

EDA_SumScenarOrSkupina

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](#)