

*Monitorovací a vizualizační systém ProCop 3.8*

---

# Jazyk Bára

## Programátorská příručka

---



© *ALFA Mikrosystémy, s.r.o.*  
*Ostrava 2025*



# Jazyk Bára

## Programátorská příručka

---

*ALFA Mikrosystémy, s.r.o.*

*Monitorovací a vizualizační systém ProCop 3.8 je specializovaný software pro monitorování technologických procesů, uživatelské řízení technologií, archivaci historických trendů technologických veličin a alarmních stavů.*

*Zahrnuje zkušenosti z předchozích verzí systému, které mají počátky již v roce 1993, kdy byl poprvé nasazen první předchůdce stávajícího monitorovacího systému. Dlouholetou praxí v oboru monitorování technologií, zejména pak v tepelném hospodářství, se podařilo dle zkušeností a požadavků zákazníků a samotných dispečerů vyvinout produkt, který se Vám v tuto chvíli dostává do rukou.*

---

## **Copyright © 2025 ALFA Mikrosystémy, s.r.o. Ostrava**

Microsoft, Windows, Windows 7, Windows 10, Windows 11, Windows Server, Microsoft SQL Server, Hyper-V, Internet Explorer a Edge jsou registrované obchodní známky Microsoft Corporation. Intel je registrovaná obchodní známka, Pentium je obchodní známka Intel Corporation. Chrome je registrovaná obchodní známka Google LLC. Firefox je registrovaná obchodní známka Mozilla Foundation. Opera je registrovaná obchodní známka Opera Software AS. VMware je registrovaná obchodní známka VMware, Inc. Citrix je registrovaná obchodní známka Citrix Systems, Inc.

ProCop je registrovaná obchodní známka firmy ALFA Mikrosystémy, s.r.o.

Vytištěno: duben 2025

# Obsah

## Index

41

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Základní rysy jazyka</b>                | <b>7</b>  |
| 1.1      | Speciální symboly a rezervovaná slova..... | 7         |
| 1.2      | Poznámky ve zdrojovém textu.....           | 7         |
| 1.3      | Identifikátory.....                        | 8         |
| 1.4      | Datové typy .....                          | 8         |
| 1.5      | Výrazy .....                               | 9         |
| 1.6      | Operátory .....                            | 9         |
| 1.7      | Operandy .....                             | 10        |
| 1.8      | Konstanty .....                            | 10        |
| 1.9      | Závorky .....                              | 10        |
| <b>2</b> | <b>Direktivy preprocesoru</b>              | <b>11</b> |
| 2.1      | Vložené soubory.....                       | 11        |
| 2.2      | Makra .....                                | 11        |
| <b>3</b> | <b>Struktura programu</b>                  | <b>13</b> |
| 3.1      | Deklarace návěští.....                     | 13        |
| 3.2      | Deklarace složených typů.....              | 13        |
| 3.3      | Deklarace proměnných.....                  | 15        |
| 3.4      | Deklarace procedur.....                    | 15        |
| 3.5      | Deklarace funkcí.....                      | 17        |
| 3.6      | Tělo programu.....                         | 17        |
| <b>4</b> | <b>Jednoduché příkazy</b>                  | <b>19</b> |
| 4.1      | Příkaz skoku.....                          | 19        |
| 4.2      | Přiřazovací příkaz .....                   | 19        |
| 4.3      | Příkaz volání procedur a funkcí.....       | 19        |
| 4.4      | Příkaz návratu.....                        | 20        |
| <b>5</b> | <b>Příkazy strukturované</b>               | <b>21</b> |
| 5.1      | Příkaz složený.....                        | 21        |
| 5.2      | Podmíněný příkaz .....                     | 21        |
| 5.3      | Smyčka typu FOR - TO - STEP .....          | 21        |
| 5.4      | Smyčka typu WHILE - DO.....                | 22        |
| 5.5      | Smyčka typu DO - WHILE.....                | 22        |
| <b>6</b> | <b>Funkce</b>                              | <b>23</b> |
| 6.1      | Matematické funkce.....                    | 23        |
| 6.2      | Funkce pro animační dynamizace.....        | 24        |
| 6.3      | Konverzní funkce.....                      | 24        |
| 6.4      | Práce s řetězci.....                       | 24        |
| 6.5      | Řízení běhu programu.....                  | 26        |
| 6.6      | Souborové funkce.....                      | 26        |
| 6.7      | Práce s alarmy a událostmi .....           | 27        |
| 6.8      | Přístupová oprávnění .....                 | 28        |
| 6.9      | Práce s technologickými displeji.....      | 28        |
| 6.10     | Práce s se zvukem.....                     | 29        |
| 6.11     | Práce s datem a časem.....                 | 30        |
| 6.12     | Ostatní funkce.....                        | 31        |
| <b>7</b> | <b>Složené typy</b>                        | <b>33</b> |
| 7.1      | Typ TIOChannel.....                        | 33        |
| 7.2      | Typy Desigo PX.....                        | 35        |
| 7.3      | Typy pro SMS modul.....                    | 35        |
| 7.4      | Příznak Manual.....                        | 36        |
| <b>8</b> | <b>Dodatky</b>                             | <b>37</b> |
| 8.1      | Chybová hlášení.....                       | 37        |
| 8.2      | Příklady uživatelských programů.....       | 39        |



# 1 Základní rysy jazyka

**Jazyk Bára** je výpočetní jazyk určený pro numerické výpočty v systému ProCop. Používá se pro vyhodnocování numerických výrazů a podmínek dynamizací a zároveň pro tvorbu složitějších výpočetních algoritmů prostřednictvím tzv. **Bára Scriptu**.

V podadresáři "**Scripts**" adresáře **ProCop 3.8** naleznete několik příkladů a hlavičkových souborů. ve stejnojmenném podadresáři monitorovacího projektu se pak nacházejí projektové skripty.

## 1.1 Speciální symboly a rezervovaná slova

Definice základních znaků:

- **Písmena** - znaky 'A' - 'Z', 'a' - 'z', velké i malé znaky národních abeced (češř...)
- **Podtržitko** - znak '\_'
- **Dekadické číslice** (někdy jen číslice) - arabské číslice 0..9
- **Hexadecimální číslice** - arabské číslice 0..9, písmena 'A'-'F' nebo 'a' - 'f'
- **Mezerové znaky** (bílé znaky) - mezeru, tabulátor, konec řádku

Rezervovaná slova

| <i>V jazyce Bára mohou být použita tato klíčová slova:</i> |                  |               |
|--|------------------|---------------|
| <b>Analog</b>  | <b>For</b>       | <b>Record</b> |
| <b>And</b>   | <b>Function</b>  | <b>Ref</b>    |
| <b>Array</b>   | <b>Global</b>    | <b>Return</b> |
| <b>Begin</b>   | <b>Goto</b>      | <b>Step</b>   |
| <b>Binary</b>  | <b>If</b>        | <b>Text</b>   |
| <b>Counter</b>   | <b>Label</b>     | <b>Then</b>   |
| <b>Discrete</b>  | <b>Local</b>     | <b>To</b>     |
| <b>Do</b>  | <b>Of</b>        | <b>True</b>   |
| <b>Else</b>  | <b>Or</b>        | <b>Type</b>   |
| <b>End</b>   | <b>Procedure</b> | <b>While</b>  |
| <b>False</b>   | <b>Program</b>   |               |

## 1.2 Poznámky ve zdrojovém textu

Poznámky ve zdrojovém textu mohou být dvojího druhu:

- **Poznámky vnořené kdekoli** ve zdrojovém textu a dlouhé libovolný počet řádků - uzavírají se do složených závorek, musí vždy začínat znakem " {" a končit znakem " } ". Všechn zdrojový text uzavřený závorkami je ignorován a celá poznámka je považována za mezeru
- **Poznámky na konci řádku** - začínají vždy dvěma lomítky " // " a mají platnost pouze do konce řádku. Všechn text na řádku za těmito znaky je zcela ignorován. Tento typ poznámky nemá ukončovací znak - poznámka je automaticky ukončena koncem řádku

```
// začátek procedury
procedure Kon{ chybná poznámka }trolaMezi( hodnota, horni, dolni: analog;
porucha : binary );
local
chyba : binary;    {poznámka O.K.}
begin
chyba := horni < {tato poznámka je O.K.} hodnota OR hodnota < dolni;
AlarmniPromenna := chyba AND NOT( porucha );    // spusti alarm
end;
```

```
// konec procedury
```

## 1.3 Identifikátory

Identifikátory se mohou skládat z písmen, číslic nebo podtržítka - znaků '\_'. Na prvním místě identifikátoru nesmí být nikdy číslice. Identifikátory se nerozlišují podle velikosti písmen - identifikátory '**Ident**', '**ident**' a '**IDENT**' jsou **shodné**.

```
_Velikost6
Proměnná
&Pomocná           // toto je příklad chybného identifikátoru
2Mezivýsledek      // a toto taky
```

## 1.4 Datové typy

Programovací výpočetní jazyk Bára rozeznává pět jednoduchých typu proměnných. Tyto typy jsou v úzké návaznosti na typy používané v databázích monitorovacího systému. Jednotlivé typy jsou mezi sebou vzájemně nekompatibilní a typovou konverzi je nutno uskutečnit pomocí volání konverzních funkcí [15].

### Deklarace typu proměnných

Jednotlivé typy se deklarují pomocí klíčových slov shodných se jmény typu. Jsou to: Analog, Binary, Counter, Discrete a Text. Tato klíčová slova je nutno použít při deklaraci proměnných nebo v hlavičkách procedur [16] a funkcí [17].

| Datový typ      | Bitů | Popis              | Rozsah                         |
|-----------------|------|--------------------|--------------------------------|
| <b>ANALOG</b>   | 32   | reálné (desetinné) | 3.4E-38 ~ 3.4E38               |
| <b>BINARY</b>   | 1    | logické            | TRUE, FALSE                    |
| <b>COUNTER</b>  | 32   | celočíslné         | -2 147 483 648 ~ 2 147 483 647 |
| <b>DISCRETE</b> | 8    | celočíslné         | 0 ~ 255                        |
| <b>TEXT</b>     | -    | textový řetězec    | max. délka 255 znaků           |

### Analog

Tento typ je čtyřbajtové číslo s plovoucí desetinnou čárkou (v jiných jazycích například typ "float" nebo "real"). Přesnost je 6 až 7 platných číslic. Protože se jedná o číslo s plovoucí desetinnou čárkou, je vhodné si uvědomit, že doba jeho zpracování je delší než doba zpracování proměnných ostatních typů. Rychlost zpracování je také silně závislá na tom, zda je k dispozici matematický koprocessor.

Konstanty [18] tohoto typu je možno zapsat jako celé dekadické číslo nebo číslo v exponenciálním tvaru.

### Binary

Typ reprezentuje pouze logické hodnoty 1 nebo 0. Pro zápis konstant tohoto typu je možno použít hodnotu **0** a **1**, případně vyhrazená klíčová slova "**True**" - nabývá hodnoty log. 1 a "**False**" - má hodnotu log. 0.

### Counter

Jedná se o **celočíslný** typ délky 32 bitů se znaménkem s rozsahem od -2,147,483,648 do 2,147,483,647. Konstanty [18] tohoto typu je nutno zapsat jako celé dekadické číslo nebo hexadecimální číslo ve zmíněném rozsahu.

### Discrete

Typ "**Discrete**" je obdobou typu "Counter", avšak jeho délka je 8 bitů a je bezznaménkový. Znamená to, že jeho rozsah je pouze 0 až 255.

### Text

Typ "**Text**" je statický ukazatel na text. V současné verzi není možno deklarovat proměnné typu text delší než 255 znaků.



## 1.5 Výrazy

Výrazy se skládají z operandů a operátorů. Vyhodnocuje se postupně podle úrovní jednotlivých operátorů a jeho výsledkem je číselná hodnota určitého typu. Části výrazu s předností ve vyhodnocování je možno uzavřít do kulatých závorek.

