

[Qt创作者手册](#) > [调试Qt快速示例应用程序](#)

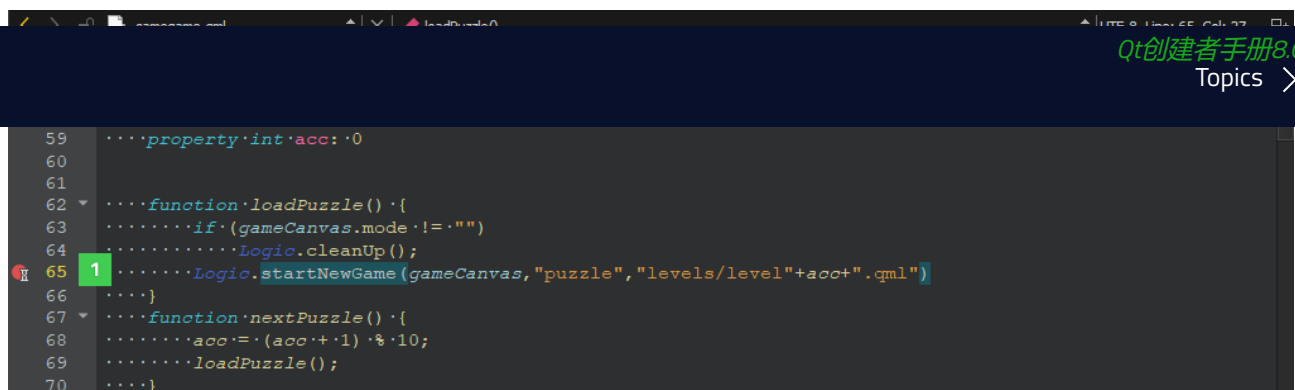
调试Qt快速示例应用程序

本节使用[同一游戏](#)示例应用程序来说明如何在调试模式下[调试](#)Qt Quick应用程序。

有关您拥有的所有选项的更多信息，请参阅[调试 Qt 快速项目](#)。

同一游戏演示展示了如何在QML中编写游戏，使用JavaScript进行所有游戏逻辑。在Qt Creator中打开演示项目进行调试：

1. 要查看启动新游戏的代码，请在 `samegame.qml` 中放置一个断点，方法是在行号和调用函数的行上的窗口边框之间单击 (1) 。`startNewGame()`



