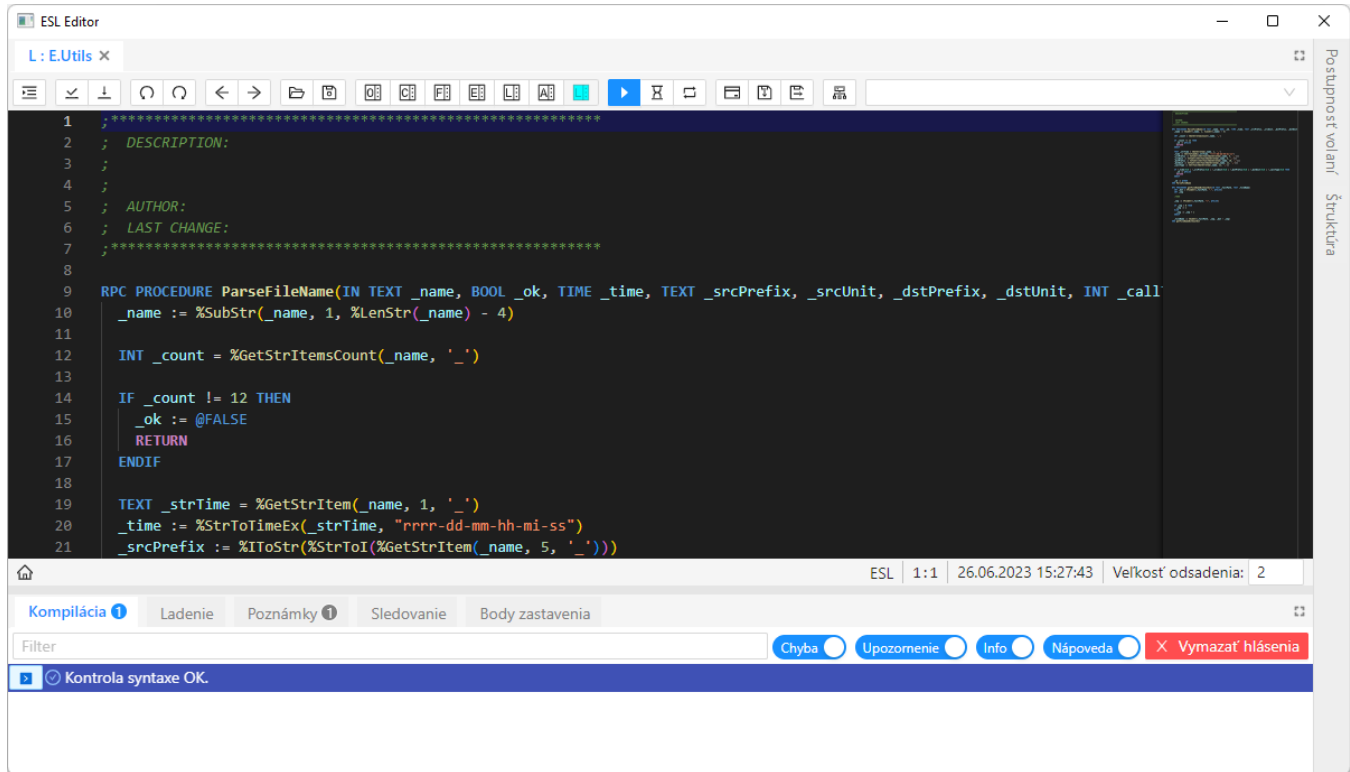


Užívateľské rozhranie editora

Základné rozloženie



ESL Editor používa jednoduché a intuitívne rozmiestnenie, ktoré maximalizuje priestor pre editor a zároveň ponecháva dostatok priestoru na zobrazenie dodaných informácií. Užívateľské rozhranie sa skladá z viacerých astí:

- **Editor** - Hlavná oblasť pre editáciu skriptov.
- **Panel záložiek** - Nachádza sa vo vrchnej časti a umožňuje prepínať sa medzi viacerými skriptami.
- **Panel nástrojov** - Obsahuje ovládacie prvky pre prácu so skriptom.
- **Stavový panel** - Zobrazuje informácie o aktuálne upravovanom skripte.
- **Panely** - V spodnej a pravej časti okna sa nachádzajú rôzne panely chyby a varovania, ladiace informácie, poznámky v skripte at.