Syntakticky lze výraz znázornit takto:

```
operand < operátor operand ... >
```

Není možno použít dva operátory za sebou, ale je nutno použít závorek:

```
3*-1          // chybný výraz
3*(-1)       // správný zápis
```

Příklady výrazů – prioritá operátorů:

```
global
X : counter = 1;
Y : counter = 2;
Z : counter = 3;
A : analog;
B : binary;
C : counter;
begin
A := 3.14;
// výsledek 3.14
C := Analog2Counter( A ) + X + Y * Z;
// vyhodnocuje se nejprve Y * Z a k výsledku
// se přičte X a A, výsledek 10
B := 2 < X + ( Y AND Z * 2 );
// nejprve Z * 2, poté bitové AND s Y,
// přičte se X a porovná s 2, výsledek TRUE
end.
```

## 1.6 Operátory

Implementovány jsou operátory **binární** - mají tedy vždy dva operandy: jeden před operátorem a jeden za operátorem. Oba operandy musí být téhož typu. Výsledný typ operátoru spolu s dovolenými typy operandů jsou uspořádány do tabulky.

| Operátor            | Úroveň | Typy operandů | Typy výsledků       |   |
|---------------------|--------|---------------|---------------------|---|
| *, /                | 1      | A, C, D       | stejně jako operand | součin, podíl operandů                    |
| %                   | 1      | D, C          | stejně jako operand | zbytek po celočíselném dělení operandů    |
| +, -                | 2      | A, C, D       | stejně jako operand | součet, rozdíl operandů                   |
| AND, OR             | 3      | B, C          | stejně jako operand | logický (bitový) součin a součet operandů |
| >, <, =, <>, <=, >= | 4      | A, B, C, D    | BINARY              | logické porovnání operandů                |

Co se týče úrovní operátoru, platí tato základní pravidla:

- operand mezi dvěma operátory různých úrovní je vyhodnocen nejdříve operátorem s vyšší úrovní - např. výraz  $5+3*2$  se vyhodnotí jako  $5+(3*2)$
- operand mezi operátory stejné úrovní je předán k vyhodnocení levému operátoru - výraz  $3+2+1$  je totéž jako  $(3+2)+1$
- část výrazu uzavřená do závorek je vyhodnocena jako oddělený výraz s nejvyšší úrovní



### Poznámka

Unární logický operátor **NOT** není implementován, je však k dispozici funkce **Not(par)** s jedním parametrem.



### Poznámka

Unární bitový operátor **INV** není implementován, je však k dispozici funkce **Inv(par)** s jedním parametrem.

## 1.7 Operandy

Za operandy výrazu je možno považovat:

- konstanty `101` - jedná se o jednoduché číselné konstanty
- proměnné `151` - zde je možno použít identifikátory již deklarovaných proměnných
- volání funkce `231` - zastoupen identifikátorem funkce s případnými parametry
- výraz uzavřený v závorce

`konstanta | proměnná | volání funkce | ( výraz )`

Pro přístup k položkám proměnných typu záznam `131` se používají znaménka '[' a pro typ pole `131` index uzavřený mezi hranaté závorky '[' ]'.

## 1.8 Konstanty

### Celá čísla dekadická

Skládají se ze sekvence dekadických číslic.

`123456 0 78 -564`

### Čísla hexadecimální

Číslo se skládá ze sekvence hexadecimálních číslic jimž předchází znaky '0x'.

`0xFFFF1111 0x01234 0xABCDEF  
0xFG // chybný zápis hexadecimálního čísla`

### Čísla v exponenciálním tvaru

Číslo v exponenciálním tvaru lze obecně zapsat jako:

`[ +|- ] XX[.XX] [E[ +|- ]XX]`

kde:

- části uzavřené v hranatých závorkách jsou nepovinné a mohou být vypuštěny
- pro znaménka oddělená znakem '|' platí, že může být na daném místě vždy jen jedno z nich, znaky 'X' značí libovolné dekadické číslice

`-1.235E+24 0.01 25986 +2E-02`

### Znaky

Znaková konstanta je znak uzavřený do apostrofu. Pro speciální znaky je možno použít namísto znaku zpětné lomítko s hexadecimálním vyjádřením znaku v ASCII tabulce.

`'A' '%' '\x00' '\xE6'`

### Textové konstanty

Textová konstanta je libovolný text uzavřený do uvozovek. V současné verzi systému je možno používat textové konstanty maximální délky 255 znaků.

`"Toto je textová konstanta"`

## 1.9 Závorky

Části výrazu s předností ve vyhodnocování je možno uzavřít do kulatých závorek.

`(9+3) * 3`

Obdobně je nutno uzavírat do závorek záporná čísla v případě, kdy po sobě následují dva operátory (znaménka).

`2 * (-6)`

## 2 Direktivy preprocesoru

---

### 2.1 Vložené soubory

---

Jazyk Bára umožňuje vkládání dalších souborů pomocí **direktiv preprocesoru**:

```
#include <jmeno_souboru>  
případně  
#include "jmeno_souboru"
```

Direktiva "**#include**" provede vložení zdrojového kódu z požadovaného souboru na dané místo.

Je-li jméno souboru uzavřeno ve špičatých závorkách <...>, předpokládá se, že se jedná o soubor v adresáři se systémovými Bára Skripty monitorovacího systému ProCop.

Je-li jméno souboru uzavřeno ve uvozovkách "...", předpokládá se, že se jedná o soubor v aktuálním adresáři (případně v adresáři s projektem).

Pokus o dvojitě vložení téhož souboru je automaticky rozpoznán a soubor je vložen pouze jednou.

### 2.2 Makra

---

Jazyk Bára umožňuje definovat jednoduché makra pomocí příkazu:

```
#define identifikátor_makra telo_makra
```

Pokud je v dalším zdrojovém textu nalezen identifikátor makra, pak se makro rozvine vložním těla makra na místo identifikátoru. Tímto způsobem jsou například definovány konstanty pro nejrůznější souborové operace, operace s alarmy, displeji apod.



## 3 Struktura programu

Každý program musí dodržovat tuto strukturu:

```
Program <název_programu> ;  
  deklarace návěští  
  deklarace složených typů  
  deklarace globálních proměnných  
  deklarace procedur  
  deklarace funkcí  
  tělo programu
```

Jednotlivé deklarace je možno mezi sebou libovolně opakovat, vyjma těla programu. Žádná z deklarací není povinná, a je možno ji vynechat, vyjma těla a tečky na konci programu.

V dalších kapitolách budou postupně popsány všechny části programu.

### 3.1 Deklarace návěští

Návěští jsou místa programu, na něž je možno v případě potřeby 'skočit' pomocí příkazu skoku. Skok - tedy změna posloupnosti vykonávání příkazu - je možný pouze v rámci jednoho podprogramu.

Každé návěští musí být nejprve deklarováno (v místě hlavičky podprogramu, popřípadě mezi globálními deklaracemi hlavního programu) a poté definováno v místě, kam je třeba skočit. Deklarace začíná klíčovým slovem "Label", poté následují jména návěští oddělená čárkou a seznam je ukončen středníkem. Seznam jmen návěští se může skládat z několika částí oddělených středníkem.

```
label < identifikátor_návěští <,identifikátor_návěští...> ; ...>
```

**Příklad deklarace návěští:**

```
label  
  lab1,lab2;  
  lab3;
```

Definice návěští se provádí v libovolném místě složeného příkazu. Stačí napsat pouze identifikátor návěští a za ním dvojtečku.

**Syntaktický diagram vypadá takto:**

```
begin  
  lab1: // identifikátor_návěští  
  if( cnt < 100 ) then  
    begin  
      cnt := cnt + 1;  
      glob := SQR( cnt );  
      goto lab1;  
    end;  
end.
```

### 3.2 Deklarace složených typů

Mezi složené typy patří typy pole a záznam. Deklarace typu je uvozena klíčovým slovem "Type". Jednotlivé deklarace typů jsou ukončeny středníkem.

```
type identifikátor:  
  deklarace_typu;
```

## Deklarace typu pole

Je možno deklarovat jednorozměrná pole jednoduchých typů i pole typů složených. Délka pole může být maximálně 255 položek. Prvky pole se indexují od 0 do (počet prvků-1). Při překročení indexu pole je generována chyba při běhu programu. Je-li potřeba deklarovat vícerozměrné pole, je třeba deklarovat pole typu pole. Maximálně je možno vytvořit třírozměrná pole.

```
array [celočíslná_konstanta] Of deklarace_typu | identifikátor_typu;
```

Deklarace typu pole začíná klíčovým slovem "Array". Následuje rozměr pole vyjádřený kladnou celočíselnou konstantou uzavřený do hranatých závorek. Typ prvku pole je uveden za klíčovým slovem "Of" a může být vyjádřen identifikátorem již existujícího typu nebo deklarací nového typu.

```
type
  TMyLinearArray : array[ 32 ] of analog;
  TMy3DArray : array[ 32 ] of array[ 10 ] of array[ 5 ] of analog;
  TMyRecordArray : array[ 32 ] of record
    a : analog;
    b : binary;
  end;
```

## Deklarace typu záznam

Záznam (struktura) je složena z položek různých typů. Každá položka záznamu má svůj identifikátor unikátní v rámci tohoto záznamu. Položkou záznamu může být jednoduchý nebo složený typ.

```
record
  identifikátor_položky : deklarace_typu | identifikátor_typu ;
  <
  identifikátor_položky : deklarace_typu | identifikátor_typu ;
  ...>
end;
```

Deklarace typu záznam je uvozena klíčovým slovem "Record". Následuje seznam položek oddělený středníky. Konec záznamu je označen klíčovým slovem "End". Jednotlivé položky se skládají z identifikátoru položky následované identifikátorem typu položky nebo deklarací typu položky.

```
type
  TMyRecord : record
    Value : analog;
    Name : text;
    Status : discrete;
    Vector : TMyLinearArray;
  end;
```

Prvky složených typů nesmí být externí typy (kanály monitorovacího modulu).

## Přístup k položkám složených typů

Pro přístup k položkám typu pole se používá index uložený v hranatých závorkách. Indexem musí být výraz typu "Counter". Obdobně pro přístup k položkám typu záznam se používá znaménko '.' oddělující identifikátor proměnné od identifikátoru položky záznamu. V případě vzájemně vnořených typů se používají kombinace indexace a přístupu pomocí znaménka '.'.

Pro ilustraci jsou použity typy deklarované v předchozích dvou příkladech.

```
global
  arr : TMyLinearArray;
  arr3d : TMy3DArray;
  rec : TMyRecord;
begin
  arr[ 4 ] := arr3d[ 2*1 + 3 ][ 3 ][ 0 ];
  rec.Value := rec.Vector[ 5 ];
  ...
```

## 3.3 Deklarace proměnných

Proměnné se rozlišují podle místa deklarace, způsobu uchování hodnoty a použití do tří skupin: proměnných globálních, lokálních a externích.

### Deklarace globálních proměnných

Globální proměnné jsou společné pro všechny procedury a funkce programu. Jsou 'viditelné' a použitelné z kteréhokoli místa programu za vlastní deklarací proměnné. Deklarace začíná vždy klíčovým slovem **Global**. Poté následují řádky deklarací proměnných jednoho typu oddělené středníkem.

Každý řádek se skládá z unikátního jména nové proměnné (je-li proměnných několik, pak oddělených čárkami), poté následuje dvojtečka a identifikátor typu. Je-li požadováno, aby proměnná při prvním cyklu běhu programu měla definovanou hodnotu (tedy aby byla inicializována), je třeba doplnit deklaraci znakem '=' spolu s konstantou příslušného typu.

```
global < identifikátor < ,identifikátor ...> :  
        identifikátor_typu < = konstanta > ; ...>
```

```
global  
a1, a2, a3 : analog = 3.6E-1;  
c : counter;  
d, pom : discrete = 0xF;  
_bin : binary = FALSE;
```

### Deklarace lokálních proměnných

Deklarace lokálních proměnných je syntakticky obdobná deklaraci proměnných globálních. Deklaraci uzavírá klíčové slovo **Local** namísto **Global**.

Další rozdíl jsou pouze ve vlastnostech a místě deklarace lokálních proměnných. Zatímco globální proměnné jsou přístupné k použití ze všech míst programu (za místem deklarace), lokální proměnné jsou vytvářeny jen dočasně a jsou použitelné pouze zevnitř procedury nebo funkce, v níž jsou deklarovány.

Zde je už vidět druhý rozdíl, a to v místě deklarace. Lokální proměnné se definují vždy mezi hlavičkou a tělem procedury (funkce). Přesná struktura deklarace procedur je popsána ve zvláštní kapitole.

Třetí rozdíl je v inicializaci lokálních proměnných. Lokální proměnná (je-li to požadováno) je inicializována vždy při vstupu do procedury. Je třeba mít na zřeteli, že inicializaci provádějí při každém vstupu do procedury interní funkce (shodně jako při zápisu proměnná = konstanta) a tedy zpomalují běh programu.

