

# EDA\_SumScenarOrSkupinaTZ

EDA\_SumScenarOrSkupina, EDA\_SumScenarOrSkupinaTZ,  
EDA\_SumScenarOrSkupinaCacheTZ

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

## EDA\_SumScenarOrSkupina

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

### Deklarácia

```
%EDA_SumScenarOrSkupina(  
  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

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

## EDA\_SumScenarOrSkupinaTZ

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

### Deklarácia

```
%EDA_SumScenarOrSkupinaTZ(  
  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

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

## EDA\_SumScenarOrSkupinaCacheTZ

### Deklarácia

```
%EDA_SumScenarOrSkupinaCacheTZ(  
    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

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

 Súvisiace stránky:

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