Sommario

VI10WaitBufferReadyUsingEND	3
IMPLEMENTAZIONE	3

VI10WaitBufferReadyUsingEND

OBSOLETE

Sostituita da [VI10CheckBufferReady](#)

V = Vector

I = Image

Funzione utilizzata per la gestione della funzionalità Vector Image (oggetto presente su alcune versioni di Qpaint).

La funzione VI10WaitBufferReadyUsingEND viene utilizzata per poter attendere la conclusione della fase di disegno precedentemente avviata, in un task a tempo.

Nel caso in cui la procedura di disegno non sia completa, quando si richiama questa funzione, il task a tempo viene interrotto e si passa al task successivo. Nel ciclo successivo il task a tempo ricomincerà dalla prima istruzione.

IMPLEMENTAZIONE

VI10WaitBufferReadyUsingEND (awBuffer)

Parametri:

IN/OUT	TIPO VARIABILE	NOME DI ESEMPIO	DIM
IN	ARRSYS / ARRGBL	awBuffer	W Array che funge da buffer per istruzioni/dati

Esempio

T_TIME00

```

MAIN:
IF gbSequenza EQ 1
  VI10DrawBuffer(awBuffer )           ;Disegna il contenuto del Buffer
  gbSequenza = 2
ENDIF
IF gbSequenza EQ 2
  VI10WaitBufferReadyUsingEND( awBuffer ) ;Attende la conclusione del disegno
  gbSequenza = 3
ENDIF
IF gbSequenza EQ 3
  glPippo = 1000                       ;(questa istruzione viene eseguita solo alla fine del processo di disegno)
  gbSequenza = 4
ENDIF
;....
END

```

Note

- La funzione può interrompere l'esecuzione del task e, nel ciclo successivo, farlo ripartire dalla prima istruzione.

Documento generato automaticamente da **Qem Wiki** - <https://wiki.qem.it/>

Il contenuto wiki è costantemente aggiornato dal team di sviluppo, è quindi possibile che la versione online contenga informazioni più recenti di questo documento.