### Externí proměnné

Externí proměnné zasluhují zvláštní pozornost. Jsou jediným místem, kde se program napojuje na proces. Externí proměnné jsou ve skutečnosti proměnné uložené v databázích V/V modulu a jejich modifikací je možno upravovat potřebné hodnoty a parametry procesu. Vzhledem k tomu, že procesní hodnoty jsou distribuovány do podřízených řídicích vrstev, je nutno mít na paměti dopravní zpoždění v systému. Tím se stane, že po zápisu hodnoty trvá určitý čas, než dojde k fyzickému nastavení hodnoty. Tento čas může být až řádu jednotek minut (pro telefonní modemy).

V současné verzi není třeba externí proměnné deklarovat, je možno používat skutečné názvy řídicích proměnných. Externí proměnné jsou deklarované jako typ pole rozšířený o strukturu příznaku.

## 3.4 Deklarace procedur

Procedura musí být před prvním použitím (voláním) nejprve deklarována. Deklarace procedury se skládá z hlavičky se seznamem parametrů procedury, z nepovinné deklarace lokálních proměnných, návěští a vlastního těla procedury.

```
hlavička procedury  
<  
    <deklarace lokálních proměnných>  
    <deklarace návěští>  
...>  
tělo procedury ;
```

### Hlavička procedury

Hlavička procedury začíná klíčovým slovem **Procedure**. Poté následuje identifikátor procedury. V případě, že je třeba

deklarovat parametry procedury, je tato deklarace uzavřena do kulatých závorek. Deklarace hlavičky je ukončena středníkem.

```
procedure identifikátor_procedury < (deklarace parametrů) > ;
```


## Deklarace parametrů procedury

Má-li procedura nějaké parametry, je nutno je deklarovat v hlavičce procedury. Deklarace parametrů je uzavřena kulatými závorkami.

Parametry mohou být libovolných typů, mohou být seřazeny v libovolném pořadí a každý z nich má svůj identifikátor. Deklarace parametrů jednoho typu začíná vždy seznamem identifikátorů parametrů oddělených čárkami. Následuje dvojtečka a identifikátor typu parametru. Je-li třeba deklarovat parametry dalšího typu, následuje středník a poté se deklarace opět opakuje. Je-li potřeba deklarovat parametry předávané odkazem, použijeme před seznam jmen parametrů klíčové slovo "Ref".

```
< < Ref > identifikátor_parametru < , identifikátor_parametru >
      : identifikátor_typu ... >
```

Parametry procedur i funkcí jsou volány hodnotou nebo odkazem. Volání hodnotou znamená, že při volání procedur s parametry se nejprve vyhodnotí výraz, který je na místě parametru, a jeho výsledná hodnota se předá proceduře. Procedura může libovolně pracovat s parametry bez nebezpečí modifikace originálních hodnot. Při předávání parametrů odkazem se namísto hodnoty proměnné předává odkaz (adresa) na tuto proměnnou a tato proměnná může být při práci s parametrem v proceduře modifikována.

 **Poznámka:** Do procedury je možno předávat složené typy pouze odkazem, nikoliv hodnotou.

## Příklad

```
procedure Mocnina( ref vysl : analog; a : analog );
begin
  vysl := a * a;
end;
```

## Deklarace lokálních proměnných

viz. Deklarace proměnných [15](#)

## Deklarace návěští

viz. Deklarace návěští [13](#)

## Tělo procedury

Tělo procedury je vlastně složený příkaz (tedy začíná klíčovým slovem "Begin" a končí klíčovým slovem "End"). Poté následuje středník.

Jediným rozšířením je použití příkazu návratu [20](#) "Return". Vykonáním příkazu návratu je běh procedury ihned bezpodmínečně ukončen a řízení se předá volajícímu podprogramu.

```
// Proměnné AlarmniPromenna, Teplota1, Teplota2, Stav jsou proměnné z
// databáze proměnných monitorovacího projektu.
procedure KontrolaMezi( hodnota, horni, dolni: analog; porucha: binary );
local
  chyba : binary;
begin
  chyba := ( horni < hodnota ) OR ( hodnota < dolni );
  AlarmniPromenna := chyba AND NOT( porucha );           // spustí alarm
  return;                                               // návrat z procedury
  chyba := TRUE;                                       // toto se nikdy
neprovede
end;

procedure Kontroly;
begin
  KontrolaMezi( Teplota1, 50, 20, Stav );
  KontrolaMezi( Teplota2, 80, -10, Stav );
```



```
end;

// Zde začíná hlavní tělo programu
begin
    Kontroly(); // tělo programu
end.
```

## 3.5 Deklarace funkcí

Deklarace funkcí je obdobou deklarace procedur s několika odlišnostmi. Změněná je syntaxe hlavičky funkce oproti proceduře; každá funkce musí být ukončena klíčovým slovem "**Return**" následovaným návratovou hodnotou (výrazem).

V této kapitole budou popsány pouze odlišnosti oproti deklaraci procedur.

### Hlavička funkce

Hlavička funkce začíná klíčovým slovem "**Function**". Poté následuje identifikátor funkce. Je-li třeba deklarovat parametry funkce, je tato deklarace uzavřena do kulatých závorek. Následuje klíčové slovo "**Of**" uvozující identifikátor návratového typu procedury. Deklarace hlavičky je ukončena středníkem.

```
function identifikátor_funkce < (deklarace parametrů) >
    of identifikátor_typu ;
```

### Návratová hodnota funkce

Každá funkce musí být ukončena příkazem návratu `return` začínající klíčovým slovem "**Return**" a následovaným výrazem stejného typu jako je návratová hodnota funkce (viz. hlavička funkce - identifikátor typu za "**Of**"). Výraz se nejprve vyhodnotí a výsledek je předán do místa volání funkce jako hodnota funkce (v příkladech např. hodnota druhé mocniny čísel nebo obsah kruhu).

Je-li ve funkci několik příkazů návratu, je vyhodnocen ten, ke kterému interpret jazyka dojde dříve.

**Například:**

```
function MySQr( a : analog ) of analog;
begin
    return a * a;
end;

function Obsah( r : analog ) of analog;
begin
    if r < 0 then return 0;
    return Pi() * MySQr( r );
end;
```

## 3.6 Tělo programu

Tělo programu je vlastně složený příkaz ukončený tečkou. Části zdrojového textu za tečkou se nekompilují.



## 4 Jednoduché příkazy

### 4.1 Příkaz skoku

Pomocí příkazu skoku je možno změnit posloupnost vykonávání programu. Příkaz skoku se skládá z klíčového slova "Goto" za nímž následuje identifikátor návěští, kam má být přeneseno řízení.

```
goto identifikátor_návěští
```

Vykonáním příkazu skoku program provede příkaz ležící bezprostředně za místem definice návěští<sup>[13]</sup>.

```
label l;  
global  
  a : counter;  
begin  
  a := 1;  
l:  
  a := a + 1;  
  if a < 10 then  
    goto l;  
end.
```

### 4.2 Přiřazovací příkaz

Přiřazovací příkaz slouží k přiřazení hodnoty výrazu<sup>[9]</sup> proměnné. Je možno přiřazovat hodnotu libovolnému typu proměnné, avšak typ proměnné<sup>[8]</sup> musí být shodný s výsledným typem použitého výrazu.

```
identifikátor_proměnné := výraz;
```

Syntakticky je přiřazovací příkaz velmi jednoduchý. Skládá se z identifikátoru proměnné, již má být hodnota přiřazena, znaku přiřazení ':=' a výrazu.

```
a := 1;  
a := a + 1;  
a := 300;  
b := 2 * ( 1 + SQRT( a + 2 ) );
```

### 4.3 Příkaz volání procedur a funkcí

Příkaz volání procedur a funkcí provádí příkazy dané procedury<sup>[15]</sup> nebo funkce<sup>[17]</sup>. Volaná procedura nebo funkce musí být deklarována před příkazem volání. Jedná-li se o volání funkce, lze její návratovou hodnotu použít jako operand v přiřazovacím příkazu<sup>[19]</sup>, v podmínce atp.

Příkaz začíná identifikátorem volané funkce nebo procedury následovaný parametry oddělenými čárkami a uzavřenými v kulatých závorkách. Kulaté závorky jsou povinné i v případě, že se volané funkci nebo proceduře žádné parametry nepředávají.

```
identifikátor_procedury ( < parametr, ...> )
```

nebo

```
identifikátor_funkce ( < parametr, ...> )
```

Typ použitých parametrů musí odpovídat parametrům v deklaraci funkce. Pro případnou typovou konverzi je možno použít interní konverzní funkce<sup>[24]</sup> jazyka Bára.

```
// deklarace funkce Minimum vracující minimální hodnotu z a,b,c  
function Minimum ( a, b, c : analog ) of analog  
begin
```

```
    if ( Min (a,b) = a ) then
        return Min (a,c)
    else
        return Min (b,c);
    end;
// Použití volání funkce v přiřazovacím příkazu
....
minHodnota := Minimum (x, y, z);
....
// Použití volání funkce v podmínce
....
if ( Minimum (hodnota_1,hodnota_2, Counter2Analog( hodnota_3 ) ) > 0 )
    then .....
```

## 4.4 Příkaz návratu

Příkaz návratu slouží k okamžitému ukončení procedury nebo funkce a návratu do volajícího podprogramu. Příkaz návratu začíná klíčovým slovem "Return". V případě, že se příkaz nachází v proceduře, následuje dále pouze středník. V případě, že se jedná o funkci, musí za klíčovým slovem "Return" následovat výraz<sup>9</sup>, jehož typ je shodný s typem funkce. Výraz se před odchodem z funkce vyhodnotí a výsledek se předá jako výsledná hodnota funkce volajícímu podprogramu.

```
return < výraz {jen pro funkce} >
```

Každá funkce musí obsahovat alespoň jeden příkaz návratu, který zabezpečí předání výsledku funkce volajícímu podprogramu. V opačném případě není návratová hodnota funkce definována.

```
function SQR( a : analog ) : analog;
begin
    return a * a;    // navratová hodnota funkce
end;

procedure Compute( param : analog );
label l;
local
    r : analog = 2;
begin
l:
    r := SQR( r );
    if( r > param )
        return;    // návrat z procedury
    goto l;
end;
```

## 5 Příkazy strukturované

### 5.1 Příkaz složený

Příkaz složený se skládá ze sekvence jednoduchých nebo složených příkazů oddělených od sebe středníkem. Celý příkaz je uvozen klíčovým slovem "**Begin**" a ukončen klíčovým slovem "**End**". Všechny příkazy uvedené v těle složeného příkazu se provádějí sekvenčně v pořadí, v jakém jsou zapsány. Jedinou výjimku tvoří příkaz skoku<sup>[19]</sup> a příkaz návratu<sup>[20]</sup>, které mohou například přeskočit několik jiných příkazů.

```
begin
  <
    příkaz skoku ;
    příkaz návratu ;
    přiřazovací příkaz ;
    podmíněný příkaz ;
    volání procedury ;
    složený příkaz
  ...>
end;
```

### 5.2 Podmíněný příkaz

Podmíněný příkaz úplný a neúplný slouží k testování hodnot proměnných a k podmíněnému vykonávání potřebných akcí v závislosti na výsledku testu. Podmíněný příkaz úplný je složen z následující konstrukce:

```
if podmínka then příkaz_1 < else příkaz_2 >
```

kde podmínka musí být výraz<sup>[9]</sup> typu Binary, "příkaz\_1" je libovolný příkaz, který se provede v případě výsledku podmínky "**True**" a "příkaz\_2" se provede v případě výsledku podmínky "**False**". Neúplný podmíněný příkaz je ukončen za "příkazem\_1" - postrádá tedy větev vykonávanou v případě, že výsledek podmínky je "**False**".

```
function Odmocnina( hodnota : analog; chyba : binary) of analog;
begin
  chyba := false;
  if ( hodnota < 0 ) then
    begin
      chyba := true;
      return 0;
    end
  else
    return Sqrt( hodnota );
  end;
end;
```

### 5.3 Smyčka typu FOR - TO - STEP

Smyčka typu "**For**" provede přiřazení počáteční hodnoty do řídicí proměnné a provede porovnání řídicí proměnné s výrazem uvedeným za "**To**". Vyhovuje-li řídicí proměnná omezující podmínce:

```
proměnná <= výraz za TO // pro krok > 0
proměnná >= výraz za TO // pro krok < 0
```

pak se provede tělo cyklu. Při dalších průchodech se přičte k řídicí proměnné krok (implicitně 1) a znovu se vyhodnocuje omezující podmínka. Krok je možno explicitně nastavit použitím klíčového slova "**Step**" s následující číselnou konstantou<sup>[10]</sup> (krok je možno nastavit i záporně).

```
for přiřazovací_příkaz to výraz < step konstanta > příkaz
```

Například :

```

for j := 0 to SampleCount
  begin
    // tělo cyklu
  end;

```

nebo

```

for i := 2 * Pi() to 0 step (-0.01)
  begin
    // tělo cyklu
  end;

```

## 5.4 Smyčka typu WHILE - DO

Smyčka typu "While" - "Do" (smyčka s podmínkou na počátku) opakovaně provádí tělo cyklu, dokud platí omezující binární podmínka na počátku smyčky. Není-li podmínka nikdy splněna, tělo cyklu se vůbec neprovede.

```

while podmínka do příkaz

```

Například:

```

function GetLastValidSample ( ref t : THTrendChannelAnalog) of analog;
local
  c, tm : counter;
begin
  tm := t.LastSampleTime;           // čas posledního vzorku
  c := t.SampleCount;              // celkový počet vzorků
  while ( Not( t.Valid[ tm ] ) ) do //dokud není vzorek validní
  begin
    tm := tm - t.Period;
    // ošetření případu, kdy v trendu není žádný validní vzorek
    c := c - 1;
    if ( c < 0 ) then
      return 0;
    end;

  return t [ tm ];
end;

```

## 5.5 Smyčka typu DO - WHILE

Smyčka typu "Do" - "While" (smyčka s podmínkou na konci) provede tělo cyklu a otestuje omezující binární podmínku na konci smyčky. Je-li podmínka splněna, je tělo smyčky provedeno znovu atd. Není-li podmínka nikdy splněna, tělo cyklu se provede právě jednou.

