Systemlog

Systemloggen anvendes til at gemme data omkring systemhændelser angående: ændringer i den virtuelle og normale plantedatabase, aktivering af aktuatorerne, samt sendte beskeder til brugeren. Systemloggen kan tilgås af brugeren i Systemlogmenuen.

*Public*

**void AddMessage(string msg)**

Parameter: string msg er en besked indeholdende den pågældende systemhændelse formateret på følgende måde: ”klassenavn”: ”hændelse” på ”tidspunkt”.

Return: Ingen

Beskrivelse: Funktionen har til formål at modtage systembeskeder fra andre klasser og indsætte disse beskeder i en datastruktur til senere brug.

**void PrintSystemLog()**

Parameter: Ingen

Return: Ingen

Beskrivelse: PrintSystemLog bliver kaldt fra QT menuen ”Systemlogmenu” og udskriver de sidste 5 systemhændelser med den femte ældste hændelse først og den nyeste hændelse sidst.

*Private*

**SystemMsg** SystemMsg

Beskrivelse: SystemMsg implementeres som en struct, der nedarver fra Node klassen, og udvider dem med en **message** item af typen string.