Po každom štarte ESL Editoru sa otvorí s takým rozložením, aké bolo pri jeho zatvorení.

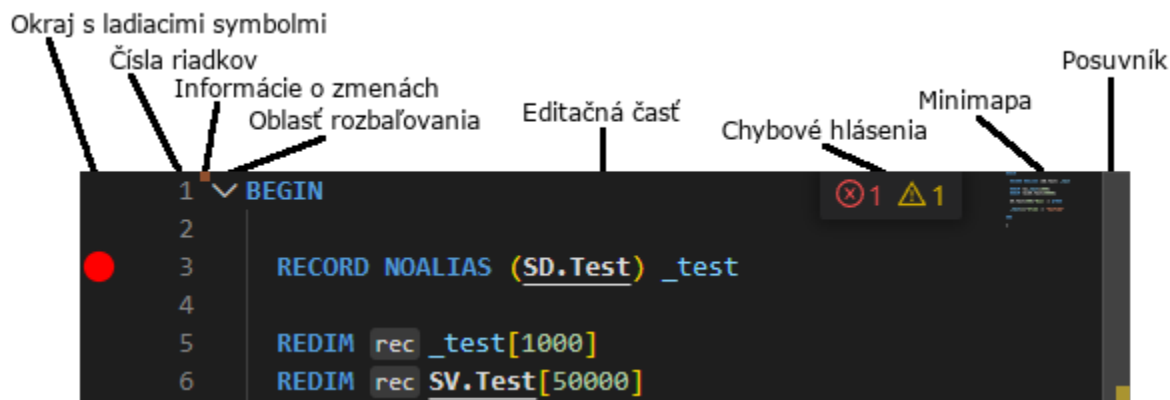
Pri zatváraní editora platia tieto pravidlá:

- Editor (otvorený v **D2000 GrEditor** a obsahujúci aspoň jeden skript schémy) skryje okno na pozadí bez zatvorenia skriptov.
- Editor (otvorený v **D2000 CNF** alebo **D2000 GrEditor**) zatvorí všetky otvorené eventy. Ak je niektorý event rozeditovaný, zobrazí dotaz, či sa má uložiť.

Editor

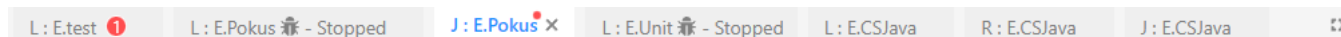
- Obsahuje **rôzne funkcie a klávesové skratky** pre prácu s textom.
- Umožňuje plne **modifikovať vzhľad jednotlivých komponentov** v editanej oblasti.
- Podporuje rôzne **nastavenia** ovplyvňujúce správanie sa editora, umožňuje jednotlivé vlastnosti modifikovať alebo ich úplne vypnúť.
- Obsahuje **kontextové menu** pre rýchly prístup k niektorým akciám a nastaveniam.

Samotná časť editora obsahuje niekoľko astí:



- Okraj s ladiacimi symbolmi - umožňuje kliknutím pridáva alebo odobera body zastavenia. Viac informácií v [sekcii o ladení](#). Konfigurované pomocou [nastavenia Glyph Margin](#).
- Íslo riadkov - zobrazuje číslo aktuálneho riadku. Konfigurované pomocou [nastavenia Line Numbers](#).
- Informácie o zmenách - zobrazuje vykonané zmeny oproti stavu pri otvorení skriptu. červenou sú vyznačené zmazané riadky, oranžovou upravené a zelenou nové riadky.
- Oblasť rozbaľovania - kliknutím je možné zbali/rozbali oblasti ako sú procedúra, cyklus a podmienka. Konfigurované pomocou [nastavení Folding, Folding Highlight, Folding Strategy a Show Folding Controls](#).
- Editaná oblasť - samotný zdrojový kód skriptu.
- Chybové hlásenia - zobrazuje sa v prípade chýb/upozornení/informácií z kompilácie alebo [statickej analýzy](#).
- Minimapa - poskytuje prehľad o zdrojovom kóde na vysokej úrovni pre rýchlu navigáciu a pochopenie kódu. Konfigurované pomocou [nastavení Minimap](#): <Enabled, Max Column, Render Characters, Scale, Show Slider, Side, Size>.