Aby bylo možno určit, není-li ukončovací klíčové slovo "While" vnořenou smyčkou typu "While - Do", je nutno tělo smyčky psát jako složený příkaz [\[2\]](#).

Ve všech typech smyček může být tělem smyčky jednoduchý příkaz nebo složený příkaz (uvozený "Begin" a "End").

```

do příkaz while podmínka

```

Například:

```

i := 10;
do
  begin
    // tělo cyklu
    i := i - 1;
  end;
while( i >= 0 );

```

## 6 Funkce

Funkce je možno rozdělit do třech skupin:

- matematické [23] - určené pro matematické výpočty
- konverzní [24] - pro konverzi mezi jednotlivými datovými typy
- pro animační dynamizace [24] - funkce pro jednoduché vytváření animačních dynamizací
- pro řízení běhu programu [26] - funkce pro řízení běhu programu v Bára Skriptu
- souborové funkce [26] - nejrůznější souborové funkce, otevření, čtení, zápis, zavření souboru atd.
- pro práci s technologickými displeji [28] - funkce pro přepínání, tisk, zavírání technologických displejů
- pro práci s alarmy [27] - funkce pro zápis do alarmu, událostí a systémového zápisníku
- pro práci s přístupovými oprávněními [28] - funkce pro zjišťování aktuálního uživatele, přihlášení, odhlášení
- pro práci se zvukem [29] - funkce pro přehrávání zvuku
- časové [30] - určené pro práci s datem a časem
- ostatní [31] - výše nezařaditelné funkce

### 6.1 Matematické funkce

Implementované základní matematické a goniometrické funkce pracující pouze s datovým typem "Analog".

| <i>Funkce</i>    | <i>Matematicky</i>                 | <i>Popis</i>                                   |
|------------------|------------------------------------|--|
| <b>Pi</b>        | 3.1415                             | Ludolfovo číslo (bez parametru)                |
| <b>Sqr</b>       | $x^2$                              | druhá mocnina                                  |
| <b>Sqrt</b>      | -                                  | druhá odmocnina                                |
| <b>Exp</b>       | $e^x$                              | x-tá mocnina e                                 |
| <b>Pow</b>       | $y^x$                              | x-tá mocnina y (dva parametry)                 |
| <b>Pow10</b>     | $10^x$                             | x-tá mocnina 10                                |
| <b>Log</b>       | $\log(x)$                          | dekadický logaritmus                           |
| <b>Ln</b>        | $\ln(x)$                           | přirozený logaritmus                           |
| <b>Rad2Deg</b>   | -                                  | převod radiánů na stupně                       |
| <b>Deg2Rad</b>   | -                                  | převod stupňů na radiány                       |
| <b>Sin</b>       | $\sin(x)$                          | sinus x (parametr v rad)                       |
| <b>Cos</b>       | $\cos(x)$                          | cosinus x (parametr v rad)                     |
| <b>Tan</b>       | $\text{tg}(x)$                     | tangens x (parametr v rad)                     |
| <b>Asin</b>      | $\text{Arcsin}(x)$                 | cyklometrické funkce (výsledek v rad)          |
| <b>Acos</b>      | $\text{Arccos}(x)$                 | cyklometrické funkce (výsledek v rad)          |
| <b>Atan</b>      | $\text{Arctg}(x)$                  | cyklometrické funkce (výsledek v rad)          |
| <b>Abs</b>       | $ x $                              | absolutní hodnota x                            |
| <b>Sign</b>      | $\text{Sign}(x)$                   | signum (1 pro kladné, -1 pro záporné)          |
| <b>Round</b>     | -                                  | zaokrouhlení                                   |
| <b>RoundDown</b> | -                                  | zaokrouhlení vždy dolů                         |
| <b>RoundUp</b>   | -                                  | zaokrouhlení vždy nahoru                       |
| <b>Min</b>       | $\text{Minimum}(x, y)$             | minimum ze zadaných argumentů                  |
| <b>Max</b>       | $\text{Maximum}(x, y)$             | maximum ze zadaných argumentů                  |
| <b>Select</b>    | $\text{Select}(\text{podm}, x, y)$ | je-li výraz pod hodnoty TRUE, vrací x, jinak y |
| <b>Random</b>    | $\text{Random}(x)$                 | vrací pseudonáhodné číslo v intervalu 0..(x-1) |

## 6.2 Funkce pro animační dynamizace

Tato skupina funkcí je určena pro snadnější vytváření animačních dynamizací entit.

| <i>Funkce</i>              | <i>Popis</i>   |
|----------------------------|--|
| <b>RotateWithPeriod</b>    | Vrací hodnotu 0-360. Výsledek je typu Analog.                |
| <b>ScaleMoveWithPeriod</b> | Vrací hodnotu 0-1. Výsledek je typu Analog.                  |
| <b>BlinkWithPeriod</b>     | Vrací hodnotu true nebo false. Výsledek je tedy typu Binary. |

Všechny funkce vyžadují jako parametr periodu v milisekundách.

## 6.3 Konverzní funkce

Konverzní funkce zajišťují datovou konverzi mezi jednotlivými typy proměnných nebo výrazů. Jsou k dispozici konverze všech datových typů mezi sebou. Název konverzní funkce je tvořen vždy názvem typu parametru, číslicí 2 a názvem typu, do něhož hodnotu konvertujeme. Funkce jsou uspořádány do tabulky:

| <i>Typ</i>      | <i>Analog</i>   | <i>Binary</i>   | <i>Counter</i>   | <i>Discrete</i>  | <i>Text</i>   |
|-----------------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|---------------|
| <b>Analog</b>   | -               | Analog2Binary   | Analog2Counter   | Analog2Discrete  | Analog2Text   |
| <b>Binary</b>   | Binary2Analog   | -               | Binary2Counter   | Binary2Discrete  | Binary2Text   |
| <b>Counter</b>  | Counter2Analog  | Counter2Binary  | -                | Counter2Discrete | Counter2Text  |
| <b>Discrete</b> | Discrete2Analog | Discrete2Binary | Discrete2Counter | -                | Discrete2Text |
| <b>Text</b>     | Text2Analog     | Text2Binary     | Text2Counter     | Text2Discrete    | -             |

Příklad:

```
Analog2Counter( 2 * Pi() ) - Time > 3
```

## 6.4 Práce s řetězci

Pro práci s řetězci jsou v systémovém hlavičkovém souboru <string.bah> definovány konstanty **EOS** (konec souboru – hodnota 0) a **STRING\_MAX\_LEN** (maximální možná délka řetězce – hodnota 255), a dále je pro přehlednější práci s řetězci definován typ **char** jako proměnná typu **discrete**.



| <i>Deklarace funkce</i>                                      | <i>Popis</i>   |
|--|--|
| <b>Stralloc( ) of text</b>                                   | Funkce alokuje paměťové místo pro řetězec dlouhý max. 255 znaků. Operace je nutná pro ostatní funkce modifikující obsah řetězce. Je nutno zapnout podporu pro řetězcové funkce ! |
| <b>Strfree( t: text )</b>                                    | Funkce uvolní paměť řetězce alokovaného funkcí stralloc.   |
| <b>Strcpy( dest, src: text ) of text</b>                     | Funkce kopíruje obsah řetězce src do řetězce dest. Řetězec dest musí být alokován pomocí funkce stralloc.  |
| <b>Strcat( dest, src: text ) of text</b>                     | Funkce připojí obsah řetězce dest k řetězci src. Řetězec dest musí být alokován pomocí funkce stralloc.  |
| <b>Strlen( src: text ) of counter</b>                        | Funkce vrací aktuální délku řetězce.   |
| <b>Strfindch( src: text; c: counter ) of counter</b>         | Funkce vyhledá první výskyt znaku c v řetězci a vrátí jeho polohu. V případě nenalezení vrací hodnotu -1.  |
| <b>Strgetch( src: text; inx: counter ) of char</b>           | Funkce vrací znak z řetězce uložený na zadané pozici.  |
| <b>Strputch( dest: text; inx: counter; c: char ) of text</b> | Funkce zapíše znak do řetězce na zadanou pozici. Řetězec dest musí být alokován pomocí funkce stralloc.  |
| <b>Strinsch( dest: text; inx: counter; c: char ) of text</b> | Funkce vloží znak do řetězce na zadanou pozici. Znaky za touto pozicí odsune. Řetězec dest musí být alokován pomocí funkce stralloc.   |
| <b>Strdelch( dest: text; inx: counter ) of text</b>          | Funkce vyjme znak z řetězce ze zadané pozice. Znaky za touto pozicí odsune. Řetězec dest musí být alokován pomocí funkce stralloc.   |
| <b>Strrdvld( src: text ) of binary</b>                       | Funkce vrací TRUE, je-li řetězec v pořádku a je určen pro čtení.   |
| <b>Strwrvld( src: text ) of binary</b>                       | Funkce vrací TRUE, je-li řetězec v pořádku a je určen pro čtení nebo zápis.  |
| <b>IsAlpha( c: char ) of binary</b>                          | Funkce vrací TRUE, je-li znak písmenem (pracuje včetně písmen s diakritikou podle zadané kódové stránky Windows).  |
| <b>IsAlphaNumeric( c: char ) of binary</b>                   | Funkce vrací hodnotu výrazu ( isalpha() or isnumeric() ).  |
| <b>IsNumeric( c: char ) of binary</b>                        | Funkce vrací TRUE, je-li znak číslicí 0 až 9.  |
| <b>IsUpper( c:char ) of binary</b>                           | Funkce vrací TRUE, je-li znak velkým písmenem (včetně diakritiky podle nastavené kódové stránky Windows).  |
| <b>IsLower( c:char ) of binary</b>                           | Funkce vrací TRUE, je-li znak malým písmenem (včetně diakritiky podle nastavené kódové stránky Windows).   |
| <b>ToUpper( c:char ) of char</b>                             | Funkce převede znak na velké písmeno (včetně diakritiky podle nastavené kódové stránky Windows).   |
| <b>ToLower( c:char ) of char</b>                             | Funkce převede znak na malé písmeno (včetně diakritiky podle nastavené kódové stránky Windows).  |

### Upozornění!

Ke každému volání funkce *StrAlloc* musí existovat právě jedno volání *StrFree*, jinak nedojde k dealokaci použité paměti a následně k jejímu spotřebování .

