

# Ladenie ESL skriptu

Na ladenie skriptu slúži [Editor skriptov](#), ktorý je možné otvori nasledovne:

- pre objekty typu [Event](#) - z prostredia procesu [D2000 CNF](#)
- pre [aktívne schémy](#) - z prostredia procesu [D2000 GrEditor](#)


Nutným predpokladom pre spustenie ladenia je:

- pre objekty typu [Event](#) - bežiaci proces [D2000 Event Handler](#) (rodí príslušného objektu typu *Event*)
- pre [aktívne schémy](#) - bežiaci proces [D2000 HI](#), v ktorom je otvorená príslušná schéma

Po prepnutí skriptu do [ladiaceho režimu](#) je potrebné pokiaľ na pozastavenie vykonávania [akcií skriptu](#). Potom je možné sledovať:

- vykonávanie [akcií](#)
- hodnoty [lokálnych premenných](#)

[Panel nástrojov](#) v editore skriptov obsahuje nasledovné tlačidlá určené pre spustenie ladenia skriptu:


Tlačidlo	Popis
 Štart	<b>event</b> - štart inštalácie eventu a pozastavenie pred vykonaním prvej akcie <b>aktívna schéma</b> - tlačidlo je neaktívne



akaj na  
štart  
skriptu

Príkaz aká na štart skriptu a splnenie podmienok pre jeho ladenie. Ak sú podmienky splnené, skript je prepnutý do ladiaceho režimu a jeho vyk

Podmienky pre prepnutie do ladiaceho režimu sa definujú v nasledovnom okne:

 **Čakať na spustenie**

Ladiť ktoré v poradí spustenie skriptu:

☒ Len inštanciu:


Do ladiaceho režimu sa skript prepne po danom pote štartov. Do tohto potu je možno zahrnú všetky skripty (bez ohadu na inštanciu - parametre je zaiarknutý a definované číslo inštancie).

Ak je potrebné vybra konkrétny D2000 Event alebo D2000 HI proces, na ktorom chcete ESL script ladi, tak pri stlačení voby:

- akaj na štart skriptu
- Pripojenie k bežiacemu eventu

stlače klávesu **SHIFT**.

Toto ma za následok otvorenie okna pre zadanie procesu pre ladenie.

 **Výber procesu pre ladenie**

Proces:

☒ LOCAL

☐ REMOTE

Ak sa jedná o Server event, ktorý bol spustený v procese \*.HIP akciou [OPENEVENT](#), je potrebné určiť, na ktorej strane bol spustený (LOCAL - s

**Poznámka:** Pre objekty typu [Event](#) je inštancia fyzická a pre [aktívne schémy](#) je inštancia logická.



Pripojenie k bežiacemu skriptu

[Editor skriptov](#) sa pokúsi prepnú skript do ladiaceho režimu. V prípade úspechu je vykonávanie akcií bu pozastavené, alebo Editor skriptov aké editor skriptov. Ak je v rámci príslušného procesu otvorený daný skript viackrát (v rôznych inšanciách), Editor skriptov automaticky ponúkne ic









Zoznam inšancií							
Inšancia	Info	HOBJ	D2000 Server inštan...	Interná inšancia	Užívateľ	Popis uži...	Zastaraná konfigurá...
1		268173324	1	10144	s	Test User	
2		268173325	2	10152	s	Test User	
123		268173326	10008	10162	s	Test User	

Potvrdiť Zrušiť

<b>Inšancia</b>	Logické číslo inštancie - také, s akým bol daný objekt otvorený. číslo inštancie je možné získať pomocou funkcie <a href="#">%HI_GetSelfInstancelid</a> (pre aktívnu schému) alebo <a href="#">%GetSelfInstan</a>
<b>Info</b>	Momentálne neimplementované.
<b>HOBJ</b>	HOBJ inštancie objektu. číslo inštancie umožňuje získať funkcia <a href="#">%GetSelfHBJ</a> .
<b>D2000 Server inštancia</b>	číslo fyzickej inštancie objektu v systéme D2000 - používané procesom <a href="#">D2000 Server</a> . Fyzické číslo inštancie umožňuje získať funkcia <a href="#">%HI_GetSelfInstancelid</a> (pre aktívnu schému) alebo <a href="#">%GetSelfInstanc</a>
<b>Interná inštancia</b>	číslo inštancie používané interpretom skriptu - interný jednoznačný identifikátor. Hodnotu je možné získať prostredníctvom funkcie <a href="#">%GetEventInstancelid</a> .
<b>Užívateľ</b>	Užívateľ, pod ktorým beží daná inštancia
<b>Popis užívateľa</b>	Popis užívateľa, pod ktorým beží daná inštancia

**Poznámka:** Funkcie uvedené v riadkoch **HOBJ** a **D2000 Server instance** vyžadujú zadanie mena procesu, ktorý príslušný skript interpretuje (

V režime ladenia sú prístupné tieto tlačidlá:

Tlačidlo	Popis
 Pokračovať	Pokračovať vo vykonávaní skriptu, ak bolo vykonávanie pozastavené. (Klávesová skratka <b>F5</b> )
 Pauza	Pozastaví vykonávanie skriptu, ak bolo vykonávanie spustené. (Klávesová skratka <b>F4</b> )
 Stop	Ukonenie ladenia skriptu. Ak bolo ladenie zahájené tlačidlom  ( <b>Štart</b> ), bude ukončené vykonávanie skriptu a do monitorovacej databázy bude vložený záznam o vynútenom ukončení. Ak bolo ladenie zahájené vobou  ( <i>Pripojenie k bežiacemu skriptu</i> ), inštancia pokračuje vo vykonávaní akcií samostatne alej.
 Prekroji	Krokovanie bez vnárania sa. (Klávesová skratka <b>F7</b> )
 Vstúpi	Krokovanie s vnáraním sa. (Klávesová skratka <b>F8</b> )
 Ís na koniec	Zaatie nepretržitého vykonávania akcií skriptu po najbližšiu záťažku, koniec alebo výskyt chyby. (Klávesová skratka <b>F6</b> )



Súvisiace stránky:

[Krokovanie skriptu](#)  
[Nastavenie debuggera](#)