

Ladenie skriptu

Ladenie skriptov

Na ladenie skriptu slúži [Editor skriptov](#), ktorý je možné otvoriť 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](#)

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


Tlačidlo	Popis
 Štart	event - štart inštancie eventu a pozastavenie pred vykonaním prvej akcie aktívna schéma - tlačidlo je neaktívne
 Stop	Ukonenie ladenia skriptu. Ak bolo ladenie zahájené tlačidlom  (<i>Štart</i>), bude ukončené vykonávanie skriptu a do monitorovacej databázy bude uložená <i>bežiacemu skriptu</i> , inštancia pokračuje vo vykonávaní akcií samostatne ďalej.



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 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.

 **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

Inšancia	Logické číslo inšancie - také, s akým bol daný objekt otvorený. číslo inšancie je možné získať pomocou funkcií %HI_GetSelfInstancelid (pre aktívnu schému) alebo %GetSelfInstanc
Info	Momentálne neimplementované.
HOBJ	HOBJ inšancie objektu. číslo inšancie umožňuje získať funkcia %GetSelfHBJ .
D2000 Server inšancie	číslo fyzickej inšancie objektu v systéme D2000 - používané procesom D2000 Server . Fyzické číslo inšancie umožňuje získať funkcia %HI_GetSelfInstancelid (pre aktívnu schému) alebo %GetSelfInstanc
Interná inšancia	číslo inšancie používané interpretom skriptu - interný jednoznačný identifikátor. Hodnotu je možné získať prostredníctvom funkcie %GetEventInstancelid .
Užívateľ	Užívateľ, pod ktorým beží daná inšancia
Popis užívateľa	Popis užívateľa, pod ktorým beží daná inšancia

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](#)