Panel záložiek



Každá záložka zobrazuje i sa jedná o lokálny (L), remote (R) skript alebo java (J) za skriptom (v prípade eventu otvoreného pomocou CNF2) a názov otvoreného eventu.

Jednotlivé záložky je možné presúvať medzi sebou pomocou myši.

Pomocou tlačidla je možné maximalizovať oblasť editora do celého okna - skryjú sa panely v dolnej časti okna.

Záložka môže obsahovať aj nasledujúce informácie a piktogramy:

- - Počet kompilačných chýb, ktoré skript obsahuje.
- - **Stopped** - Skript v stave ladenia, spolu s informáciou o behu ladenia (zastavený/bežiaci).
- - Skript nie je možné editovať.
- - Prebieha kompilácia skriptu.
- - Skript je rozeditovaný.

Pri zatváraní záložiek platia tieto pravidlá:

- Skript eventu (otvorený v [D2000 CNF](#) alebo [D2000 GrEditor](#)) zobrazuje pri zatváraní záložky dotaz, i sa má uložiť, ak boli na skripte prevedené zmeny.
- Skript eventu (otvorený počas ladenia) nezobrazuje možnosť zatvoriť skript a skript bude zatvorený po skončení ladenia.
- Skript schémy (otvorený v [D2000 GrEditor](#)) nezobrazuje možnosť zatvoriť skript (skript je vo vlastníctve otvorenej schémy) a zatvorí sa po zatvorení schémy.

Panel nástrojov



Panel nástrojov umožňuje rýchly prístup k akciám v skripte. Akcie môžu byť zakázané, ak nie sú v danej situácii dostupné (skript je v režime read-only, prebieha ladenie skriptu...), alebo sa vôbec nezobrazujú (ovládanie ladenia mimo režimu ladenia, možnosť zobraziť JAVA za eventom, ak sa nejedná o CNF2).

Podrobný popis jednotlivých akcií [nájdete tu](#).

Stavový panel

🏠 / Close ESL | 15:15 | 23.03.2023 12:34:22 | Veľkosť odsadenia: 2

Zobrazuje informácie o aktuálne upravovanom skripte (zava doprava):

- Aktuálna procedúra v ktorej sa nachádza kurzor. Kliknutím na meno procedúry sa editor nastaví na definíciu danej procedúry.
- Jazyk skriptu (ESL/Java).
- Pozícia kurzora - číslo riadku a číslo stĺpca (v prípade výberu je zobrazený aj počet vybraných znakov a počet zariadkov).
- Aktuálny adresár servera.
- Vekos odsadenia tabulátora (detegovaná editorom). Po zmene hodnoty sa zane používa nový počet znakov pre odsadenie tabulátora.

Panely

Kompilácia

Kompilácia 13

Ladenie

Poznámky

Sledovanie

Body zastavenia

Filter

Chyba

Upozornenie

Info

Nápoveda

Vymazať hlásenia

❌

Riadok: 9

Chýba implementácia procedúry I.Test^GetCntInfo

✅

Kontrola syntaxe OK.

⚠️

Riadok: 11:50

Nepoužitá premenná _x

⚠️

Riadok: 14:54

Nepoužitá premenná _x

Panel *Kompilácia* obsahuje správy generované počas kompilácie a zo statickej analýzy. Radenie správ je podľa typu zdroja (kompilácia /statická analýza), závažnosti hlásenia (chyba/upozornenie/informácia/nápoveda) a čísla riadku.

V správach je možné vyhľadávať a zobrazovať len správy s určitou závažnosťou hlásenia. Nastavenia filtra sa ukladajú a po ďalšom štarte ESL Editoru sa znova aplikujú.

Dvojklikom na správu sa kurzor nastaví na konkrétny riadok a stĺpec v okne editora.

Číslo v popise panelu určuje počet všetkých správ po aplikovaní filtra.

Ladenie

Panel *Ladenie* obsahuje správy generované debuggerom počas ladenia skriptu.

