

Call-Stack benutzen

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- Über den Call-Stack
 - Sourcecode eines anderen Objekts anzeigen
 - Zum Objekt an der aktuellen Trace-Position zurückkehren
-

Über den Call-Stack

Im Call-Stack-Fenster sind die Objekte in hierarchischer Reihenfolge aufgeführt, die während der aktuellen Debugging-Session aufgerufen wurden.

Das neueste Objekt erscheint stets oben in der Liste. Im Variablen-Fenster werden standardmäßig alle Variablen angezeigt, die zu diesem Objekt gehören. Wenn Sie beispielsweise ein Subprogramm mit **Step Into** ausführen, erscheint dieses Subprogramm ganz oben in der Liste, und im Variablen-Fenster werden automatisch die Variablen für dieses Subprogramm angezeigt.

Sie können das Editor-Fenster für ein bestimmtes Objekt in den Vordergrund holen, indem Sie den entsprechenden Eintrag im Call-Stack-Fenster doppelt anklicken.

Anmerkungen:

1. Ein grauer (und nicht blauer) Pfeil im Editor-Fenster zeigt die Position an, an der das vorige Objekt in der Call-Stack-Hierarchie aufgerufen wurde.
2. Wenn Copycode ausgetestet wird, enthält der Call-Stack keinen zusätzlichen Eintrag für diesen Copycode.

Sourcecode eines anderen Objekts anzeigen

Für jedes im Call-Stack aufgeführte Objekt können Sie den Sourcecode anzeigen und somit sein Editor-Fenster in den Vordergrund holen. Zu diesem Zweck gibt es unterschiedliche Befehle:

- **Go To Source Code (Zum Sourcecode gehen)**
Wenn Sie diesen Befehl wählen, werden die Variablen für das Objekt im aktivierten Editor-Fenster nicht im Variablen-Fenster berücksichtigt. Es enthält noch die Variablen des vorher aufgerufenen Objekts.
- **Switch To Call Level (Zur Aufrufebene wechseln)**
Wenn Sie diesen Befehl wählen, erscheinen die Variablen für das Objekt im aktivierten Editor-Fenster im Variablen-Fenster.

Zum Sourcecode eines anderen Objekts wechseln

- Markieren Sie im Call-Stack das Objekt, für das Sie den Sourcecode anzeigen möchten, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Go To Source Code**.

Das Editor-Fenster für dieses Objekt wird aktiviert.

▶ **Zum Sourcecode eines anderen Objekts wechseln und die Variablen dieses Objekts anzeigen**

- Markieren Sie im Call-Stack das Objekt, für das Sie den Sourcecode anzeigen möchten, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Switch To Call Level**.

Das Editor-Fenster für dieses Objekt wird aktiviert. Der Inhalt des Variablen-Fensters ändert sich; es erscheinen jetzt die Variablen dieses Objekts.

Zum Objekt an der aktuellen Trace-Position zurückkehren

Wenn Sie den Sourcecode eines anderen Objekts angezeigt haben, können Sie zum Objekt an der aktuellen (durch einen blauen Pfeil angezeigten) Trace-Position zurückkehren, und somit sein Editor-Fenster in den Vordergrund holen.

▶ **Zum Objekt an der aktuellen Trace-Position zurückkehren**

- Wählen Sie aus dem Menü **Debug** den Befehl **Show Trace Position**.

Anmerkung:

Siehe auch *Trace-Position im Editor-Fenster*.

Das die aktuelle Trace-Position enthaltende Editor-Fenster wird aktiviert. Der Inhalt des Variablen-Fensters ändert sich; es erscheinen jetzt die Variablen dieses Objekts.