

Vektory

Vektor je základná entita, s ktorou sa v EDA pracuje. Dáta vektora predstavujú asový rad, kde každá hodnota má svoju asovú znaku a príznaky. Charakter dát môže byť periodický (hodnota platí od svojej asovej znaky po koniec periódy) alebo zmenový (hodnota platí po asovú znaku ďalšej hodnoty). Zmenové dáta je možné vyjadriť aj pomocou intervalových a popisných vektorov, kde sa uruje interval platnosti jednotlivých hodnôt, resp. dáta sú vytvorené na základe definovaných pravidiel. Špeciálnym prípadom vektorov sú [vypoítané vektory](#), ktorých hodnoty vznikajú na základe výpotu predpisu (funkcie) v jazyku EDA-L. Výsledkom vypoítaného vektora sú taktiež periodické alebo zmenové asové rady.

Všetky typy vektorov sa vytvárajú volaním funkcie [EDA_CreateVectorRec](#). V prípade potreby zmeny niektorých atribútov vektora sa modifikácia definície vektora vykoná funkciou [EDA_UpdateVectorRec](#). Vektor sa zo systému odstraňuje pomocou funkcie [EDA_DeleteVectorRec](#). Takto zmazaný vektor je neprístupný na akékoľvek výpoty, pokiaľ však nebol zmazaný tablespace, do ktorého patril, je možné vektor vráťane jeho dát do 24 hodín od mazania obnoviť funkciou [EDA_UnDeleteVectorRec](#).

Na zápis hodnôt do zmenových a periodických vektorov slúži funkcia [EDA_InsertValuesToVektorRec](#) a na zmazanie intervalu dát slúži funkcia [EDA_DeleteIntervalFromVektorRec](#). Na prácu s intervalovými vektormi slúžia funkcie [EDA_SetIntervalVectorRec](#) a [EDA_ReadIntervalVectorRec](#), ktorými je možné modifikovať a načítať intervaly platnosti hodnôt intervalového vektora. Na definovanie a načítanie platnosti hodnôt popisného vektora sa používajú funkcie [EDA_SetDescriptiveVectorRec](#) a [EDA_ReadDescriptiveVectorRec](#).

Načítanie výsledných asových radov periodických, zmenových, popisných, intervalových a vypoítaných vektorov je realizované funkciou [EDA_ReadValuesFromVektorRec](#).

V prípade, že je do vektora potrebné zapísať výsledok načítania iného vektora alebo funkcie, je možné namiesto kombinácie volaní načítania a zápisu použiť funkcie [EDA_InsertValuesFromVectorRec](#), resp. [EDA_InsertValuesFromCalcFuncRec](#), ktoré efektívne implementujú takúto funkcionálnosť.



Súvisiace stránky:

[Vypoítané vektory a funkcie](#)