Číslo v popise panelu určuje počet všetkých správ.

Poznámky

Kompilácia 130

Ladenie

Poznámky 12

Sledovanie

Body zastavenia

Riadok: 91

bug - keď odstránim neskompiluje skript!

Riadok: 217

Toto by nemalo byť povolené pre key

Riadok: 440

bug

Panel *Poznámky* obsahuje zoznam poznámok nachádzajúcich sa v skripte. Poznámkou je každý komentár začínajúci textom **TODO** alebo **FIXME**.

Syntax poznámok:

```
;TODO text poznámky  
;FIXME text poznámky
```

Dvojklikom na poznámku sa kurzor nastaví na konkrétny riadok v okne editora.

Číslo v popise panelu určuje počet všetkých poznámok nachádzajúcich sa v skripte.

Sledovanie

Kompilácia 1 Ladenie 2 Poznámky Sledovanie Body zastavenia							
							Pridať do sledovaných
Výraz	Aktuálna hodnota	Čas vzniku hodnoty	Atribúty	Limity	Stavové bity	Procesný alarm	Čas vzniku alarmu
Sec	2	28.03.2023 13:58:02		INLIMIT		NOALARM	Null Time
Sec * 10 + 5	445	28.03.2023 13:57:44		INLIMIT		NOALARM	Null Time
_x	5	28.03.2023 13:56:11		INLIMIT		NOALARM	Null Time

Panel *Sledovanie* umožňuje sledovať hodnoty objektov a počas ladenia vyhodnocovať výrazy a sledovať hodnoty premenných v skripte.

Všetky vlastnosti panela sú [popísané tu](#).

Body zastavenia

Kompilácia 1 Ladenie Poznámky 1 Sledovanie Body zastavenia 2	
Obnoviť body zastavenia Zmazať všetky	
Riadok: 12	INT_count = %GetStrItemsCount(_name, '_')
Riadok: 22	_srcUnit := %IToStr(%StrToI(%GetStrItem(_name, 6, '_')))

Panel *Body zastavenia* zobrazuje všetky pridané body zastavenia na aktuálnom skripte.

Aktuálne vybraný bod zastavenia je možné zmazať klávesou **DELETE**. Všetky body zastavenia je možné odstrániť pomocou tlačidla *Zmazať všetky*.

Dvojklikom na bod zastavenia sa kurzor nastaví na konkrétny riadok v okne editora.

Íslo v popise panelu určuje počet všetkých bodov zastavenia nachádzajúcich sa v skripte.

Všetky pridané body zastavenia sa pri zatváraní skriptu ukladajú a je ich možné pri ďalšom otvorení skriptu obnoviť tlačidlom *Obnovi body zastavenia*.

Postupnosť volaní

Panel *Postupnosť volaní* zobrazuje počas ladenia postupnosť volaní, ak je vykonávanie skriptu pozastavené. Kliknutím na názov procedúry je možné zobrazíť event na danom riadku.

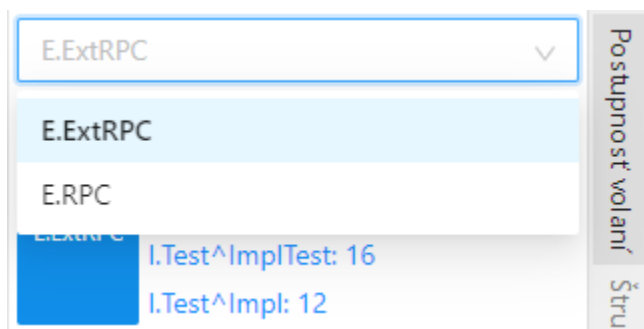
V prípade že volania sa vykonávajú na viacerých procesoch, jednotlivé procesy sú zobrazené nad množinou volaní na rovnakom procese.

Volania vykonávané v rámci jedného skriptu sú odlíšené spoločným názvom.

Ak sa vykonáva na danom riadku asynchrónne volanie, je tento záznam označený ako **ASYNC**.

