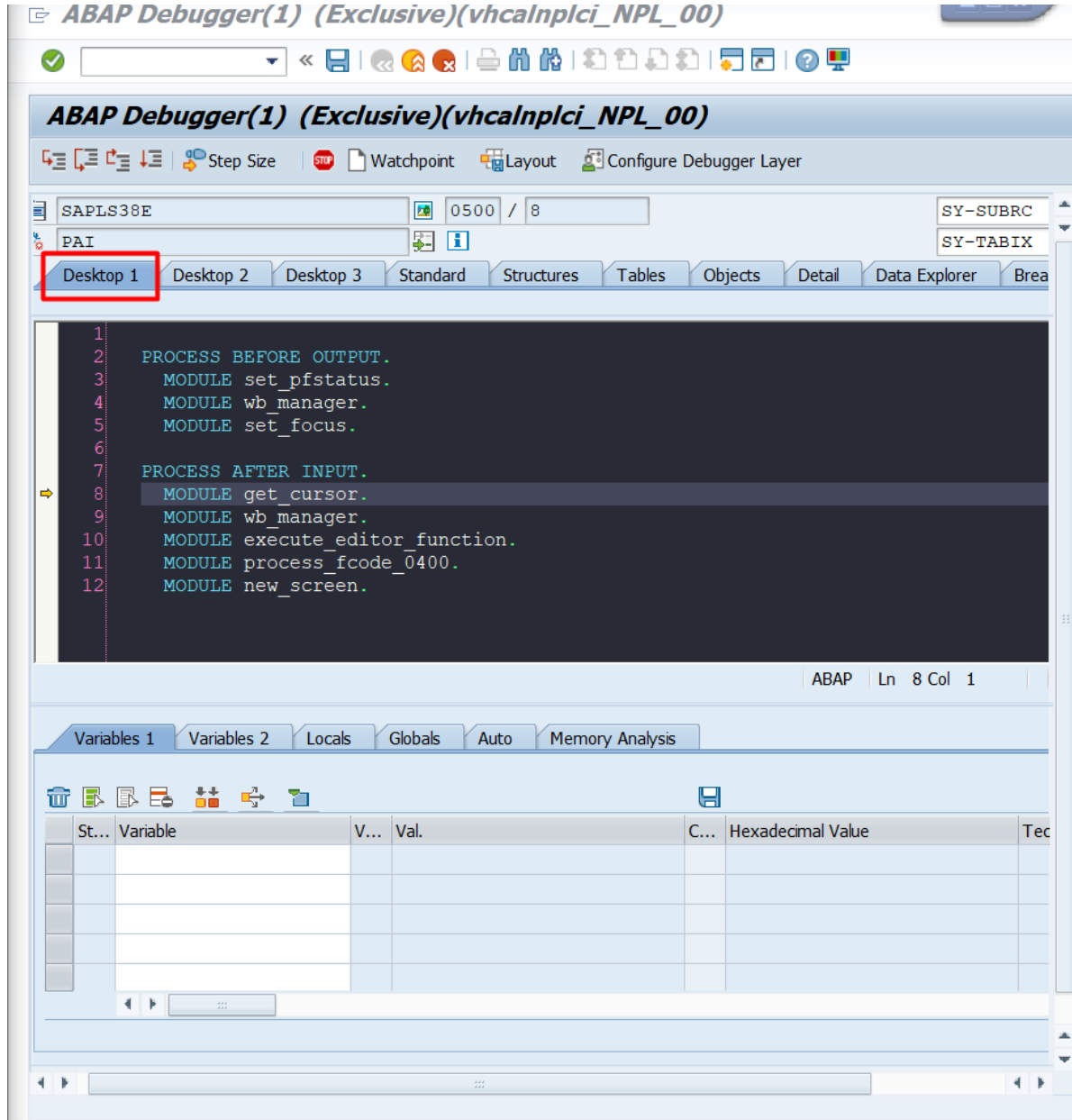


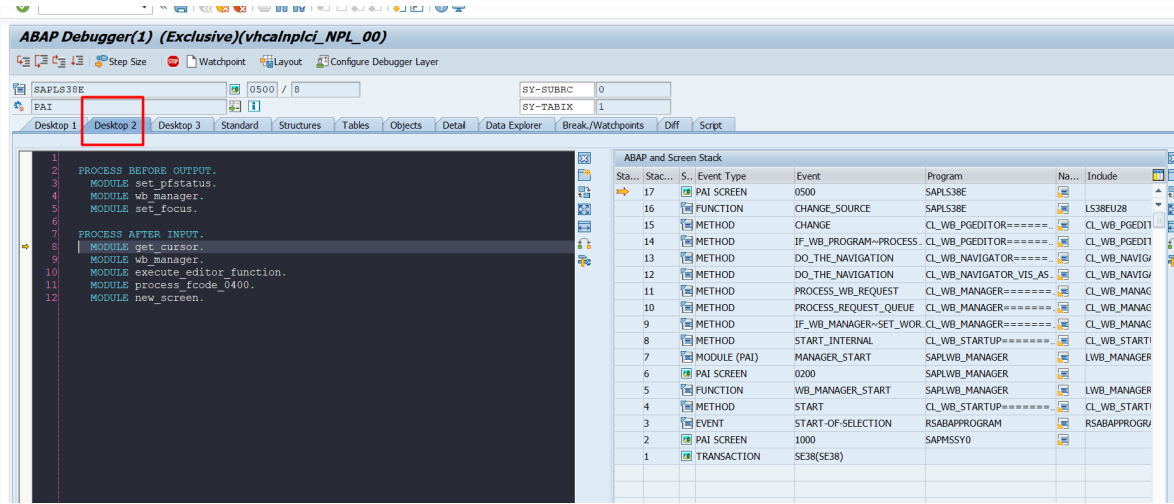
Debugging

/h ile debugging (hata ayıklama) ekranına ulaşım sağlanabilir.

