!

### EDA\_AvgScenarOrSkupina

Funkcia, ktorá vykoná štatistickú funkciu nad vektormi nachádzajúcimi sa v skupine vektorov alebo scenári, vyhovujúcej maske a vráti jeden výsledný vektor.

#### Deklarácia

```
%EDA_AvgScenarOrSkupina(  
  TEXT in _name,  
  TEXT in _mask,  
  TIME in _bt,  
  TIME in _et,  
  INT in _rqTimeStep,  
  BOOL in _bAddSub,  
  REC out _values,  
  INT out _errorCode  
);
```

#### Parametre

	<i>parameter</i>	<i>dátový typ</i>	<i>typ</i>	<i>popis</i>
1	<b>name</b>	TEXT	IN	Názov skupiny vektorov alebo scenára (najsť sa pokúsi nájs skupinu vektorov, ak nenájde, skúsi scenár).
2	<b>mask</b>	TEXT	IN	Maska pre výber vektorov v skupine vektorov alebo scenári (špec. znaky sú "%" a "_"). Maska sa zadáva bez apostrofov.
3	<b>bt</b>	TIME	IN	Začiatok obdobia pre načítanie hodnôt.
4	<b>et</b>	TIME	IN	Koniec obdobia pre načítanie hodnôt.
5	<b>rqTimeStep</b>	INT	IN	asový krok pre načítanie hodnôt - STEP_EX.
6	<b>bAddSub</b>	BOOL	IN	0 / 1 - príznak, i má síta aj vektory nachádzajúce sa v podskupinách, resp. podsценároch.
7	<b>values</b>	REC	OUT	Hodnoty - štruktúra REALov.
8	<b>errorCode</b>	INT	OUT	Chybový (návrátový) kód.

### EDA\_AvgScenarOrSkupinaTZ

Variácia funkcie, ktorej je možné explicitne zadať asové pásmo parametrom *fakeTimeZone* (pozri [Všeobecné informácie k \\*TZ funkciám](#)).

#### Deklarácia

```
%EDA_AvgScenarOrSkupinaTZ(  
  TEXT in _name,  
  TEXT in _mask,  
  TIME in _bt,  
  TIME in _et,  
  INT in _rqTimeStep,  
  INT in _fakeTimeZone,  
  BOOL in _bAddSub,  
  REC out _values,  
  INT out _errorCode  
);
```

#### Parametre

	<i>parameter</i>	<i>dátový typ</i>	<i>typ</i>	<i>popis</i>
1	<b>name</b>	TEXT	IN	Názov skupiny vektorov alebo scenára (najskôr sa pokúsi nájs skupinu vektorov, ak nenájde, skúsi scenár).
2	<b>mask</b>	TEXT	IN	Maska pre výber vektorov v skupine vektorov alebo scenári (špec. znaky sú "%" a " _"). Maska sa zadáva bez apostrofov.
3	<b>bt</b>	TIME	IN	Začiatok obdobia pre načítanie hodnôt.
4	<b>et</b>	TIME	IN	Koniec obdobia pre načítanie hodnôt.
5	<b>rqTimeStep</b>	INT	IN	asový krok pre načítanie hodnôt - STEP_EX.
6	<b>fakeTimeZone</b>	INT	IN	Vynútenie as. pásma hodnotám za predpokladu, že vznikli konverziou z lokálneho asu v asovom pásme procesu HI/Event.
7	<b>bAddSub</b>	BOOL	IN	0 / 1 - príznak, i má síta aj vektory nachádzajúce sa v podskupinách, resp. podsценároch.
8	<b>values</b>	REC	OUT	Hodnoty - štruktúra REALov.
9	<b>errorCode</b>	INT	OUT	Chybový (návratový) kód.

## EDA\_AvgScenarOrSkupinaCacheTZ

### Deklarácia

```
%EDA_AvgScenarOrSkupinaCacheTZ(  
    INT in _cacheId,  
    TEXT in _name,  
    TEXT in _mask,  
    TIME in _bt,  
    TIME in _et,  
    INT in _rqTimeStep,  
    INT in _fakeTimeZone,  
    BOOL in _bAddSub,  
    REC out _values,  
    INT out _errorCode  
);
```

### Parametre

	<i>parameter</i>	<i>dátový typ</i>	<i>typ</i>	<i>popis</i>
1	<b>cacheId</b>	INT	IN	Identifikátor cache.
2	<b>name</b>	TEXT	IN	Názov skupiny vektorov alebo scenára (najskôr sa pokúsi nájs skupinu vektorov, ak nenájde, skúsi scenár).
3	<b>mask</b>	TEXT	IN	Maska pre výber vektorov v skupine vektorov alebo scenári (špec. znaky sú "%" a " _"). Maska sa zadáva bez apostrofov.
4	<b>bt</b>	TIME	IN	Začiatok obdobia pre načítanie hodnôt.
5	<b>et</b>	TIME	IN	Koniec obdobia pre načítanie hodnôt.
6	<b>rqTimeStep</b>	INT	IN	asový krok pre načítanie hodnôt - STEP_EX.
7	<b>fakeTimeZone</b>	INT	IN	Vynútenie as. pásma hodnotám za predpokladu, že vznikli konverziou z lokálneho asu v asovom pásme procesu HI/Event.
8	<b>bAddSub</b>	BOOL	IN	0 / 1 - príznak, i má síta aj vektory nachádzajúce sa v podskupinách, resp. podsценároch.
9	<b>values</b>	REC	OUT	Hodnoty - štruktúra REALov.
10	<b>errorCode</b>	INT	OUT	Chybový (návratový) kód.

 **Súvisiace stránky:**

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