Pro práci s řetězci je dále určen systémový Bára Skript <**string.bal**>, ve kterém jsou definovány další čtyři funkce pro práci s řetězci.

| <i>Deklarace funkce</i>                        | <i>Popis</i>  |
|--|---|
| <b>Strclr( s: text ) of text</b>               | Funkce vymaže řetězec. Proměnná s obsahuje prázdný řetězec. |
| <b>Straddch( dest: text; c: char ) of text</b> | Funkce přidá znak c na konec řetězce dest.                  |
| <b>Strupper( s: text ) of text</b>             | Funkce převede řetězec s na velká písmena.                  |
| <b>Strlower( s: text ) of text</b>             | Funkce převede řetězec s na malá písmena.                   |

## 6.5 Řízení běhu programu

| <i>Deklarace funkce</i>         | <i>Popis</i>  |
|---------------------------------|---|
| <b>Sleep( delay: counter );</b> | Funkce pozastaví běh programu na danou dobu (v milisekundách). Po uplynutí této doby program pokračuje v místě volání funkce Sleep. |
| <b>Suspend();</b>               | Pozastaví běh programu do dalšího spuštění dynamizací. Po novém spuštění program pokračuje v místě volání funkce Suspend.           |
| <b>Exit();</b>                  | Funkce Exit ukončí bezpodmínečně běh programu. Při novém volání programu program začíná od začátku.                                 |

## 6.6 Souborové funkce

Pro práci se soubory je potřeba vložit systémový hlavičkový soubor `<files.bah>`, ve kterém jsou definovány jednak konstanty pro volání funkcí "FileOpen" a "FileSeek" a jednak se zavádí typ "HFILE" (identifikátor souborů) jako proměnná typu counter.

| <i>Deklarace funkce</i>   | <i>Popis</i>  |
|---|---|
| <b>IniReadString( file, section, entry: text; dest :text ) of binary</b>  | Funkce přečte řetězec znaků ze souborů typu INI.  |
| <b>IniWriteString( file, section, entry: text; dest :text ) of binary</b> | Funkce zapíše řetězec znaků do souboru typu INI.  |
| <b>FileExist( file: text ) of binary</b>                                  | Funkce vrátí TRUE v případě, jestliže zadaný soubor existuje.   |
| <b>FileDateTime( file: text ) of counter</b>                              | Funkce vrací datum a čas poslední modifikace souboru v sekundách od 1.1.1980.   |
| <b>FileRename( newfile, oldfile: text ) of binary</b>                     | Funkce přejmenuje soubor. Nový soubor musí být na stejném disku.  |
| <b>FileCopy( destfile, srfile: text ) of binary</b>                       | Funkce zkopíruje soubor.  |
| <b>FileDelete( file: text ) of binary</b>                                 | Funkce smaže soubor zadaného jména.   |
| <b>FileOpen( file: text; openMode: discrete ) of HFILE</b>                | Funkce otevře soubor a vrátí jeho identifikátor. Identifikátor souboru je třeba používat pro následné souborové funkce. Při chybě vrací hodnotu -1. |
| <b>FileClose( hfile: HFILE ) of binary</b>                                | Funkce zavře soubor.  |
| <b>FileEnd( hfile: HFILE ) of binary</b>                                  | Funkce vrací TRUE, jestliže se ukazatel v souboru dostane na jeho konec.  |
| <b>FileSeek(hfile:HFILE; offset:counter; from:discrete) of counter</b>    | Funkce změní polohu ukazatele v souboru.  |
| <b>FileSize( hfile: HFILE ) of counter</b>                                | Funkce vrátí délku otevřeného souboru.  |
| <b>FileReadString( hfile: HFILE; dest: text ) of binary</b>               | Funkce přečte řádek z textového souboru (ukončený znaky CR-LF).   |
| <b>FileReadBytes( hfile: HFILE; dest: text; cnt: counter ) of binary</b>  | Funkce přečte zadaný počet bytů z datového souboru.   |
| <b>FileWriteString( hfile: HFILE; dest: text ) of binary</b>              | Funkce zapíše řádek do textového souboru a ukončí jej znaky CR-LF.  |
| <b>FileWriteBytes( hfile: HFILE; dest: text; cnt: counter ) of binary</b> | Funkce zapíše zadaný počet bytů do datového souboru.  |
| <b>FileExecute( exepath, window, cmdline:text ) of binary</b>             | Funkce aktivuje nebo spustí program v daném okně s danými parametry. Vrací TRUE, pokud se akce podaří   |

### Otevření souboru

Pro úplnost jsou zde uvedeny i možné hodnoty parametru "openMode" pro funkci "FileOpen". Parametr "OpenMode" je orientován příznakově, takže lze použít kombinaci několika příznaků oddělených operátorem **OR**.

| <i>Typ přístupu</i> | <i>Popis</i>                     |
|---------------------|----------------------------------|
| <b>OPEN_READ</b>    | Otevře soubor pro čtení.         |
| <b>OPEN_WRITE</b>   | Otevře soubor pro zápis.         |
| <b>OPEN_RDWR</b>    | Otevře soubor pro čtení i zápis. |

| <i>Typ sdílení</i> | <i>Popis</i>                 |
|--------------------|------------------------------|
| SHARE_NONE         | Soubor nelze sdílet.         |
| SHARE_READ         | Soubor lze sdílet pro čtení. |
| SHARE_WRITE        | Soubor lze sdílet pro zápis. |

| <i>Další příznaky</i> | <i>Popis</i>   |
|-----------------------|--|
| CREATE_NEW            | Vytvoří nový soubor. Vrátí chybu, jestliže soubor již existuje.      |
| CREATE_OVERWRITE      | Vytvoří nový soubor. Přepíše soubor, jestliže již existuje.          |
| CREATE_EXISTING       | Otevře soubor. Vrátí chybu, jestliže soubor neexistuje.              |
| CREATE_ALWAYS         | Otevře soubor vždy. Neexistoval-li, vytvoří nový.                    |
| CREATE_TRUNCATE       | Otevře soubor a zkrátí jej. Vrátí chybu, jestliže soubor neexistuje. |

## Posun aktuálního ukazatele v souboru

Parametr "from" funkce "FileSeek" udává, vůči čemu se má posun v souboru provést.

| <i>Funkce</i> | <i>Popis</i>  |
|---------------|---|
| SEEK_BEGIN    | Posun se provede relativně vůči začátku souboru           |
| SEEK_CURRENT  | Posun se provede relativně vůči aktuální pozici v souboru |
| SEEK_END      | Posun se provede relativně vůči konci souboru             |

## 6.7 Práce s alarmy a událostmi

Pro práci s alarmy, událostmi a se systémovým zápisníkem je potřeba vložit systémový hlavičkový soubor <alarms.bah>. Obsahuje definice konstant typů, příznaků a priorit alarmu. Pro zápis alarmu, událostí slouží následující funkce:

```
SendAlarmEx( type: discrete, txt: text, style: text, source: text, level:
discrete, id: text );
```

### Parametry funkce

| <i>Typ (type)</i> | <i>Popis</i>                               |
|-------------------|--|
| ALR_TYPE_ALARM    | Zápis bude zařazen mezi alarmy             |
| ALR_TYPE_EVENT    | Zápis bude zařazen mezi události           |
| ALR_TYPE_LOG      | Zápis bude zařazen mezi systémové události |

Parametr **txt** je informační text sdělení, **style** je textové jméno stylu alarmů, s jehož vlastnostmi má být zařazen.

| <i>Úroveň (level)</i> | <i>Popis</i>   |
|-----------------------|--|
| ALR_LEVEL_OK          | Zánik alarmu, přechod do normálu                           |
| ALR_LEVEL_ERROR       | Vznik alarmu, přechod do chybového stavu, hlášení události |

Parametr **id** má význam jen u stavových alarmů pro párování vzniku a zániku alarmů. Nezaniklé párované alarmy jsou tak zobrazovány jako trvající.

### Zastaralé funkce (ponechány z důvodu zpětné kompatibility skriptů)

Následující funkce a konstanty jsou zachovány pro kompatibilitu s verzemi 2.x, dále je není vhodné používat:

```
SendAlarm( txt: text; flags: counter; priority: discrete );
SendEvent( txt: text; flags: counter; priority: discrete );
SendLogbook( txt: text; flags: counter; priority: discrete );
```

Všechny funkce zapíše text do alarmu, resp. událostí nebo systémového zápisníku.

## Parametry funkcí

| <i>Příznaky (flags)</i> | <i>Popis</i>                                       |
|-------------------------|--|
| <b>ALF_DISPLAY</b>      | Zobrazit alarm mezi nekvitovanými alarmy           |
| <b>ALF_PRINT</b>        | Tisknout alarm na tiskárně                         |
| <b>ALF_ARCHIVE</b>      | Archivovat alarm v archívu alarmů                  |
| <b>ALF_SIREN</b>        | Spustit sirénu                                     |
| <b>ALF_ACCEPT</b>       | Zapsat do alarmu datum a čas kvitace               |
| <b>ALF_STANDARDMSG</b>  | Text alarmu se nemění (jen pro interní použití)    |
| <b>ALF_HASPARAM</b>     | Alarm má další parametry (jen pro interní použití) |

Při vzniku a zániku alarmu je pak vhodné použít předdefinované kombinace příznaků nazvané:

- **ALF\_SIGNAL** - Zobrazí alarm mezi nekvitovanými alarmy, vytiskne na tiskárně, archivuje v archívu alarmů, spustí sirénu a zapíše čas kvitace alarmu (or **ALF\_STANDARDMSG**)
- **ALF\_NORMAL** - Zobrazí alarm mezi nekvitovanými alarmy, vytiskne na tiskárně, archivuje v archívu alarmů a zapíše čas kvitace alarmu

| <i>Priorita (priority)</i> | <i>Popis</i>               |
|----------------------------|----------------------------|
| <b>ALP_LOW</b>             | Alarm s nízkou prioritou   |
| <b>ALP_MEDIUM</b>          | Alarm se střední prioritou |
| <b>ALP_HIGH</b>            | Alarm s vysokou prioritou  |

## 6.8 Přístupová oprávnění

Pro zjištění aktuálně přihlášeného uživatele, přihlášení a odhlášení slouží funkce z hlavičkového souboru **<access.bah>**.

```
function UserName() of text;
function AccessLogout() of text;
function AccessLoginDlg() of text;
```



Pro omezení některých skriptů je možné použít funkci *UserName* a porovnat se jménem uživatele, který má provádění skriptu povoleno.

## 6.9 Práce s technologickými displeji

Pro práci s technologickými displeji je potřeba vložit systémový hlavičkový soubor **<display.bah>**, obsahuje definice potřebných konstant.

```
procedure AccessDisplay( display, param: text; action: discrete );
procedure AccessDisplayParam( display, param: text; action: discrete;
userParam: text );
```

Funkce **AccessDisplay** provede s displejem požadovanou akci.

| <i>Akce</i>  | <i>Popis</i>  |
|--------------|---|
| ACD_OPEN     | Znovu otevře daný displej bez ohledu na to, je-li již otevřen.        |
| ACD_FOCUS    | Zobrazí displej (pokud není otevřen, tak jej otevře)                  |
| ACD_CLOSE    | Zavře požadovaný displej  |
| ACD_MINIMIZE | Zmenší požadovaný displej do ikony                                    |
| ACD_MAXIMIZE | Zvětší displej na celou plochu aplikace Process Monitor               |
| ACD_RESTORE  | Obnoví původní rozměry displeje                                       |
| ACD_PRINT    | Vytiskne displej na tiskárně (je-li nakonfigurována)                  |
| ACD_PRINTDLG | Zobrazí dialogové okno pro výběr tiskárny a umožní vytisknout displej |
| ACD_UPDATE   | Překreslí požadovaný displej.   |
| ACD_HOME     | Zobrazí hlavní displej  |
| ACD_PREV     | Zobrazí předchozí displej (existuje-li)                               |
| ACD_NEXT     | Zobrazí následující displej (existuje-li)                             |
| ACD_UPPER    | Zobrazí nadřazený displej (existuje-li)                               |
| ACD_LOWER    | Zobrazí podřazený displej (existuje-li)                               |

## Použití procedury AccessDisplayParam pro zobrazení alarmů s filtrem

**display** = "System Windows & Dialogs" - systémová okna a dialogy

**param** =

- "Alarm Accept Dialog" - nekvitované alarmy
- "Event Accept Dialog" - nekvitované události
- "Logbook Accept Dialog" - nekvitované systémové události
- "Alarm Actual Dialog" - aktuální alarmy
- "Event Actual Dialog" - aktuální události
- "Logbook Actual Dialog" - aktuální systémové události
- "Alarm Service Window" - všechny alarmy
- "Event Service Window" - všechny události
- "Logbook Service Window" - všechny systémové události

**action** = ACD\_OPEN - otevřít okno

**userParam** =

- /Alarm=alarmy (true/false) - zobrazovat alarmy (ano/ne)
- /Event=události (true/false) - zobrazovat události (ano/ne)
- /Log=systémové události (true/false) - zobrazovat systémové události (ano/ne)
- /Level=úroveň alarmů (0-zánik, 1-vznik)- zobrazovat vznik/zánik
- /Source=název zdroje - jen alarmy ze zdroje, zdrojů (lze použít parametr vícekrát za sebou s různými zdroji)
- /Style=název alarmního stylu" - jen alarmy zadaného alarmního stylu

