

# EDA\_SetDebugTrigger

## Deklarácia

```
%EDA_SetDebugTrigger(  
    RECORD in _triggerDefStruct,  
    INT      out _errorCode  
);
```

## Parametre

|   | Parameter        | Dátový typ | Typ | Popis   |
|---|------------------|------------|-----|---|
| 1 | triggerDefStruct | RECORD     | IN  | Štruktúra, ktorej obsah je popísaný nižšie v tabuľke. |
| 2 | errorCode        | INT        | OUT | Návratový kód.  |

Štruktúra *triggerDefStruct*:

|   | Parameter     | Dátový typ | Popis  |
|---|---------------|------------|--|
| 1 | vector        | INT/TEXT   | Identifikátor vektora.   |
| 2 | bt            | TIME       | Začiatok as.   |
| 3 | et            | TIME       | Koncový as.  |
| 4 | step          | INT        | Krok.  |
| 5 | timeZone      | INT        | asová zóna.  |
| 6 | debugDepthMin | INT        | Minimálna hĺbka, v rámci ktorej sa budú zapisovať informácie o načítaných vektorech:<br>-1 určuje všetky vektory,<br>0 určuje len aktuálny vektor. |
| 7 | debugDepthMax | INT        | Maximálna hĺbka, v rámci ktorej sa budú zapisovať informácie o načítaných vektorech.   |

Funkcia nastaví spúšač pre vypisovanie informácií o načítaní vypočítaných vektorov do CSV súboru. Po volaní tejto funkcie sa spustí sledovanie načítaní vypočítaných vektorov a v prípade, že načítavaný vektor vyhovuje parametrom zadaným v štruktúre *triggerDefStruct*, sú do CSV súboru zapisované informácie o načítaní vektorov, ak ich hĺbka zaznamenania v rámci výpočtu je v rozsahu danom položkami *debugDepthMin* a *debugDepthMax*. Načítaný vektor, ktorý spustí zapisovanie musí vyhovovať všetkým nasledujúcim položkám štruktúry *triggerDefStruct* (ktorých hodnota je platná):

- identifikátor vektora
- začiatok as
- koncový as
- krok
- asová zóna

Štruktúra *triggerDefStruct* musí obsahovať aspoň jednu takúto platnú položku, inak nebude žiadny vektor do výsledného csv súboru zapísaný. Spúšač je automaticky zrušený a zapisovanie informácií o načítaných vektorech bude vypnuté pri skončení volania niektorého z variantov funkcie *EDA\_ReadValuesFromVektor\**. Výsledný CSV súbor sa nachádza v adresári aplikácie v podadresári *EDA\_TRACE*. Meno vypisovaného súboru má nasledujúci formát: %MENO\_UZIVATELA%[%identifikátor vektora%]\_\_rrrr\_mm\_dd\_hh\_mi\_ss.csv, pričom položka %identifikátor vektora% je vyplnená identifikátorom zadaným v štruktúre *triggerDefStruct*, ak je táto položka platná.

CSV súbor pre každý načítaný vektor vypisuje minimálne jeden a maximálne dva riadky:

- Prvý riadok obsahuje asové peiatky hodnôt vektora (TIMES). Je vypisovaný pri prvom vektore a následne až pri vektore, ktorého asové parametre (začiatok as, koncový as alebo krok) sa zmenili. asové rady sa teda usporadúvajú do skupín.
- Druhý riadok obsahuje samotné hodnoty vektora (VALUES) a vypisuje sa pri každom načítanom vektore.

CSV súbor obsahuje nasledovné stĺpce:

|                  |  |
|------------------|--|
| TYPE             | - typ riadku (TIMES/VALUES)  |
| TYPE NUMBER      | - poradové číslo riadku v rámci skupiny asov vektora                               |
| LEVEL            | - úroveň z ktorej bol vektor načítavaný  |
| PARENT VECTOR ID | - identifikátor nadradeného vektora, 0 pre zdrojový vypočítaný vektor              |
| LINE NUMBER      | - číslo riadku v EDA-L predpise vypočítaného vektora, z ktorého sa vektor načítava |
| VECTOR NAME      | - meno vektora   |
| VECTOR ID        | - identifikátor vektora  |

|                    |                                |
|--------------------|--------------------------------|
| BEGIN TIME         | - začiatok as                  |
| END TIME           | - koniec as                    |
| STEP               | - vypočítavaný krok            |
| VERSION            | - verzia vektora               |
| PARAMETER 1 ... 20 | - hodnoty parametrov           |
| VALUES ...         | - hodnoty/as podla typu riadku |



#### Súvisiace stránky:

[Chybové kódy](#)

[EDA konštanty](#)

[Tvorba externých funkcií](#)