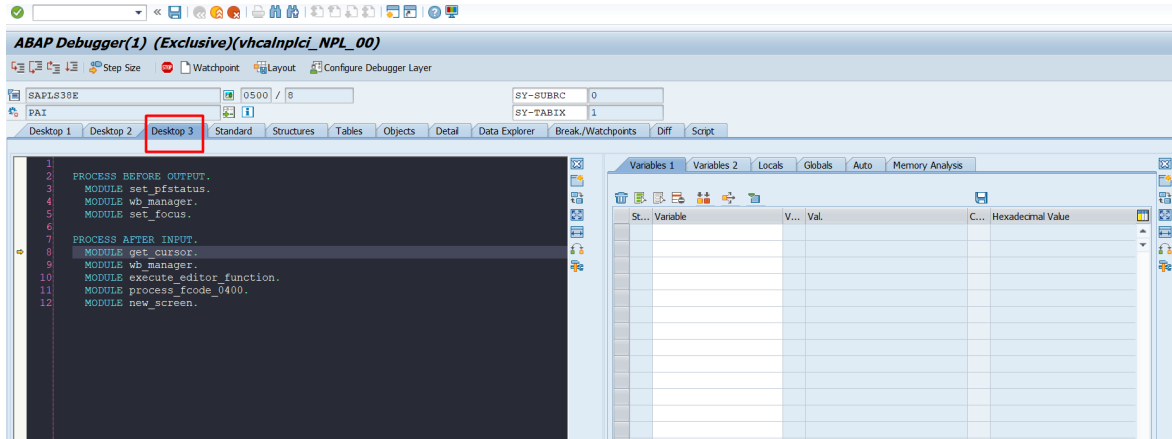
Alanlar için ise görüldüğü gibi desktop 1 mevcut, bu alan bir variable'in data'nın verisine bakabileceğimiz alandır.



