

# EDA\_SetEnvAlias

Funkcia vytvorí v EDA prostredí aliasy poda kódov alebo identifikátorov vektorov. V prvom stpci štruktúry je zoznam aliasov a v druhom stpci je ich namapovanie na skutočné id/kódy vektorov.

## Deklarácia

```
%EDA_SetEnvAlias(  
    TEXT in _envName,  
    REC  in _aliases,  
    INT  out _errorCode  
);
```

## Parametre

	Parameter	Dátový typ	Typ	Popis
1	envName	TEXT	IN	Názov prostredia.
2	aliases	REC	IN	Dvojstpcová textová alebo celoíselná štruktúra.
3	errorCode	INT	OUT	Chybový (návratový) kód.

## Použitie

```
RECORD NOALIAS (SD.ARR_TEXT2) _aliases  
RECORD NOALIAS (SD.EDA_ReadValuesFromVektor_Params_V1) _readParams  
RECORD NOALIAS (SD.ARR_REAL) _values  
TEXT _envName  
INT _retCode  
TIME _bt, _et  
  
; vytvorí prostredie  
_envName := "TEST_ENV"  
CALL %EDA_CreateEnv(_envName, _retCode)  
  
; v prostredí nadefinuje alias vektora  
_aliases[1]^val1 := "alias" ; alias kódu vektora  
_aliases[1]^val2 := "VECTOR.CODE.1" ; skutočný kód vektora  
CALL %EDA_SetEnvAlias(_envName, _aliases, _errorCode)  
  
; načíta vektor s aplikáciou prostredia a jeho aliasov  
_readParams[1]^structVersion := 1  
_readParams[1]^envName := _envName  
_bt := SysTime  
_et := %AddIntervalLocal(_et, 86400)  
CALL %EDA_ReadValuesFromVektorRec("VECTOR.TEST.ALIAS", _bt, _et, 0, _readParams, _values, 1, _retCode)
```



### Súvisiace stránky:

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