## Příklady použití

```
AccessDisplayParam( "System Windows & Dialogs", "Alarm Accept Dialog",
ACD_OPEN, "/Source=Kotelna /Style=Alarm" );
// zobrazí nekvitované alarmy ze zdroje "Kotelna" se stylem "Alarm"

AccessDisplayParam( "System Windows & Dialogs", "Alarm Accept Dialog",
ACD_OPEN, "/Event=true /Source=Kotelna1 /Source=Kotelna2" );
// Zobrazí nekvitované události ze zdrojů "Kotelna1" a "Kotelna2"

AccessDisplayParam( "System Windows & Dialogs", "Event Accept Dialog",
ACD_OPEN, "/Level=1" );
// Zobrazí nekvitované události s úrovní=1
```

## 6.10 Práce s se zvukem

Pro práci se zvukem slouží funkce PlaySound a StopSound. Jejich deklarace naleznete v hlavičkovém souboru <sound.bah>.

| <i>Deklarace funkce</i>                                 | <i>Popis</i>  |
|---|---|
| <b>PlaySound( soundName: text; autoRepeat: binary )</b> | Přehraje požadovaný zvuk. Má-li parametr autoRepeat hodnotu true, bude daný zvuk přehrávat stále dokola až do ukončení přehrávání příkazem StopSound. |
| <b>StopSound( allSounds: binary )</b>                   | Ukončí přehrávání zvuku. Pokud má parametr allSounds hodnotu true, vyprázdní současně frontu zvuků pro přehrávání.                                    |

## 6.11 Práce s datem a časem

Další skupinou funkcí jsou funkce pro práci s datem a časem. Jazyk Bára používá sekundový formát data. Určuje počet sekund od 1.1.1980. Jeho výhodou je možnost sčítání a odčítání data a času. Všechny funkce vracejí typ Counter.

| <i>Funkce</i>         | <i>Parametr</i>             | <i>Popis</i>                                     |
|-----------------------|-----------------------------|--|
| <b>Year</b>           | -                           | Vrací aktuální rok                               |
| <b>Month</b>          | -                           | Vrací aktuální měsíc                             |
| <b>Day</b>            | -                           | Vrací aktuální den                               |
| <b>Hour</b>           | -                           | Vrací aktuální hodinu                            |
| <b>Minute</b>         | -                           | Vrací aktuální minutu                            |
| <b>Second</b>         | -                           | Vrací aktuální sekundu                           |
| <b>Time</b>           | -                           | Vrací aktuální denní čas v sekundách od půlnoci. |
| <b>Date</b>           | -                           | Vrací aktuální datum ve dnech od 1.1.1980        |
| <b>DateTime</b>       | -                           | Vrací aktuální datum a čas v sek. od 1.1.1980    |
| <b>GetSecCount</b>    | -                           | Vrací počet sekund od startu Windows             |
| <b>GetTickCount</b>   | -                           | Vrací počet milisekund od startu Windows         |
| <b>GetYear</b>        | datum                       | Vrací rok z data zadaného parametrem             |
| <b>GetMonth</b>       | datum                       | Vrací měsíc z data zadaného parametrem           |
| <b>GetDay</b>         | datum                       | Vrací den z data zadaného parametrem             |
| <b>GetHour</b>        | čas                         | Vrací hodinu z času zadaného parametrem          |
| <b>GetMin</b>         | čas                         | Vrací minutu z času zadaného parametrem          |
| <b>GetSec</b>         | čas                         | Vrací sekundu z času zadaného parametrem         |
| <b>GetDayOnWeek</b>   | GetDayOnWeek(x)             | vrací den v týdnu (0-pondělí,6-neděle)           |
| <b>CreateDateTime</b> | CreateDateTime(y,m,d,h,m,s) | vytvoří ze zadaného data sekundový čas           |

Je-li udán parametr datum nebo čas, je možno použít i funkci vracející datum i čas společně (např. DateTime). Platí totiž rovnost:

$$\text{DateTime}() = (\text{Date}() * 86400) + \text{Time}()$$

V uvedeném případě je potřeba vynásobit hodnotu vrácenou funkcí Date (počet dní od 1.1.1980) počtem sekund za jeden den tj.

$$60 \text{ (sec/min)} * 60 \text{ (min/hod)} * 24 \text{ (hod/den)} = 86400 \text{ (sec/den)}$$

Chci získat číslo zítřejšího dne. Volám:

$$\text{GetDay}(\text{Date}() + 1) * 86400$$

Chci získat čas o hodinu vyšší, než je okamžitý:

$$\text{Time}() + 3600$$

## 6.12 Ostatní funkce

Ostatní nezařazené funkce jsou popsány zde.

| <i>Funkce</i>                                  | <i>Popis</i>   |
|--|--|
| <b>CmdLine() of text</b>                       | Vrací celý obsah příkazové řádky skriptu například obsah alarmu v dynamizaci OnAlarm |
| <b>CmdLineSet( line: text )</b>                | Nastavuje obsah příkazové řádky skriptu (vhodné pro ladící účely)                    |
| <b>CmdLineParam( i: discrete ) of text</b>     | Vrací i-tý parametr z příkazové řádky jako text (hodnoty i přepínače).               |
| <b>CmdLineValue( i: discrete ) of text</b>     | Vrací i-tou hodnotu z příkazové řádky jako text, přeskakuje přepínače.               |
| <b>CmdLineOption( i: discrete ) of text</b>    | Vrací i-tý přepínač z příkazové řádky jako text, přeskakuje hodnoty.                 |
| <b>CmdLineFindOption( name: text ) of text</b> | Vyhledá a vrací jako text přepínač příkazové řádky se jménem 'name'.                 |
| <b>CmdLineAlarm() of text</b>                  | Vrací formátovaný alarm v dynamizaci OnAlarm a OnAlarmAction (vhodné pro SMS).       |
| <b>VarExist( variable ) of binary</b>          | Vrací TRUE, pokud proměnná existuje  |
| <b>VarOrConst( ident ) of binary</b>           | Vrací TRUE, je-li parametr proměnná či konstanta                                     |

*Příklad: seznam přepínačů příkazové řádky zasílané do skriptu dynamizací OnAlarm a OnAlarmAction.*

```
"Id"
"AlarmId"
"Forbidden"
"System"
"Source"
"Device"
"Text"
"Param"
"Style"
"Type"
"Priority"
"AcceptRight"
"Color"
"Time"
"WriteTime"
"Level"
"AcceptUser"
>Note"
"Mask"
```

*Příklad: obsah příkazové řádky skriptu spuštěného dynamizací OnAlarm.*

```
/Id=11943 /AlarmId=GEN.Sinus03 /Forbidden=0 /System="" /Source=Generator /
Device="" /Text="Porucha: GEN.Sinus0 (2.93173)!" /Param=""
/Style=Alarm /Type=0 /Priority=3 /AcceptRight={00000000-0000-0000-0000-
000000000000} /Color=255 /Time=28.08.2012-14:40:45
/WriteTime=28.08.2012-14:40:45 /Level=1 /AcceptUser="" /Note="" /Mask=3
```

*Příklad: napojení RemoteDesktop po kliknutí na alarmu; dynamizace BaraScript, dynamizační podmínka OnAlarmAction.*

```
global
opt: text;
begin
opt := CmdLineFindOption( "Source" );
if strlen( opt ) > 0 then
if opt = "Generator" then
FileExecute( "mstsc.exe", "Test-W7 - Test-W7 - Remote
Desktop Connection", "e:\temp\Test-W7.rdp" );
end.
```

*Příklad: procházení pokusné příkazové řádky dynamizací typu BaraScript*

```
global
  i : counter;
  par, val : text;
begin
  CmdLineSet( "pokus /system=abc /source=George" );

  for i:= 0 to 10
  begin
    par := CmdLineOption( Counter2Discrete( i ) );
    if par = "/Source" then
    begin
      val := CmdLineValue( Counter2Discrete( i ) );
      if val = "Generator" then
      begin
        // nejaka akce ....
      end;
    end;
  end;
end.
```



# 7 Složené typy

## 7.1 Typ TIOChannel

Vstupně/výstupní kanály byly deklarovány jako pole hodnot některého z jednoduchých datových typů. Později byly rozšířeny o příznaky popisující jejich stav. Příznaky jsou deklarovány jako struktura základních typů a polí základních typů.

Kanál je tedy typu **Record** a je definován následovně:

```
TIOChannelXXXXX : record
  Value      : array [Array] of XXXXX; // InOut - hlavní hodnota kanálu,
  pole hodnot indexované od 0 do Array - 1
  Status     : discrete; // Input - status kanálu - kód chyby z regulátoru
  - 0=OK
  Valid     : binary; // InOut - validita hlavní hodnoty kanálu
  Array     : counter; // Input - počet prvků pole kanálu (obvykle 1, když
  není pole)
  DataType  : discrete; // Input - datový typ hlavní hodnoty kanálu
  Name      : text; // Input - jméno kanálu
  Descr     : text; // Input - popis kanálu
  TypeName  : text; // Input - jméno typu kanálu
  Updated   : counter; // Input - datum a čas poslední obnovy hodnoty
  Config    : text; // Input - konfigurační řetězec kanálu v
  regulátoru

  Lo        : analog; // Input - minimální hodnota pro zadání, alarm
  Hi        : analog; // Input - maximální hodnota pro zadání, alarm

  Format    : text; // Input - formát výpisu proměnné
  Unit     : text; // Input - jednotka veličiny

  Log.Style : text; // Input - jméno stylu logování při zadání
  hodnoty
  Alarm.Style : text; // Input - jméno stylu alarmu při splnění alarmní
  podmínky
  Alarm.State : binary; // Input - aktuální stav splnění alarmní podmínky

  //
  // je-li trend definován - Trend.Used = true
  // Q < 86400 - index vzorku od posledního zapsaného zpět, Q <
  Trend.Count
  // Q >= 86400 - datum a čas vzorku typu counter
  Trend.Value : array [Q] of XXXXX; // InOut - hodnota typu XXXXX
  trendu v Q
  Trend.Valid : array [Q] of binary; // InOut - validita vzorku trendu
  v Q
  Trend.Present : array [Q] of binary; // InOut - vrací true, když
  vzorek v Q existuje
  Trend.File : text; // Input - textové jméno souboru
  trendu
  Trend.Period : counter; // Input - perioda vzorkování
  proměnné
  Trend.Count : counter; // Input - celkový počet zapsaných
  vzorků v trendu
  Trend.Last : counter; // Input - datum a čas posledního
  vzorku v trendu
```

```

Trend.First : counter;           // Input - datum a čas prvního
vzorku v trendu
Trend.Used : binary;            // Input - vrací, zda je trend ke
kanálu definován
Trend.Name : text;              // Input - textové jméno trendu
end;

```

kde XXXXX může být některý z typů **Analog**, **Binary**, **Counter**, **Discrete**, **Text**. V/V kanál typu **TIOChannelAnalog** tedy obsahuje hodnotu (Value) typu **Analog**.

## Value

Příznak obsahuje hodnotu dané proměnné. Typ hodnoty je stejný jako typ kanálu. Na hodnoty proměnné se můžete odkazovat také přímo jako na kanál s vynecháním příznaku Value.

Hodnota kanálu je deklarována jako pole i v případě, že se nejedná o pole. Rozměr pole Array je v tomto případě 1. Na proměnnou se tedy lze i v tomto případě odkazovat také pomocí indexu pole jako na Proměnná[0]. Pole se indexuje od 0 po (Array - 1) včetně.

## Status

Příznak Status může obsahovat dodatečné informace o proměnné, jako například překročení mezí, chybový stav čidla apod.

## Array

Definuje zadanou délku pole kanálu. Pokud se jedná o samostatnou hodnotu, je Array = 1.

