

EDA_SetMasterEntityEx

EDA_SetMasterEntityEx

!!!Funkcia sa už nepoužíva. Odporúčame 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](#)