

EDA_AssignEnvToCache

Funkcia uloží kópiu vytvoreného prostredia do klientskej cache. Po uložení prostredia do cache, akákoľvek zmena prostredia neovplyvní prostredia uložené v cache. alším volaním EDA_AssignEnvToCache sa zaktualizuje kópia prostredia v cache. Po volaní funkcie sú z cache automaticky vyhodnené všetky vypoítané vektory. Funkciu je možné vola len nad existujúcou klientskou cache vytvorenou cez [EDA_CreateCache](#) alebo [EDA_EnableValueCache](#).

Deklarácia

```
%EDA_AssignEnvToCache(  
    TEXT in _envName,  
    INT  out _errorCode  
);
```

Parametre

	Parameter	Dátový typ	Typ	Popis
1	cacheld	INT	IN	Identifikátor cache.
2	envName	TEXT	IN	Názov prostredia.
3	errorCode	INT	OUT	Chybový (návratový) kód.



Súvisiace stránky:

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