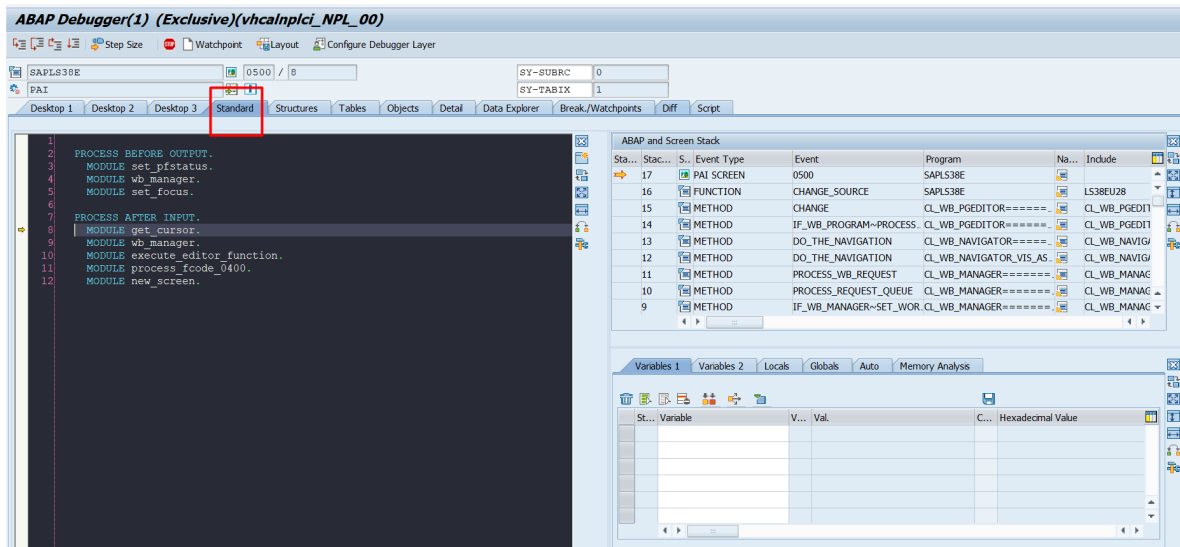
Desktop2 alanı ise bu programın çalıştırıldığı andan itibaren hangi aşamalardan hangi programlardan geçtiği bir section açar.



Desktop3 alanı ise desktop1'deki alt tarafta donen section alanını sağ tarafa verir, variable'ların verilerini görmemizi sağlayan ekran.



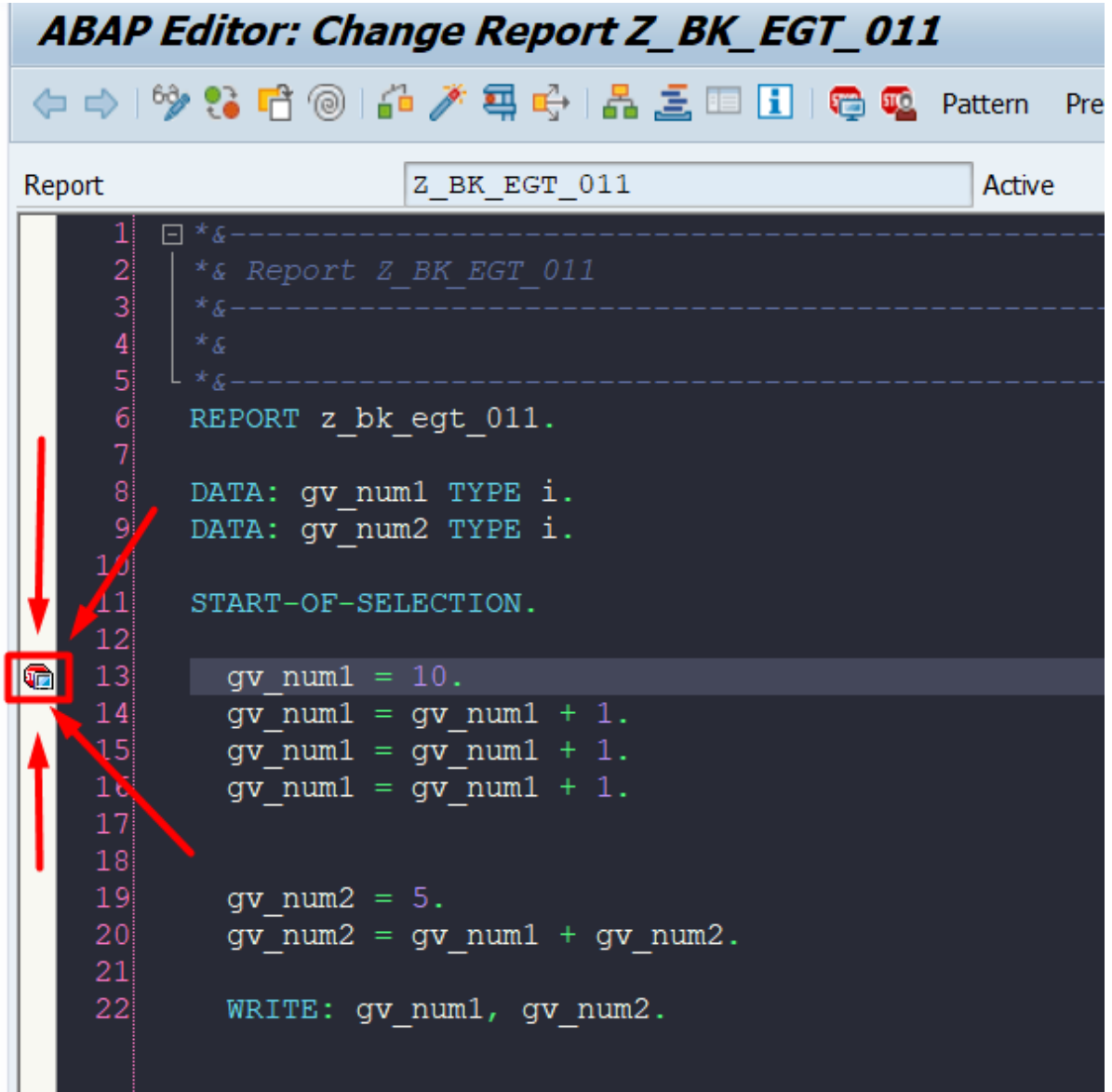
Standard ise desktop 3 ve 1'deki iki alanı hangi programlardan geçmiş ve anlık olarak hangi datayı görebileceğimiz ekranı vermiş oldu.



