

# Príklad práce so zoznamami objektov (akcie LST\_...)

V príklade sa predpokladá existencia objektu SD.ListData, ktorého štruktúra zodpovedá štruktúre výstupného parametra **\_data** ESL akcie [LST\\_CREATE](#).

```
RECORD NOALIAS (SD.ListData) _data
```

```
TEXT _mask
INT _objType
ALIAS _logGroup
INT _sortBy
INT _lines
```

```
INT _h
INT _nrObjs
INT _nrPages
```

```
_mask      := "P.*"           ; maska objektov, ktoré požadujem
_objType   := @OTYPE_ALL_TYPES ; všetky typy objektov
_sortBy    := @SORT_LIST_NAME  ; triedenie podľa názvu objektov
_lines     := 7                ; počet prvkov na stránke
```

```
; miesto _logGroup môže byť filter pomocou logickej skupiny (zadaním jej názvu)
```

```
LST_CREATE _mask, _objType, _logGroup, _sortBy, _lines, _h, _data
```

```
IF _h <> 0 THEN ; ak bol zoznam objektov vytvorený (ak h=0, chyba)
```

```
LST_GETINFO _h, _nrObjs ; zistenie počtu všetkých objektov zoznamu
```

```
IF %Mod( _nrObjs, _lines ) = 0 THEN
  _nrPages := _nrObjs / _lines
ELSE
  _nrPages := _nrObjs / _lines + 1
ENDIF
```

```
; ak LEN(_data) = 0, potom daná stránka neexistuje
; ak po LST_CREATE je LEN(_data) = 0, tak _nrObjs = 0 a nemá význam prechádzať zoznamom objektov
; alebo, ak po LST_GO_TOP nasleduje LST_GO_PREV, bude urite platiť, že po LST_GO_PREV bude nasledovať LEN(_data) = 0
```

```
LST_GO_PAGE    _h, _data, 2
LST_GO_FIRST   _h, _data
LST_GO_NEXT    _h, _data
LST_GO_PREV    _h, _data
LST_GO_LAST    _h, _data
```

```
LST_CLOSE _h ; zatvorenie zoznamu objektov
```

ENDIF



**Súvisiace stránky:**

[Akcie v skriptoch](#)