## Příklady použití:

```

// deklarace funkce s parametrem typu analogového kanálu, musí být vždy
předáváno referencí ref
function GetDaySample( ref src: TIOChannelAnalog ) of analog;

// xy jsou globální nebo lokální proměnné odpovídajících typů, c je pole
typu TIOChannelAnalog
x1 := c; // do x1 se přiřadí hlavní hodnota na indexu 0
if ( c.Array > 5 ) then // pokud má pole více prvků, než 5
begin
x2 := c[ 5 ]; // do x2 se přiřadí hlavní hodnota na indexu 5
x3 := c.Value[ 5 ]; // do x3 se přiřadí hlavní hodnota na indexu 5 -
totožný význam, ale plný zápis předchozího řádku
x4 := c.Valid[ 5 ]; // do x4 se přiřadí validita vzorku na indexu 5
x5 := c.Status; // do x5 se přiřadí aktuální status kanálu
end;

if ( c.Trend.Used AND c.Trend.Present[ Date() ] = true ) then // je-li trend
definován a zaznamenán vzorek o dnešní půnoci
x6 := c.Trend.Value[ Date() ]; // tak hodnotu
vzorku z dne3n9 p;noci p5i5a+d do x6

x7 := c.Trend.Value[ DateTime() - 3600 ]; // hodnota
před hodinou
x8 := ( c.Trend.Value[ 0 ] + c.Trend.Value[ 1 ] ) / 2; // průměr z
posledních dvou vzorků
x9 := t.Trend.Period; // perioda
trendů
xV := t.Trend.Valid[ 5 ]; // validita
šestého vzorku od konce

```

## 7.2 Typy Desigo PX

Regulátory řady Desigo PX mají mnohem složitější logiku významu a ovládání kanálů, než jiné regulátory. Proto jsou nutné i vlastní složitější datové typy s více příznaky. Datové typy jsou definovány pro hlavní hodnoty typu Analog, Binary, Counter, Discrete.

Kanál je tedy typu **Record** a je definován následovně:

```
TBACnetChannelXXXXX : record
...
Reliability : discrete; // Input - informace o stavu čidla
Manual      : binary;   // InOut  - manuální režim kanálu
Ack         : binary;   // InOut  - kvitace poruchy kanálu
Feedback    : analog;   // Input  - zpětné hlášení o chodu
zařízení
OpTime      : counter;  // Input  - provozní čas zařízení
LoLimit     : analog;   // InOut  - dolní mez, ři podkročení
může být hlášen alarm
HiLimit     : analog;   // InOut  - horní mez, ři překročení
může být hlášen alarm
SubstValue  : analog;   // InOut  - náhradní hodnota při poruše čidla
Slope       : analog;   // InOut  - strmost hodnoty čidla K
(y =K*x + Q)
Intercept   : analog;   // InOut  - posun hodnoty čidla Q
(y =K*x + Q)
end;
```

kde XXXXX může být některý z typů **Analog**, **Binary**, **Counter**, **Discrete**, **Text**. V/V kanál typu TBACnetChannelXXXXX tedy obsahuje hodnotu (Value) typu **Analog**.

## 7.3 Typy pro SMS modul

### Příjem SMS

Typ **TLastReceivedSMS** je použit v modulu pro vysílání a příjem krátkých textových zpráv (IOSMS.IOM). Systémová proměnná **LastReceivedSMS** díky tomu obsahuje nejen text přijaté SMS ale taktéž informace o času odeslání a tel. číslo odkud byla SMS odeslána.

Typ **TLastReceivedSMS** má všechny základní příznaky jako V/V kanály rozšířené o některé další položky. Hodnota Value je deklarována jako pole typu Text o deseti prvcích.

```
TLastReceivedSMS : record
...
Value          : array [10] of text; // InOut
...
Source         : array [10] of text; // Input
DateTime       : array [10] of counter; // Input
end;
```

Kromě standardních příznaků přibyly navíc tyto příznaky:

- **Source** - Telefonní číslo, odkud byla daná krátká textová zpráva (SMS) odeslána.
- **DateTime** - Datum a čas odeslání SMS.

Oba příznaky je možno indexovat v rozsahu 0-9. Výsledkem je tedy datum a čas + zdrojové telefonní číslo posledních deseti přijatých SMS.

### Odesílání SMS

V SMS module lze přidávat kanály, které slouží pro identifikaci účastníků pro příjem SMS. Každý tento kanál má navíc tyto příznaky:

```
TSendedSMS      : record
...
Number          : text; // InOut - telefonní číslo příjemce
SMS
```

```
NumberDesc : text;          // InOut      - jméno příjemce SMS
SMSGroup   : discrete;     // InOut      - skupina, do které příjemce
patří
end;
```

## 7.4 Příznak Manual

Některé datové typy modulů mají definován příznak "**Manual**". Příkladem může být typ "**TNitelChannel**", který je použit pro všechny proměnné V/V modulu Nitel.

```
TNitelChannelXXXXX : record
...
Manual      : binary;          // InOut
end;
```

kde XXXXX může být některý z typů Analog, Binary, Counter, Discrete. Kanál typu "**TNitelChannelAnalog**" tedy obsahuje hodnoty (Value) typu "**Analog**".

### Příznak Manual znamená:

- hodnota "**True**" – proměnná je v manuálním režimu ovládání - hodnota nastavená v hlavní hodnotě kanálu se nezmění
- hodnota "**False**" – proměnná je automatickém režimu ovládání - hlavní hodnotu mění automaticky vnitřní logika regulátoru



### Tip!

Nastavením do hlavní hodnoty obvykle dojde k přepnutí příznaku "**Manual**" na hodnotu "**True**". Pro vrácení stavu do automatického řízení regulátorem je potřeba nastavit příznak "**Manual**" zpět na hodnotu "**False**".

## 8 Dodatky

### 8.1 Chybová hlášení

"Očekává se ')' !"

Počet pravých a levých závorek ve výrazu nebo při volání funkce neodpovídá. Zkontrolujte správnost zadání výrazu.

"Očekává se 'znak' !"

"Chyba syntaxe !"

"Neznámý identifikátor !"

Tato skupina chybových hlášení je nejčastěji zapříčiněna syntaktickou chybou při zápisu zdrojového textu. Zkontrolujte proto správnost zápisu kódu. Chyba může být také indikována v případě chybného ukončení předchozích deklarací (např. po deklaraci proměnné začneme deklarovat funkci, avšak v klíčovém slově "FUNCTION" se vytratí některé písmenko - kompilátor proto tuto zkomoleninu považuje za jméno další proměnné).

"Chyba v parametrech !"

"Chyba v typu parametru !"

"Funkce nemá žádné parametry !"

V tomto případě nastala chyba při volání procedury nebo funkce. Je chybný počet nebo typ parametrů (může být i chybně zapsán výraz na místě parametru).

"Neočekávaný konec souboru !"

Chyba je indikována v případě neočekávaného konce souboru. Program pravděpodobně není regulérně ukončen příkazem "END." (tečka je povinná). Další častou příčinou je některá neukončená poznámka (ve složených závorekách).

"Nekompatibilita typů !"

Chyba nastane při kompilaci přiřazovacího příkazu v případě, kdy nesouhlasí typy proměnné a přiřazovaného výrazu. Ujistěte se o správnosti zápisu a případně použijte konverzní funkce.

"Chyba syntaxe v deklaraci návěští !"

Zkontrolujte správnost deklarace návěští podle příručky.

"Chyba syntaxe v deklaraci proměnných !"

Vyskytla se chyba v sekci deklarace proměnných. Překontrolujte správnost deklarace podle příručky.

"Duplicitní definice návěští !"

Chyba je ohlášena, jestliže jsou nalezena dvě místa v jedné proceduře s definicí návěští shodného jména (syntax: "návěští:").

"Výsledek výrazu v podmínce musí být typu Binary !"

Výsledek výrazu v podmínce musí být vždy typu "BINARY". Zkontrolujte správnost zápisu výrazu případně použijte konverzní funkce.

"V podmínce se očekává 'THEN' !"

Nastává často v případě syntaktické chyby v podmíněném příkaze, kdy kompilátor nemůže najít klíčové slovo "THEN".

"Výsledek návratového výrazu musí být stejného typu jako funkce !"

Zde nesouhlasí typ návratového výrazu za klíčovým slovem "RETURN" s typem funkce. Překontrolujte správnost zápisu výrazu a použitých typů případně použijte konverzní funkce.

"Chyba v hlavičce procedury nebo funkce !"

Chyba v deklaraci hlavičky nebo funkce. Zkontrolujte posloupnost klíčových slov, případně závorčky a středníky.

"Chybné jméno procedury nebo funkce !"

Jméno procedury se shoduje s rezervovaným slovem, je nutné je změnit.

"Chybný identifikátor !"

Použitý identifikátor není správně zapsán (chybné znaky nebo jejich posloupnost) - je třeba upravit podle dovolených pravidel.

"Duplicitní identifikátor !"

Identifikátor jména použitého v deklaraci již byl deklarován v některé předchozí části programu.

"Chybný identifikátor typu proměnné !"

Při zapisování identifikátoru jména proměnné došlo k chybě. Jediné dovolené identifikátory jsou "ANALOG", "BINARY",... , identifikátory složených typů nebo typů externích procesních proměnných.

"Příliš mnoho parametrů !"

Procedura nebo funkce může mít v této verzi maximálně 16 parametrů (lze změnit pomocí "#define").

"Chyba syntaxe v deklaraci parametrů !"

V deklaraci parametrů je syntaktická chyba. Zkontrolujte oddělovače parametrů, závorky, posloupnost jmen proměnných a jejich typů.

"Chyba v inicializační konstantě !"

Inicializační konstanta byla chybně zapsána. Podívejte se na správný zápis konstanty do kapitoly Číselné konstanty.

"Deklarované návěští není definováno !"

Návěští bylo deklarováno v hlavičce funkce, avšak nebylo určeno místo skoku.

"Chybný identifikátor typu funkce !"

Identifikátor typu funkce byl chybně zapsán. Platí obdobně jako při chybě "Chybný identifikátor typu proměnné !".

## Chyby v deklaraci programových smyček

"Řídící proměnná cyklu FOR musí být typu Analog,Counter nebo Discrete!"

Řídící proměnná cyklu typu "FOR" musí být jedním z vyjmenovaných algebraických typů.

"Výraz za TO nelze porovnávat s řídicí proměnnou!"

Typ omezujícího výrazu (za "TO") ve smyčce typu "FOR" musí být shodný s řídicí proměnnou.

"Chyba syntaxe, očekává se TO ve smyčce typu FOR !"

Chybná syntaxe zápisu smyčky typu "FOR", nebyla nalezena povinná část zápisu smyčky - klíčové slovo "TO".

"Krok smyčky musí být stejného typu jako řídicí proměnná !"

Konstanta určující krok smyčky (nepovinné) musí být stejného typu jako řídicí proměnná smyčky.

"Chyba syntaxe, očekává se DO ve smyčce typu WHILE !"

Chybná syntaxe zápisu smyčky typu WHILE DO, nebyla nalezena povinná část zápisu smyčky - klíčové slovo "DO".

"Chyba syntaxe, očekává se WHILE ve smyčce typu DO !"

Chybná syntaxe zápisu smyčky typu DO WHILE, nebyla nalezena povinná část zápisu smyčky - klíčové slovo "WHILE".

## Chyby při práci se složenými typy

"Typ nebyl nalezen !"

Identifikátor typu nebyl nalezen, zkontrolujte jeho jméno a syntaxi.

"Chyba syntaxe v deklaraci typů !"

"Očekává se OF v deklaraci typu pole !"

Deklarace typu neodpovídá pravidlům pro deklaraci typů popsáným v této příručce.

"Duplicitní identifikátor typu !"

Identifikátor typu již byl použit, je třeba zvolit jiný název pro typ.

"Příliš mnoho položek v deklaraci strukturovaného typu !"

Strukturovaný typ může mít v současné verzi max. 16 položek. V případě potřeby většího počtu položek, deklaruje část položek jako zvláštní typ a tento typ vnořte.

"Externí typ nesmí být položkou složeného typu !"

Položkami složeného typu smí být pouze jednoduché typy nebo uživatelem definované typy.

"Typ indexu pole musí být typu Counter !"

"Délka pole musí být v rozsahu 1 až 255 položek !"

"Index do pole je větší než délka tohoto pole !"

Index do proměnné typu pole musí být výraz typu "Counter" a musí být v rozsahu  $0 \leq \text{index} < \text{rozsah}$ , přičemž rozsah pole musí být v intervalu  $<1;255>$ .

"Očekává se ' ] ' !"

"Očekává se ' [ ' !"

Chybí otevírací nebo uzavírací závorka indexu pole. Doplněte jí nebo změňte zadání.

"Pole má příliš mnoho rozměrů !"

V současné verzi je možno vnořit pole max. do třetí úrovně - je tedy možno vytvořit maximálně třírozměrná pole.

## Interní chyby

"Interní neidentifikovaná chyba !"

"Interní chyba při zápisu kódu !"

K těmto chybám by nemělo při používání nikdy dojít a jejich případný výskyt je nutno hlásit dodavateli SW.

