**VARIABLES**

Sekcja zmiennych pozwala w prosty sposób zobaczyć aktualną wartość zmiennych.

AUTO – automatyczna grupa, w której automatyczne zmienne są usunięte i znajdziemy tam wszystkie zmienne, które prawdopodobnie chcemy widzieć.

**WATCH**

Sekcja, która pozwala określić zmienną lub wyrażenie, którego wartość ma być cały czas widoczna

**CALL STACK**

Wyświetla stos wywołania poleceń. Można wybrać konkretne wywołanie (wcześniejsze) aby zobaczyć wywoływane funkcje i zmienne zdefiniowane w ich scope’ach.

**BREAKPOINTS**

Wyświetla wszystkie aktywne breakpointy i umożliwia zarządzanie nimi

Zmienne można modyfikować w sekcji VARIABLES w dowolnym momencie ich wykonywania. Można także podawać wyrażenia, które zostaną wyliczone np. $itemcount – 10

Plusik w breakpointach umożliwia dodanie breakpointu dla danej funkcji po jej nazwie np. Start-Sleep

Conditional breakpoints umożliwiają tworzenie breakpointów, które powodują przejście do debbugera w danym miejscu w kodzie tylko jeśli podane wyrażenie będzie w tym miejscu prawdziwe. Jest to przydatne w szczególności, jeśli dany blok kodu wywoływany jest wielokrotnie ale chcemy prześledzić działanie tylko w konkretnej sytuacji. Np. jeśli chcemy wejść do debbugera tylko jeśli $i jest podzielna przez 10, to można utworzyć taki breakpoint $i % 10 -eq 0

**Przyciski sterujące**

**Continue (F5)**

Kontynuuje wykonanie do końca lub do następnego breakpointu

**Step Over (F10)**

Wykonuje bieżące polecenie i zatrzymuje się na kolejnym. Jeśli aktualne polecenie jest funkcją lub wywołaniem skryptu, to debugger wykonuje całe to polecenie i zatrzymuje się na kolejnym występującym po funkcji.

**Step Into (F11)**

Wykonuje bieżące polecenie i zatrzymuje się na kolejnym. Jeśli aktualne polecenie jest funkcją lub wywołaniem skryptu, to debugger wchodzi to tej funkcji lub skryptu. W przeciwnym przypadku zatrzymuje się na kolejnym poleceniu.

**Step Out (SHIFT + F11)**

Wychodzi z aktualnej funkcji. Jeśli jest to nadrzędna funkcja, to skrypt jest wykonywany do końca albo do następnego breakpoint’a. Ominięte polecenia są wykonane, ale debugger do nich nie wchodzi.