

Integration von EasyCODE mit pls Universal Debug Engine

Ab Version 1.9.12 der Debug-IDE „Universal Debug Engine“ unterstützt die „pls Programmierbare Logik & Systeme GmbH“ die neue EasyCODE IEc-Debug Schnittstelle. Damit setzt pls die Unterstützung von EasyCODE die in älteren Versionen bereits über die „Add-In-Schnittstelle“ angeboten wurde konsequent fort. Technisch heißt das – die Tools kommunizieren über eine moderne, offene COM-Schnittstelle anstatt über veraltete DDE Commands. Für Sie bedeutet es mehr Komfort und einen spürbar schnelleren Kommunikation.

Voraussetzungen:

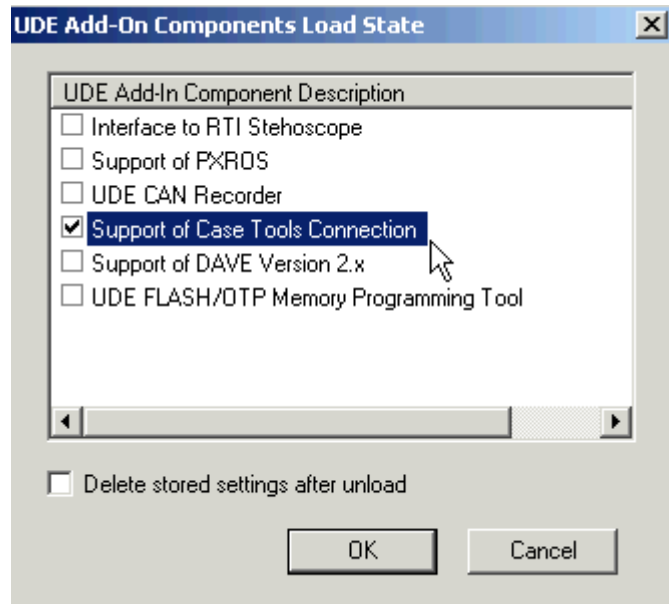
EasyCODE V7.1.0.8 oder höher und der „Universal Debug Engine“ Desktop von pls in Version 1.9.12 oder höher sind installiert. Für beide Applikationen kann die Standardinstallation durchgeführt werden.

Wenn Sie eine Version höher als 1.9.12 der UDE installiert haben, können Sie den nächsten Schritt überspringen. Die dll's sind bereits im Lieferumfang enthalten und werden automatisch mit installiert.

Etpacken Sie die DLL-Dateien aus dem Archiv in den Ordner „ude“. Bei einer Standardinstallation C:\Programme\pls\ude.

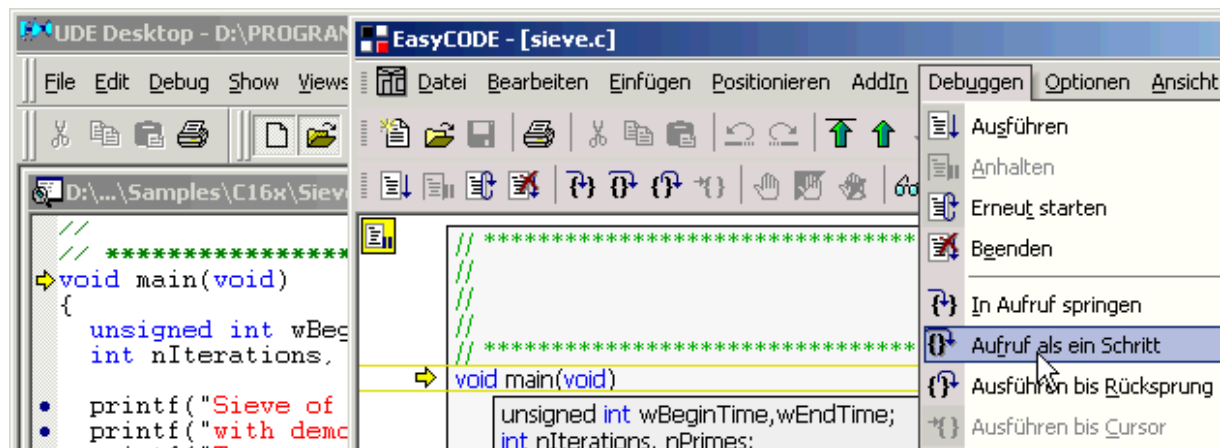
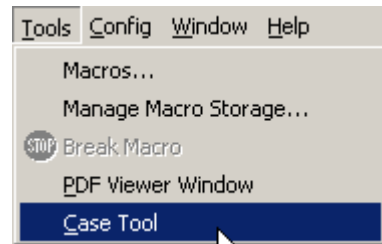
Konfiguration:

1. Starten Sie den UDE Desktop und öffnen Sie einen Workspace. Legen Sie ggfs. einen leeren Testworkspace an. Selektieren Sie gewünschte Hardware und fügen Sie anschließend noch ein Programm hinzu. Z.B. ein Sample aus dem Ordner „ude\Samples\...\...*\.out“ um die Menüs zu aktivieren.
2. Gehen Sie nun auf den Menüpunkt „Config\Add-In Components“ und aktivieren Sie „Support of Case Tools Connection“. Bestätigen Sie den Dialog mit „OK“.
3. Gehen Sie zurück in das Menü „Config“ und da auf „Configure Case“ und aktivieren Sie „EasyCODE“.
4. Unter dem Menüpunkt „Tools\Case Tool“ steht für das Project EasyCODE als Editor zur Verfügung und ermöglicht eine grafische Weiterentwicklung der Sourcen. Aber auch direkt am Struktogramm zu debuggen, Fehler direkt zu beheben, Änderungen vorzunehmen, einzelne Zeilen oder Module mit einem Klick auszukommentieren um sie aus dem Durchlauf raus zu halten.



Diese Toolunterstützung muss für jedes Projekt einzeln eingerichtet werden.

5. Wenn im UDE Desktop der Debugger gestartet wurde, kann über den Menüpunkt „Case Tool“ EasyCODE gestartet werden. Die aktive Datei wird in EasyCODE geladen, auf die Zeile positioniert und das Debug Menü aktiviert.



Anmerkung: Derzeit ist es nicht möglich Speicherinhalte anzuzeigen oder auf Selektionen zu positionieren. Mögliche Meldungen erscheinen im Command View der UDE.

Wenn Sie Probleme mit dieser Toolkopplung haben wenden Sie sich bitte an das EasyCODE Supportteam. Für Fragen zur UDE kontaktieren Sie bitte die pls GmbH.

Kontakt:

EASYCODE GmbH
Löwenberger Straße 50
D-90475 Nürnberg

Tel: 0049-911-99 840-60
Fax: 0049-911-99 840-97
e-mail: info@easycode.de
support@easycode.de