

# EDA\_CreateVektor

EDA\_CreateVektor

!!!Funkcia sa už nepoužíva. Odporúčame použiť funkciu [EDA\\_CreateVectorRec!!!](#)


Funkcia pre vytvorenie vektora. (!!!NEODPORÚA!!! sa vytvára vektory priamo cez INSERT do DB. Nemusia by vytvorené všetky požadované štruktúry). Vytvorenie vektora bude bez zapísania logovacej informácie.

## Deklarácia

```
%EDA_CreateVektor(  
  TEXT in _nameVektor,  
  INT in _idVektor,  
  TEXT in _descript,  
  TEXT in _TechUnit,  
  INT in _ValueTyp,  
  INT in _VectorTyp,  
  TEXT in _autor,  
  INT in _idSKVektor,  
  INT in _bPrivate,  
  INT in _bIntegral,  
  TEXT in _zobrName,  
  INT in _platny,  
  INT out _errorCode  
);
```

## Parametre

	parameter	dátový typ	typ	popís
1	nameVektor	TEXT (64)	IN	Jedinené meno, resp. kód vektora. Nesmie obsahovať diakritiku a rôzne špeciálne znaky. Použitie napr. v EDA-L.
2	idVektor	INT	IN	ID vektora
3	descript	TEXT (256)	IN	Textový popis vektora.
4	TechUnit	TEXT (12)	IN	Technická jednotka vektora.
5	ValueTyp	INT	IN	Typ hodnoty (REALNE_CISLO = 3).
6	VectorTyp	INT	IN	<a href="#">Typ vektora</a>
7	autor	TEXT (32)	IN	Login užívateľa, ktorý vytvára vektor.
8	idSKVektor	INT	IN	Skupina vektorov, do ktorej bude zaradený vektor. Ak NULL vektor bude nezaradený do skupiny vektorov.
9	bPrivate	INT	IN	1 (verejný) / 2 (súkromný) - príznak, či je vektor súkromný alebo verejne prístupný.
10	bIntegral	INT	IN	1 (hodnota) / 2 (integrál) - príznak, či s hodnotami pri prekročení smerom nadol pracujem ako s konštantou alebo s integrálom.
11	zobrName	TEXT (64)	IN	Zobrazené meno vektora. Meno, ktoré sa použije pre zobrazenie užívateľovi.
12	platny	INT	IN	0 / 1 - Príznak platnosti vektora.
13	errorCode	INT	OUT	Chybový (návrátový) kód.

 Súvisiace stránky:

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