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

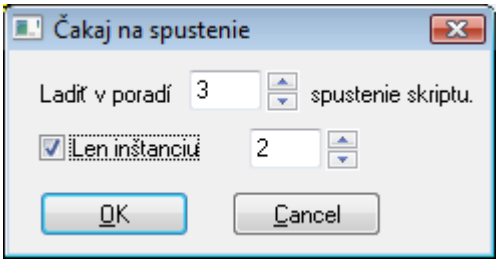
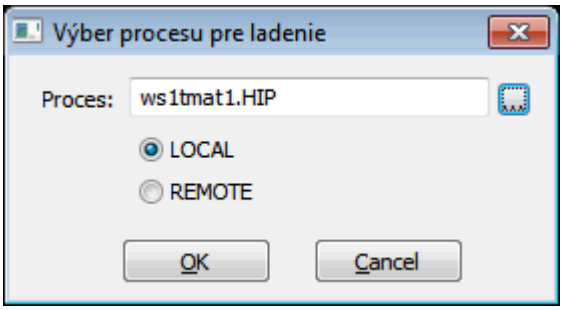
Nutným predpokladom pre spustenie ladenia je:

- pre objekty typu Event - bežiaci proces D2000 Event Handler (rodi 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:

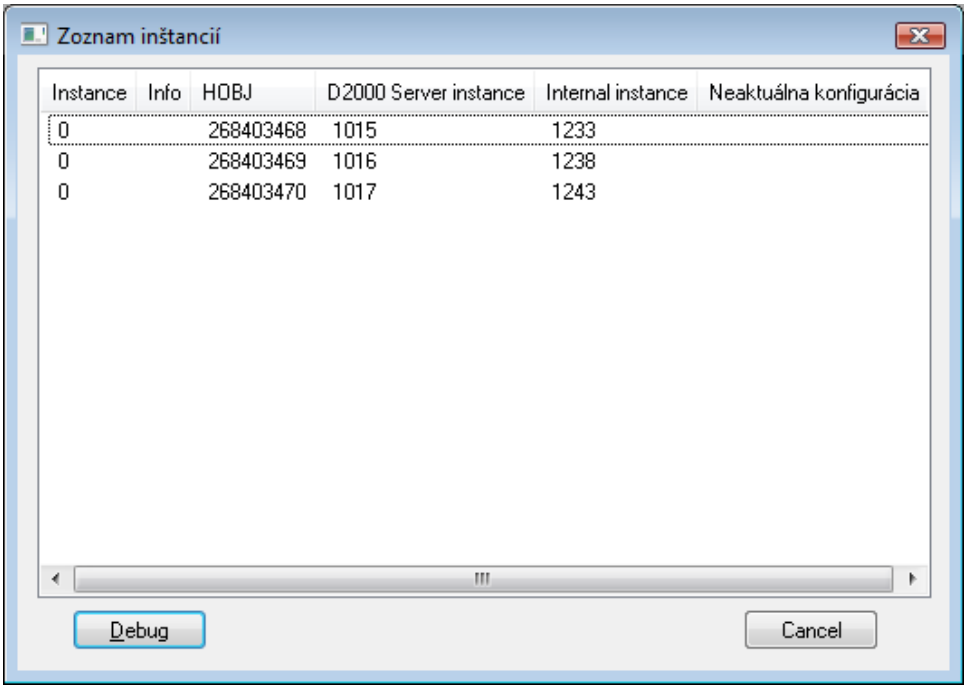
- vykonávanie akcií
- hodnoty lokálnych premenných

Nástrojový panel v editore skriptov obsahuje nasledovné tlaidlá urené pre ladenie skriptu:

Tlaidlo	Popis
 Štart	**event** - štart inštancie eventu a pozastavenie pred vykonaním prvej akcie **aktívna schéma** - tlaidlo je neaktívne
 Stop	Ukonenie ladenia skriptu. Ak bolo ladenie zahájené tlaidlom  (*Štart*), bude ukonené vykonávanie skriptu a do monitorovacej databázy bude vložený záznam o vynútenom ukonení. Ak bolo ladenie zahájené vobou  (*Pripojenie k bežiacemu skriptu*), inštancia pokrauje vo vykonávaní akcií samostatne alej.
 akaj na štart scriptu	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 zahrnú všetky skripty (bez ohadu na inštanciu - parameter **Len inštanciu** nie je zaiarknutý) alebo len skripty v uritej inštancii (parameter **Len inštanciu** je zaiarknutý a definované íslo inštancie). Ak je potrebné vybra konkrétny D2000 Event alebo D2000 HI proces, na ktorom chcete ESL script ladi, tak pri stlaení voby: - akaj na štart skriptu - Pripojenie k bežiacemu eventu stlate klávesu SHIFT. Toto ma 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 uri, 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 inštancia fyzická a pre aktívne schémy je inštancia logická.

Pripojenie k bežiacemu scriptu

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 inštanciách), Editor skriptov automaticky ponúkne ich zoznam.



Instance	Logické íslo inštancie - také, s akým bol daný objekt otvorený. íslo inštancie je možné získa pomocou funkcií %HI_GetSelfInstanceId (pre aktívnu schému) alebo %GetSelfInstanceId.
Info	Momentálne neimplementované.
HOBJ	HOBJ inštancie objektu. íslo inštancie umožuje získa funkcia %GetSelfHBJ.
D2000 Server instance	íslo fyzickej inštancie objektu v systéme D2000 - používané procesom D2000 Server. Fyzické íslo inštancie umožuje získa funkcia %HI_GetSelfInstanceId (pre aktívnu schému) alebo %GetSelfInstanceId.
Internal instance	íslo inštancie používané interpreterom skriptu - interný jednoznaný identifikátor. Hodnotu je možné získa prostredníctvom funkcie %GetEventInstanceId.

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