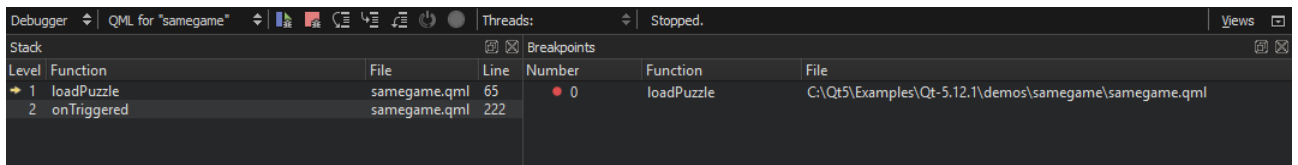
红色圆圈表示现在在该行号上设置了断点。


2. 选择“[调试](#)>[启动调试](#)>[启动项目的调试](#)”或按F5。
3. 同一游戏应用程序启动后，选择[拼图](#)以启动新游戏。

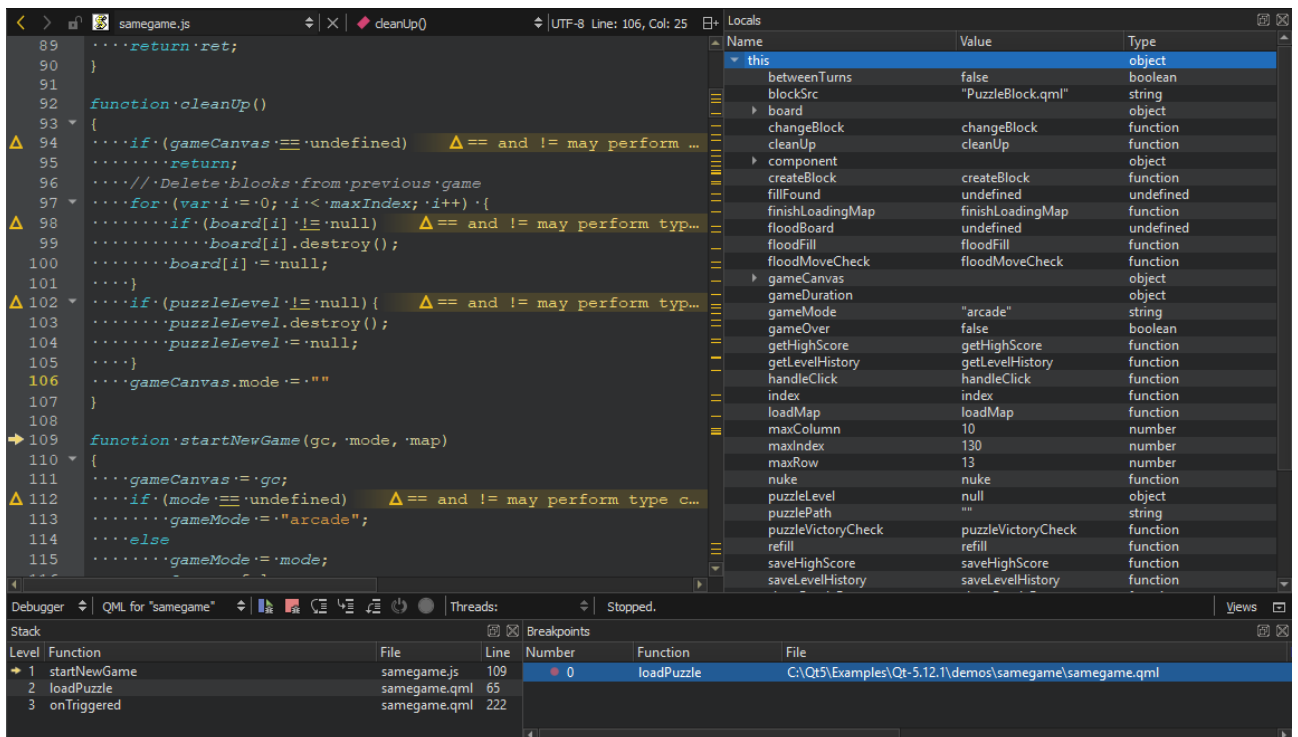





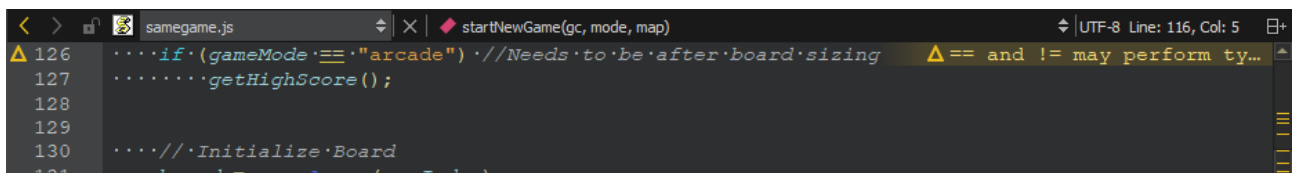
4. 当调试器命中断点时，它会中断应用程序。Qt Creator 将指向当前位置的嵌套函数调用显示为调用堆栈跟踪（1）。



5. 单击工具栏上的 （单步执行）按钮或按 F11 单步执行堆栈中的代码。相同的 game.js 文件在代码编辑器中打开，用于启动新游戏的函数。

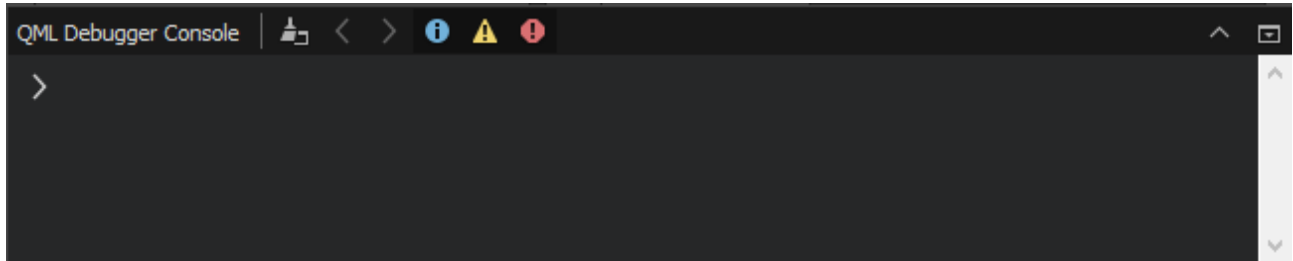


6. 检查“局部变量”视图中的局部变量。单步执行代码以查看视图中的信息如何更改。
7. 在函数末尾添加一个断点，然后单击（继续）以命中断点。startNewGame()



```
136     ...if(gameMode=="puzzle")    Δ == and != may perform type coercion, use === or !== to av...
137     ...loadMap(map);
138     ...else//Note that we load them in reverse order for correct visual stacking
139     ...for(var column=maxColumn-1; column>=0; column--)
140     ...for(var row=maxRow-1; row>=0; row--)
141     ...createBlock(column, row);
142     ...if(gameMode=="puzzle")    Δ == and != may perform type coercion, use === or !== to av...
143     ...getLevelHistory();//Needs to be after map load
144     ...gameDuration=new Date();
145 }
```

8. 要在当前上下文中执行 JavaScript 命令，请打开QML 调试器控制台。



9. 若要删除断点，请右键单击该断点，然后选择“删除断点”。

10. 在“局部变量”视图中，在运行时浏览对象结构。

11. 选择“调试>在顶部显示应用程序”，以便在与调试器交互时保持应用程序可见。

12. 选择“调试>选择”以激活选择模式，然后单击“菜单”按钮以移动到“局部变量”视图和代码编辑器中的 menuButton组件。

13. 在“局部变量”视图中，双击属性的值以对其进行更改。

< 调试C++示例应用程序

调试器疑难解答 >

©2022 Qt有限公司 此处包含的文档贡献的版权归 他们各自的所有者。此处提供的文档根据自由软件基金会发布的GNU 自由文档许可证版本 1.3的条款进行许可。Qt和相应的徽标是Qt有限公司在芬兰和/或全球其他国家的商标。所有其他商标均为财产 其各自所有者。



联系我们

公司

关于我们
投资者
编辑部
职业

发牌

条款和条件
开源
常见问题



支持

支持服务
专业服务
合作 伙伴
训练

对于客户

支持中心
下载
Qt登录
联系我们
客户成功案例

社区

为Qt做贡献
论坛
维基
下载
市场

© 2022 Qt公司

[反馈](#) [登录](#)