

Ladenie skriptu

Ladenie skriptov

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](#)






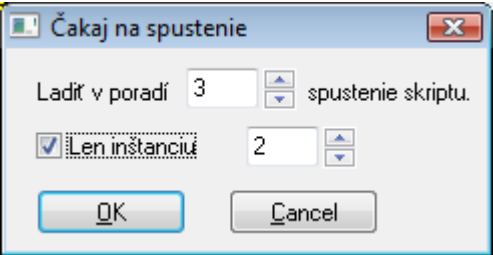
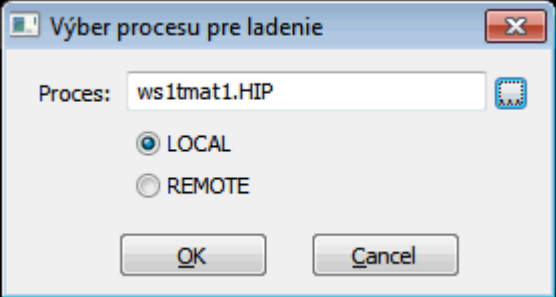
Nutným predpokladom pre spustenie ladenia je:

- 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 poka na pozastavenie vykonávania [akcií skriptu](#). Potom je možné sledova:

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

[Nástrojový panel](#) v editore skriptov obsahuje nasledovné tlačidlá určené pre ladenie skriptu:

Tlačidlo	Popis
 Štart	event - štart inštalácie eventu a pozastavenie pred vykonaním prvej akcie aktívna schéma - tlačidlo je neaktívne
 Stop	Ukonenie ladenia skriptu. Ak bolo ladenie zahájené tlačidlom  (Štart), 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>), inštalácia pokračuje vo vykonávaní akcií samostatne alej.
 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 vykonávanie je pozastavené na prvej akcii. Podmienky pre prepnutie do ladiaceho režimu sa definujú v nasledovnom okne:  Do ladiaceho režimu sa skript prepne po danom pote štartov. Do tohto potu je možno zahrnúť všetky skripty (bez ohadu na inštaláciu - parameter Len inštaláciu nie je zaiarknutý) alebo len skripty v určitej inštalácii (parameter Len inštaláciu je zaiarknutý a definované číslo inštalácie). Ak je potrebné vybrať konkrétny D2000 Event alebo D2000 HI proces, na ktorom chcete ESL skript ladiť, tak pri stlačení voby: - akaj na štart skriptu - Pripojenie k bežiacemu eventu stlačte klávesu SHIFT. Toto má za následok otvorenie okna pre zadanie procesu pre ladenie.  Ak sa jedná o Server event, ktorý bol spustený v procese *.HIP akciou OPENEVENT , je potrebné určiť, na ktorej strane bol spustený (LOCAL - skript spustený na strane klienta - HI, REMOTE - skript spustený na strane servera - SEE). Poznámka: Pre objekty typu Event je inštalácia fyzická a pre aktívne schémy je inštalácia 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 aká na vykonanie prvej udalosti, pri ktorej zastaví vykonávanie akcií. alší postup je štandardný pre editor skriptov. Ak je v rámci príslušného procesu otvorený daný skript viackrát (v rôznych inšanciách), Editor skriptov automaticky ponúkne ich zoznam.

Zoznam inšancií					
Instance	Info	HOBJ	D2000 Server instance	Internal instance	Neaktuálna konfigurácia
0		268403468	1015	1233	
0		268403469	1016	1238	
0		268403470	1017	1243	

◀

▶

Debug

Cancel

Instance	Logické číslo inšancie - také, s akým bol daný objekt otvorený. číslo inšancie je možné získať pomocou funkcií %HI_GetSelfInstancelid (pre aktívnu schému) alebo %GetSelfInstancelid .
Info	Momentálne neimplementované.
HOBJ	HOBJ inšancie objektu. číslo inšancie umožňuje získať funkcia %GetSelfHBJ .
D2000 Server instance	číslo fyzickej inšancie objektu v systéme D2000 - používané procesom D2000 Server . Fyzické číslo inšancie umožňuje získať funkcia %HI_GetSelfInstancelid (pre aktívnu schému) alebo %GetSelfInstancelid .
Internal instance	číslo inšancie používané interpretom skriptu - interný jednoznačný identifikátor. Hodnotu je možné získať prostredníctvom funkcie %GetEventInstancelid .

Poznámka: Funkcie uvedené v riadkoch **HOBJ** a **D2000 Server instance** vyžadujú zadanie mena procesu, ktorý príslušný skript interpretuje (t.j. [D2000 Event Handler](#) pre objekt typu [Event](#) alebo [D2000 HI](#) pre [aktívnu schému](#)).



Súvisiace stránky:

[Krokovanie](#)
[Lokálne premenné\(Watch\)](#)
[Parametre krokovania](#)