Genel olarak ise desktop3 ekranını kullanmış olacağız.

****Breakpoint** ONEMLI!**

Önemli olan diğer kısım ise burada breakpoint atamak. Kimi zaman debugger ekranı halihazırda kodlama yaptığımız alan üzerinden ekrana gösterilirken, başka türlü direkt debug ekranında kendi haliyle gözükebilir. Böyle olunca breakpoint atayarak debug modunun o kısımda başlamak istediğini gösterebiliriz.

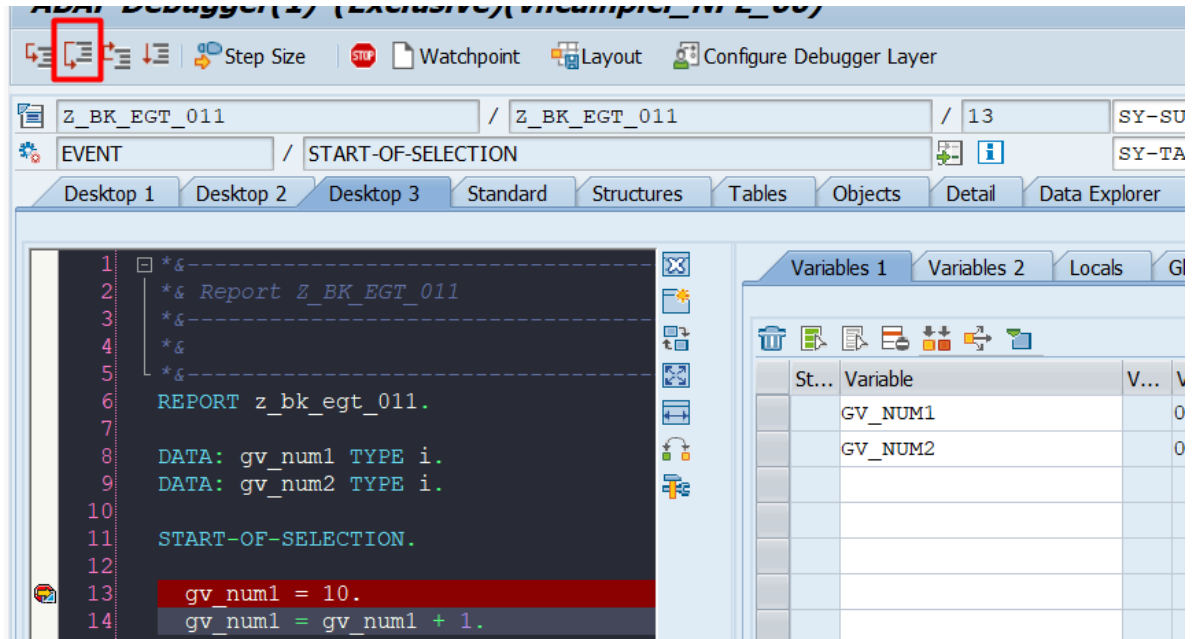


ABAP Editor: Change Report Z_BK_EGT_011

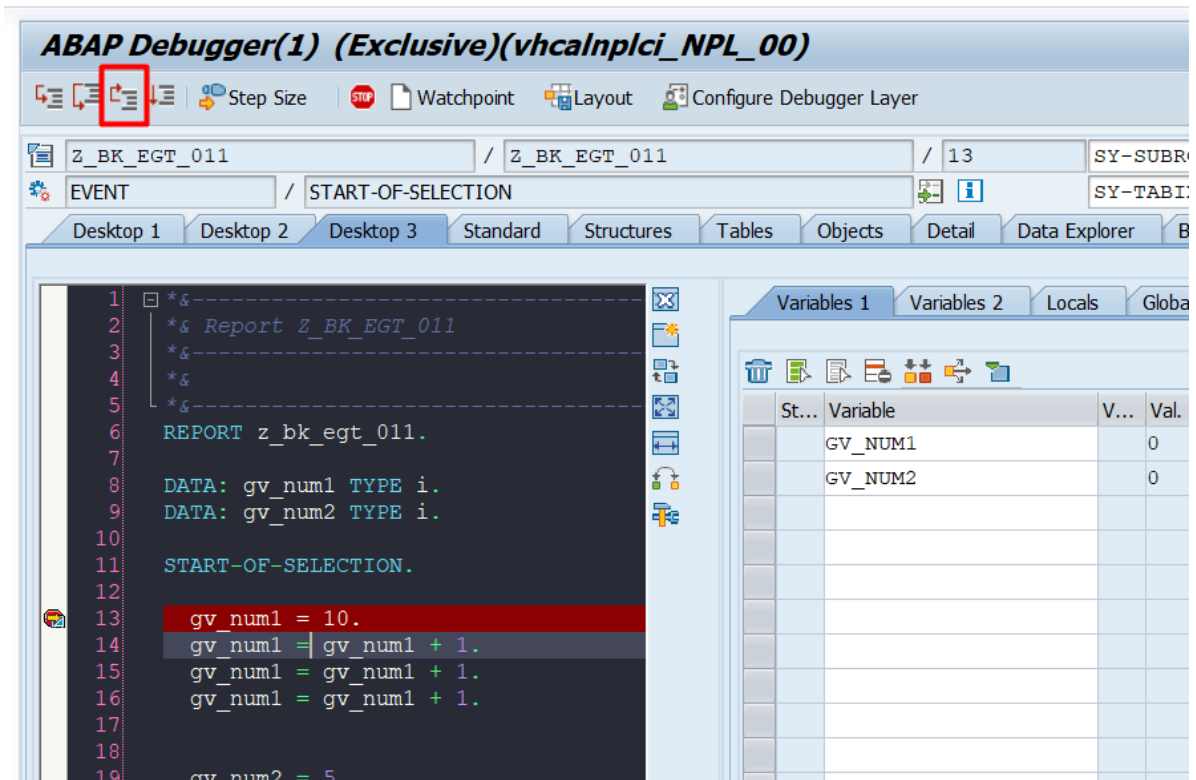
Report: Z_BK_EGT_011 Active

```
1  *&-----
2  *& Report Z_BK_EGT_011
3  *&-----
4  *&
5  *&-----
6  REPORT z_bk_egt_011.
7
8  DATA: gv_num1 TYPE i.
9  DATA: gv_num2 TYPE i.
10
11  START-OF-SELECTION.
12
13      gv_num1 = 10.
14      gv_num1 = gv_num1 + 1.
15      gv_num1 = gv_num1 + 1.
16      gv_num1 = gv_num1 + 1.
17
18
19      gv_num2 = 5.
20      gv_num2 = gv_num1 + gv_num2.
21
22  WRITE: gv_num1, gv_num2.
```

Görüldüğü gibi böylece debugger ekranında istediğimiz kendi kod blok alanımız gösterilmiş oldu.



Return - F7 - ise bir blogun içindeyse ondan çıkıp onun çağırıldığı programa dön demek oluyor.



En son kalan en sağda olan f8 kısayolu olan continue ise debug ile işimiz kalmadı programı bitir anlamına gelir.

F5 F6 ayrımı için, f5'e basarak ilerlersek her bir detayın içerisine girerek ilerleriz fakat f6 yaparsak örneğin bir form, bir dongu falan bu gibi yapılar varsa bunları geçerek ilerleriz.

```
11 *DATA? gv_num2 TYPE 1.  
12  
13 START-OF-SELECTION.  
14     PERFORM form1.  
15  
16     WRITE: / '2''e bolunen sayi aded  
17     WRITE: / '3''e bolunen sayi aded  
18 *   gv_num1 = 10.  
19 *   gv_num1 = gv_num1 + 1.  
20 *   gv_num1 = gv_num1 + 1
```