## Chyby za běhu programu

### "Stack overflow !"

Chyba přetečení zásobníku. Bylo například provedeno příliš mnoho vnořených volání (rekurze).

### "Division by zero !"

V programu se vyskytlo dělení nulou.

### "Invalid parameter !"

Volání funkce Sleep se záporným parametrem a matematické funkce s chybným parametrem (např. odmocnina ze záporného čísla apod.)

### "Bad array index !"

Odkaz na index pole větší než deklarovaná délka pole.

### "Timeout occurred !"

Doba běhu programu překročila definovaný maximální možný čas běhu. Do doby běhu programu se počítá pouze čas běhu programu bez přerušení funkcí "Sleep" nebo "Suspend".

### "Internal error !"

Interní chyba v programu. Tato chyba by neměla nikdy nastat.

### "String using error !"

Chyba při použití stringových operací. Například použití nealokované řetězce, zápis za max. délku řetězce (255 znaků), apod.

### "User exit !"

Ukončení programu funkcí Exit.

### "Using File Error !"

Volání souborové funkce s nevalidním identifikátorem souboru.

### "Functions are not enabled in HW key !"

Volání funkce, která není povolena v HW klíči. Jedná se o souborové a řetězcové funkce, které je potřeba mít povoleny v HW klíči.

### "External functions not installed !"

Externí funkce není instalována. Za externí funkce je považováno například funkce pro přepínání displejů, funkce pro práci s alarmy a zvukem apod. Tato chyba by neměla nikdy nastat. Může znamenat poškozenou instalaci monitorovacího systému.

## 8.2 Příklady uživatelských programů

### Výpočet průměrné hodnoty z trendu

Následující program slouží k výpočtu průměrné hodnoty z posledních N - vzorků trendu. Vzorek trendu se zahrnuje do průměru jen v případě, že vzorek je validní.

Výpočet provádí funkce "ComputeAverage". Jako parametry se této funkci předávají reference na trendový kanál a počet vzorků pro výpočet průměru.

```

program Average;
function ComputeAverage( ref t : TIOChannelAnalog; cnt : counter )
  of analog;
local
  i, tm : counter;
  sum, c : analog;
  period : counter;
begin
  sum := 0;
  c := 0;
  period := t.Trend.Period;           // perioda trendu
  tm := t.Trend.Last;                 // čas posledního vzorku
  for i:= 0 to cnt begin             // z kolika vzorku počítám ??
    if( t.Trend.Valid[ tm - i * period ] ) then // je hodnota validní ?
      begin
        sum := sum + t.Trend.Value[ tm - i * period ]; // tak přičti
        hodnotu
        c := c + 1; // a zvýš počítadlo vzorku
      end
    end
  end

```

```

        end;
    end;
    if ( c = 0 ) then
        return 0          // v posledních n vzorcích není žádný validní
    else
        return sum / c;  // součet poděl počtem vzorků
    end;

begin
    DBS_TMP_Average := ComputeAverage( TRND_Manual, 10 );
end.

```

## Pravidelné ukládání hodnot proměnných

Program provádí vždy v danou hodinu uložení technologických proměnných **PIT\_\*** do proměnných databázového modulu **DB\_PIT\_\***. V našem případě program ukládá vždy v 5 hodin ráno. V první podmínce se testuje zda v daný den již nebyly uloženy hodnoty, a pokud ano program se ukončí. Ve druhé podmínce se testuje, zda je aktuální denní čas >5:00 hod, a pokud je podmínka splněna, jsou do proměnných **DB\_PIT\_\*** přiřazeny hodnoty **DB\_\***. Na závěr je zapsán do proměnné databázového modulu **DB\_LASTSAVE** aktuální čas. Dále je zajištěno ukládání hodnot databázového modulu zapsáním hodnoty true do systémové proměnné **DB\_SaveData**.

```

program SaveValues;
begin
    // pokud se už dnes uložilo
    if ( GetDay( DB_LastSave ) = Day() ) then
        return;
    // je-li po 5. hodině
    // tady program nedojde, pokud už uložil - viz předchozí podmínka
    if ( Hour() >= 5 ) then
        begin
            DB_Pit_Q := Pit_Q;
            DB_Pit_F := Pit_F;
            DB_Pit_P := Pit_P;
            DB_Pit_Cl := Pit_Cl;
            DB_Pit_PH := Pit_PH;
            DB_LastSave := DateTime();
            DB_SaveData := true;
        end;
    end.

```



### Poznámka

*Pro správnou funkci programu v Monitorovacím systému ProCop je potřeba zajistit spouštění tohoto programu (jako Bára Script v dynamizacích na serveru u některého z modulů) několikrát za hodinu. Bude-li například perioda spouštění programu 3 minuty, budou hodnoty uloženy nejpozději v 5:03.*



# Index

## - # -

#define 11  
#include 11

## - A -

Abs 23  
access.bah 28  
AccessDisplay 28  
AccessDisplayParam 28  
AccessLoginDlg 28  
AccessLogout 28  
Ack 35  
Acos 23  
Alarm.State 33  
Alarm.Style 33  
alarms.bah 27  
Alarmy 27  
ALR\_LEVEL\_ERROR 27  
ALR\_LEVEL\_OK 27  
ALR\_TYPE\_ALARM 27  
ALR\_TYPE\_EVENT 27  
ALR\_TYPE\_LOG 27  
ANALOG 8  
Analog2Binary 24  
Analog2Counter 24  
Analog2Discrete 24  
Analog2Text 24  
Array 33  
Asin 23  
Atan 23

## - B -

bílé znaky 7  
BINARY 8  
Binary2Analog 24  
Binary2Counter 24  
Binary2Discrete 24  
Binary2Text 24  
BlinkWithPeriod 24

## - C -

Celá čísla dekadická 10  
Config 33  
Cos 23  
COUNTER 8  
Counter2Analog 24  
Counter2Binary 24

Counter2Discrete 24  
Counter2Text 24  
CREATE\_ALWAYS 26  
CREATE\_EXISTING 26  
CREATE\_NEW 26  
CREATE\_OVERWRITE 26  
CREATE\_TRUNCATE 26  
CreateDateTime 30  
Čísla hexadecimální 10  
Čísla v exponenciálním tvaru 10

## - D -

DataType 33  
Date 30  
DateTime 30, 35  
Datové typy 8  
Day 30  
define 11  
Deg2Rad 23  
Dekadické číslice 7  
deklarace 13  
Deklarace funkcí 17  
Deklarace globálních proměnných 15  
Deklarace lokálních proměnných 15  
Deklarace návěští 13  
Deklarace procedur 15  
Deklarace proměnných 15  
Deklarace složených typů 13  
Deklarace typu pole 13  
Deklarace typu proměnných 8  
Deklarace typu záznam 13  
Descr 33  
Desigo PX 35  
direktivy preprocesoru 11  
DISCRETE 8  
Discrete2Analog 24  
Discrete2Binary 24  
Discrete2Counter 24  
Discrete2Text 24  
Displeje 28  
do 22

## - E -

else 21  
Exp 23  
Externí proměnné 15

## - F -

Feedback 35  
FileClose 26  
FileCopy 26

FileDateTime 26  
 FileDelete 26  
 FileEnd 26  
 FileExist 26  
 FileOpen 26  
 FileReadBytes 26  
 FileReadString 26  
 FileRename 26  
 files.bah 26  
 FileSeek 26  
 FileSize 26  
 FileWriteBytes 26  
 FileWriteString 26  
 for 21  
 Format 33  
 function 17  
 Funkce 23  
 Funkce pro animační dynamizace 24  
 Funkce pro práci s časem 30

## - G -

GetDay 30  
 GetDayOnWeek 30  
 GetHour 30  
 GetMin 30  
 GetMonth 30  
 GetSec 30  
 GetSecCount 30  
 GetTickCount 30  
 GetYear 30  
 global 15  
 globální proměnné 15  
 goto 19

## - H -

Hexadecimální číslice 7  
 Hi 33  
 HiLimit 35  
 Hlavička funkce 17  
 Hlavička procedury 15  
 Hour 30  
 Chybová hlášení 37

## - I -

Identifikátory 8  
 if 21  
 include 11  
 IniReadString 26  
 IniWriteString 26  
 Intercept 35  
 IsAlpha 24

IsAlphaNumeric 24  
 IsLower 24  
 IsNumeric 24  
 IsUpper 24

## - K -

Konstanty 10

## - L -

label 13  
 Ln 23  
 Lo 33  
 local 15  
 Log 23  
 Log.Style 33  
 lokální proměnné 15  
 LoLimit 35

## - M -

Makra 11  
 Manual 35, 36  
 Matematické funkce 23  
 Max 23  
 Mezerové znaky 7  
 Min 23  
 Minute 30  
 Month 30

## - N -

Name 33  
 Náratová hodnota funkce 17  
 Number 35  
 NumberDesc 35

## - O -

Odesílání SMS 35  
 OPEN\_RDWR 26  
 OPEN\_READ 26  
 OPEN\_WRITE 26  
 Operandy 10  
 Operátory 9  
 OpTime 35

## - P -

Pi 23  
 Písmena 7  
 PlaySound 29  
 Podmíněný příkaz 21  
 Podtržítka 7

pole 13  
 Pow 23  
 Pow10 23  
 Poznámky 7  
 procedure 15  
 Program 13  
 Přehrát zvuk 29  
 Příjem SMS 35  
 Příkaz návratu 20  
 Příkaz skoku 19  
 Příkaz složený 21  
 Příklady 39  
 Příklady uživatelských programů 39  
 Přiřazovací příkaz 19  
 Přístup k položkám složených typů 13  
 PX 35

## - R -

Rad2Deg 23  
 Random 23  
 record 13  
 Reliability 35  
 return 20  
 rezervovaná slova 7  
 RotateWithPeriod 24  
 Round 23  
 RoundDown 23  
 RoundUp 23

## - S -

ScaleMoveWithPeriod 24  
 Second 30  
 SEEK\_BEGIN 26  
 SEEK\_CURRENT 26  
 SEEK\_END 26  
 Select 23  
 SendAlarm 27  
 SendAlarmEx 27  
 SendEvent 27  
 SendLogbook 27  
 SHARE\_NONE 26  
 SHARE\_READ 26  
 SHARE\_WRITE 26  
 Sign 23  
 Sin 23  
 Slope 35  
 SMS 35  
 SMSGroup 35  
 Smyčka typu DO 22  
 Smyčka typu DO - WHILE 22  
 Smyčka typu FOR 21  
 Smyčka typu FOR - TO - STEP 21

Smyčka typu WHILE 22  
 Smyčka typu WHILE - DO 22  
 sound.bah 29  
 Source 35  
 Sqr 23  
 Sqrt 23  
 Status 33  
 step 21  
 StopSound 29  
 StrAddCh 24  
 StrAlloc 24  
 StrCat 24  
 StrClr 24  
 StrCpy 24  
 StrDelCh 24  
 StrFindCh 24  
 StrFree 24  
 StrGetCh 24  
 string.bah 24  
 string.bal 24  
 StrInsCh 24  
 StrLen 24  
 StrLower 24  
 StrPutCh 24  
 StrRdVld 24  
 Struktura programu 13  
 StrUpper 24  
 StrWrVld 24  
 SubstValue 35

## - T -

Tan 23  
 Technologické displeje 28  
 Tělo procedury 15  
 Tělo programu 17  
 TEXT 8  
 Text2Analog 24  
 Text2Binary 24  
 Text2Counter 24  
 Text2Discrete 24  
 Textové konstanty 10  
 then 21  
 Time 30  
 TIOChannel 33  
 TIOChannelAnalog 33  
 TIOChannelBinary 33  
 TIOChannelCounter 33  
 TIOChannelDiscrete 33  
 TIOChannelText 33  
 TLastReceivedSMS 35  
 TNitelChannel 36  
 to 21  
 ToLower 24

ToUpper 24  
Trend.Count 33  
Trend.File 33  
Trend.First 33  
Trend.Last 33  
Trend.Name 33  
Trend.Period 33  
Trend.Present 33  
Trend.Used 33  
Trend.Valid 33  
Trend.Value 33  
TSendedSMS 35  
type 13  
TypeName 33

## - U -

Události 27  
Unit 33  
Updated 33  
UserName 28

## - V -

Valid 33  
Value 33  
Vložené soubory 11  
volání procedur a funkcí 19  
Výrazy 9

## - W -

while 22

## - Y -

Year 30

## - Z -

Závorky 10  
záznam 13  
Znaky 10  
Zvuk 29