|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 简述 | 详述 |
| 1 | 数组类型的分系统属性，在 oneof 方式赋值时，生成的代码不正确 | 生成的代码没有按照ObservableCollection 循环赋值，而是按照单个 Parameter 的方式赋值，造成编译不通过 |
| 2 | UDP类型的Channel初始化时有可能报异常 | UDP 类型的Channel，在 FrameIOFactory.GetChannel() 时，如果指定了一个当前不存在的本地 IP，就会报 “SocketException: The requested address is not valid in its context”。不清楚这里就会报错，还是是一个 bug？如果这里本身就会报异常，那么我们处理会比较麻烦，要写个线程去创建Channel，直到成功，主要是先开始 Channel 为 null，而 C# 不允许 ref field，实现起来相当麻烦。 |
| 3 | 生成的代码，发送和接收frame能否把所有异常都 catch? | 现在只 catch 了 FrameIOException，比如串口 Channel 指定的串口名不存在，这里就会报异常：System.InvalidOperationException: 'The port is closed.'  如果每次发送和接收前去判断 Channel 是否打开，太麻烦。 |
| 4 | Channel 能否增加 IsOpen 属性？ | 这个和上面的第 2 、3 条有关，Channel 是否打开目前只能靠 Channel.Open() 的返回值判断，我们又要自己放一个变量来保存是否打开的状态。能否直接提供 IsOpen 属性？ |
| 5 | Parameter 类能否增加 ValueChanged 事件？ | PropertyChanged 主要是给数据绑定用的，我们要判断数值是否变化还要判断 PropertyName 是否为 “Value”，太麻烦。能否按照技术协议说的，增加一个 VauleChanged 事件？ |
| 6 | Parameter类里触发 PropertyChanged 的代码似乎不是推荐写法 | 现在代码是：  if (PropertyChanged != null) PropertyChanged.Invoke(this, new PropertyChangedEventArgs(nameof(Value)));  可能会有线程安全的问题。推荐写法好像是：  PropertyChanged?.Invoke(…) 或者  var temp = PropertyChanged;  if (temp != null)  {  temp(…)  } |