

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 tlátká urené pre ladenie skriptu:

Tlátko	Popis
 Štart	event - štart inštancie eventu a pozastavenie pred vykonaním prvej akcie aktívna schéma - tlátko je neaktívne
 Stop	Ukonenie ladenia skriptu. Ak bolo ladenie zahájené tlátkom  (Štart), bude ukončené vykonávanie skriptu a do monitorovacej databázy bude uložené posledné hodiny skriptu, inštancia pokrauje vo vykonávaní akcií samostatne alej.



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

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

! Čakať na spustenie

Ladiť ktoré v poradí spustenie skriptu:

Len inštanciu:

Potvrdiť **Zrušiť**

Do ladiaceho režimu sa skript prepne po danom pote štartov. Do tohto potu je možno zahrnú všetky skripty (bez ohadu na inštanciu - parameter 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 stlačení voby:

- akaj na štart skriptu
 - Pripojenie k bežiacemu eventu
- stlačte klávesu SHIFT.

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

! Výber procesu pre ladenie

Proces:

LOCAL
 REMOTE

Potvrdiť **Zrušiť**

Ak sa jedná o Server event, ktorý bol spustený v procese *.HIP akciou **OPENEVENT**, je potrebné urči, na ktorej strane bol spustený (LOCAL - s

Poznámka: Pre objekty typu **Event** je inštancia fyzická a pre **aktívne schémy** je inštancia logická.

Pripojení k bežiacemu skriptu

Editor skriptov sa pokúsi prepnúť 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 inštanciach), Editor skriptov automaticky ponúkne i

Zoznam inštancií

Inštancia	Info	HOBJ	D2000 Server inštan...	Interná inštancia	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

Inštancia	Logické íslo inštancie - také, s akým bol daný objekt otvorený. íso inštancie je možné získa pomocou funkcií <code>%HI_GetSelfInstanceld</code> (pre aktívnu schému) alebo <code>%GetSelfInstanc</code>
Info	Momentálne neimplementované.
HOBJ	HOBJ inštancie objektu. íso inštancie umožňuje získa funkcia <code>%GetSelfHBJ</code> .
D2000 Server inštancia	íso fyzickej inštancie objektu v systéme D2000 - používané procesom D2000 Server . Fyzické íslo inštancie umožňuje získa funkcia <code>%HI_GetSelfInstanceld</code> (pre aktívnu schému) alebo <code>%GetSelfInstanc</code>
Interná inštancia	íso inštancie používané interpreterom skriptu - interný jednoznaný identifikátor. Hodnotu je možné získa prostredníctvom funkcie <code>%GetEventInstanceld</code> .
Užívateľ	Užívateľ, pod ktorým beží daná inštancia
Popis užívateľa	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 (



Súvisiace stránky:

Krokovanie
Lokálne premenné(Watch)
Parametre krokovania