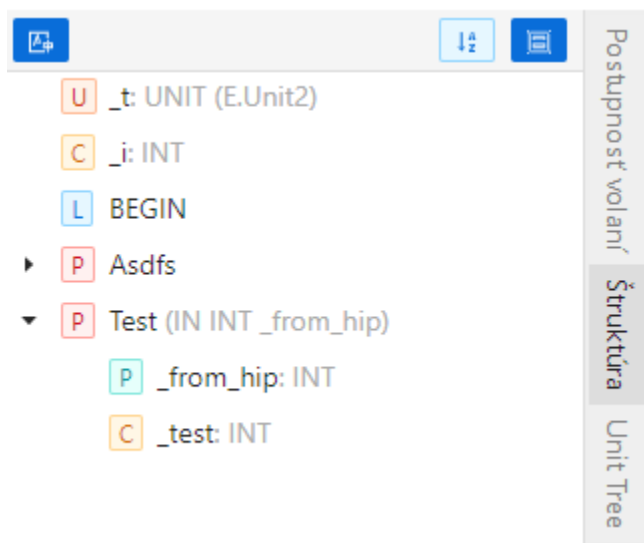
Priamo z postupnosti volania je možné sa pripojiť ku skriptu na danom procese a pre danú inštanciu pomocou tlačidla

Tooltip nad názvom skriptu obsahuje informácie o HOBJS skriptu (hodnota v zátvorke), číslo inštancie a fyzické číslo inštancie (hodnota v hranatej zátvorke).



Pri ladení viacerých skriptov naraz je pre skripty ktoré sa nachádzajú vo viacerých zoznamoch postupnosti volaní zobrazený výberovník pre výber zobrazenia aktuálnej postupnosti volaní, pričom názov skriptu uruje miesto na ktorom je ladenie pozastavené.

Štruktúra



Panel *Štruktúra* poskytuje pohľad na obsah skriptu, pričom umožňuje rýchlu navigáciu na definíciu jednotlivých symbolov pomocou dvojkliku. Zoznam symbolov umožňuje zapnúť/vypnúť zobrazenie deklarácií premenných a zoradenie symbolov podľa názvu alebo typu symbolu.

Editor rozlišuje tieto typy symbolov:

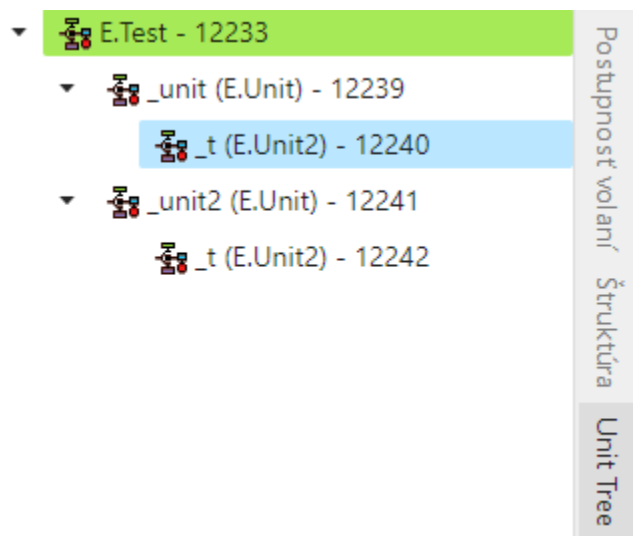
Procedúry:

- **L** Lokálna procedúra
- **R** RPC procedúra
- **E** Entry procedúra

Premenné:

- **V** Lokálna/globálna premenná
- **C** Konštantná premenná
- **U** Premenná typu UNIT
- **P** Parameter procedúry

Unit Tree



Panel *Unit Tree* zobrazuje strom jednotlivých aktívnych inštancií Unitov aktuálneho skriptu. Dvojklikom na názov inštancie sa zobrazí skript v ladiacom režime pripojený k danej inštancii.

Podfarbenie riadku uruje:

- Zelenou farbou je vyznačený skript, na ktorom je aktuálne pozastavené vykonávanie
- Modrou farbou je vyznačený aktívny prezeraný skript(unit) otvorený v režime ladenia



Súvisiace stránky

[Kontextové menu](#)
[Ladenie skriptu](#)
[Paleta príkazov](#)
[Panel nástrojov](#)
[Sledovanie hodnôt](#)