

EDA_SetMasterEntityEx

EDA_SetMasterEntityEx

!!!Funkcia sa už nepoužíva. Odporúame použiť funkciu [EDA_UpdateVectorRec!!!](#)

Funkcia nastaví vektoru príznak master entity. Pri modifikácii dát vektora sa do tabučky EDA_MASTER_ENTITY zapíše ID master entity, as, kedy bol vektor modifikovaný a ID vektora. Aplikane je potom možné túto tabučku prečítať a zmazať jej obsah.

Deklarácia


```
%EDA_SetMasterEntityEx(  
    INT/TEXT in _vector,  
    INT in _masterEntity,  
    TEXT in _userName,  
    INT out _errorCode  
);
```

Parametre

| | Parameter | Dátový typ | Typ | Popis |
|---|--------------|------------|-----|---|
| 1 | vector | INT/TEXT | IN | Id/kód vektora. |
| 2 | masterEntity | INT | IN | Id master entity. 0 zruší zapisovanie do tabučky EDA_MASTER_ENTITY. |
| 3 | userName | TEXT | IN | Meno užívateľa, ktorý vykonal zmenu. |
| 4 | errorCode | INT | OUT | Návratový kód. |

Štruktúra tabučky EDA_MASTER_ENTITY:

| | Parameter | Dátový typ | Popis |
|---|-----------------|------------------|---|
| 1 | ID_MASTER_ENTIT | INTEGER NOT NULL | ID master entity, ktorá bola zmenou vektora ovplyvnená. |
| 2 | CHANGE_TIME | DATE NOT NULL | as zmeny (v UTC). |
| 3 | ID_VEKTOR | INTEGER NOT NULL | ID vektora, ktorý bol zmenený. |

 **Súvisiace stránky:**

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