

yusuke.s Mar 6, 2019 9:47 PM

## [VSCode ExtendScript Debugger] launch.jsonで指定したengineNameが InDesignのengineに生成されない

This question has been **Answered**.

標題の通りです。

ESDebuggerの仕様として`#target`と`#targetengine`を読み込まないのは理解していて、

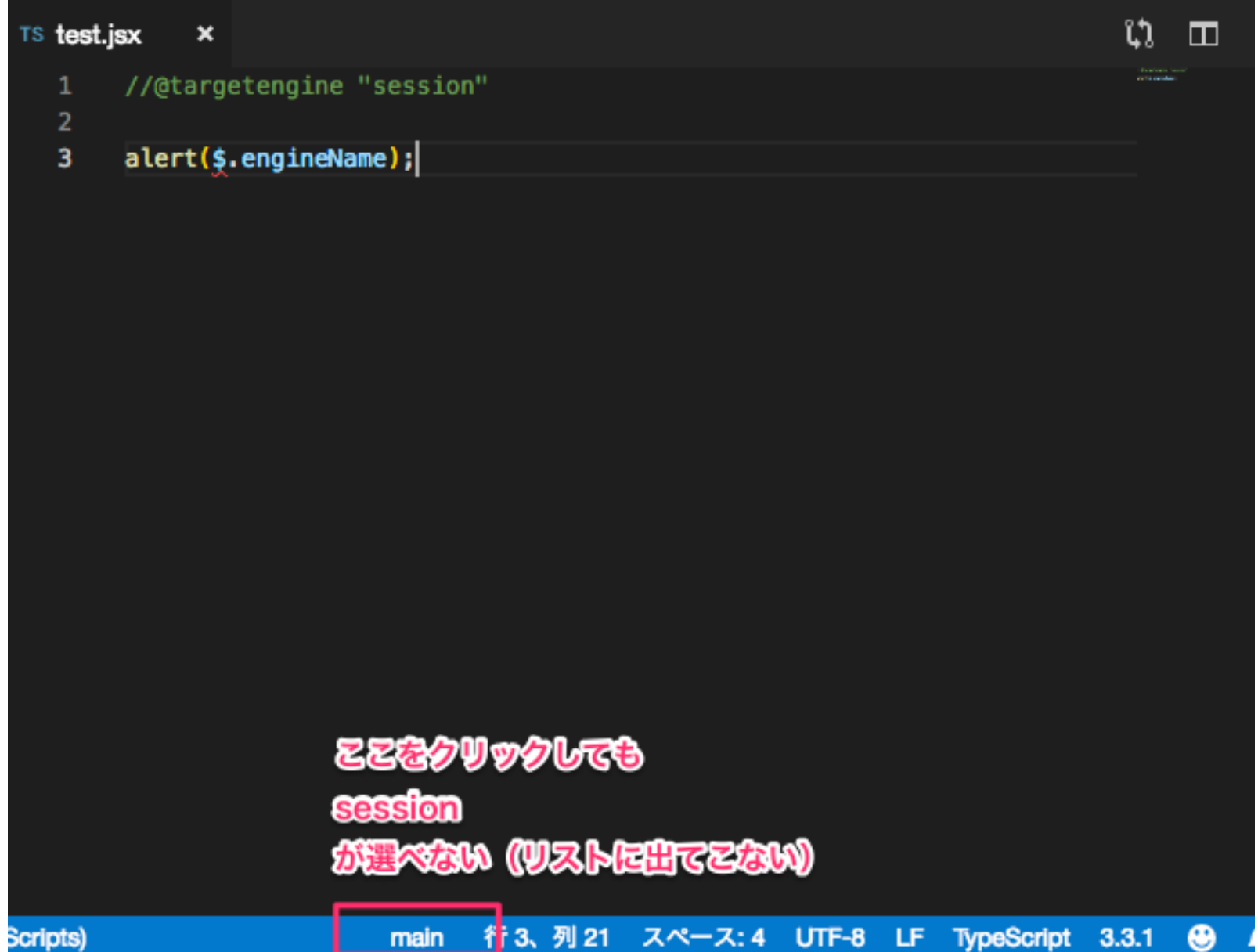
launch.json側でengineNameを指定してtargetengineを生成すると思っていました。

参照：[ExtendScript Debugger - Visual Studio Marketplace](#)

engineName	string	The engine name in which the program will be debugged. For custom names, a new engine will be created depending upon the support provided by Adobe's applications	empty
------------	--------	---	-------

- The debugger works like other VSCode debugging.
- If you experience any trouble setting breakpoints in files with extensions .jsx, then try disabling any previous extensions related to ExtendScript as those extensions can conflict with breakpoints functionality.
- VSCode ExtendScript Debugger extension and ESTK application can't run simultaneously.
- **VSCode does not recognize #target and #targetengine commands.**

そこでlaunch.jsonにengineNameを指定して実行したのですが、VSCodeのフッター部分からengine名を選びたいのに出てきません。



何か見落としているのでしょうか？

launch.json

```
{  
  
  // IntelliSense を使用して利用可能な属性を学べます。  
  // 既存の属性の説明をホバーして表示します。  
  // 詳細情報は次を確認してください: https://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=830387  
  "version": "0.2.0",  
  "configurations": [  
    {  
      "type": "extendscript-debug",  
      "request": "launch",  
      "name": "debug current script",  
      "program": "${file}",  
      "stopOnEntry": false,  
      "engineName": "session",  
      "outFiles": [  
        "${workspaceFolder}/hoge/**/*.jsxinc"  
      ]  
    }  
  ]  
}
```

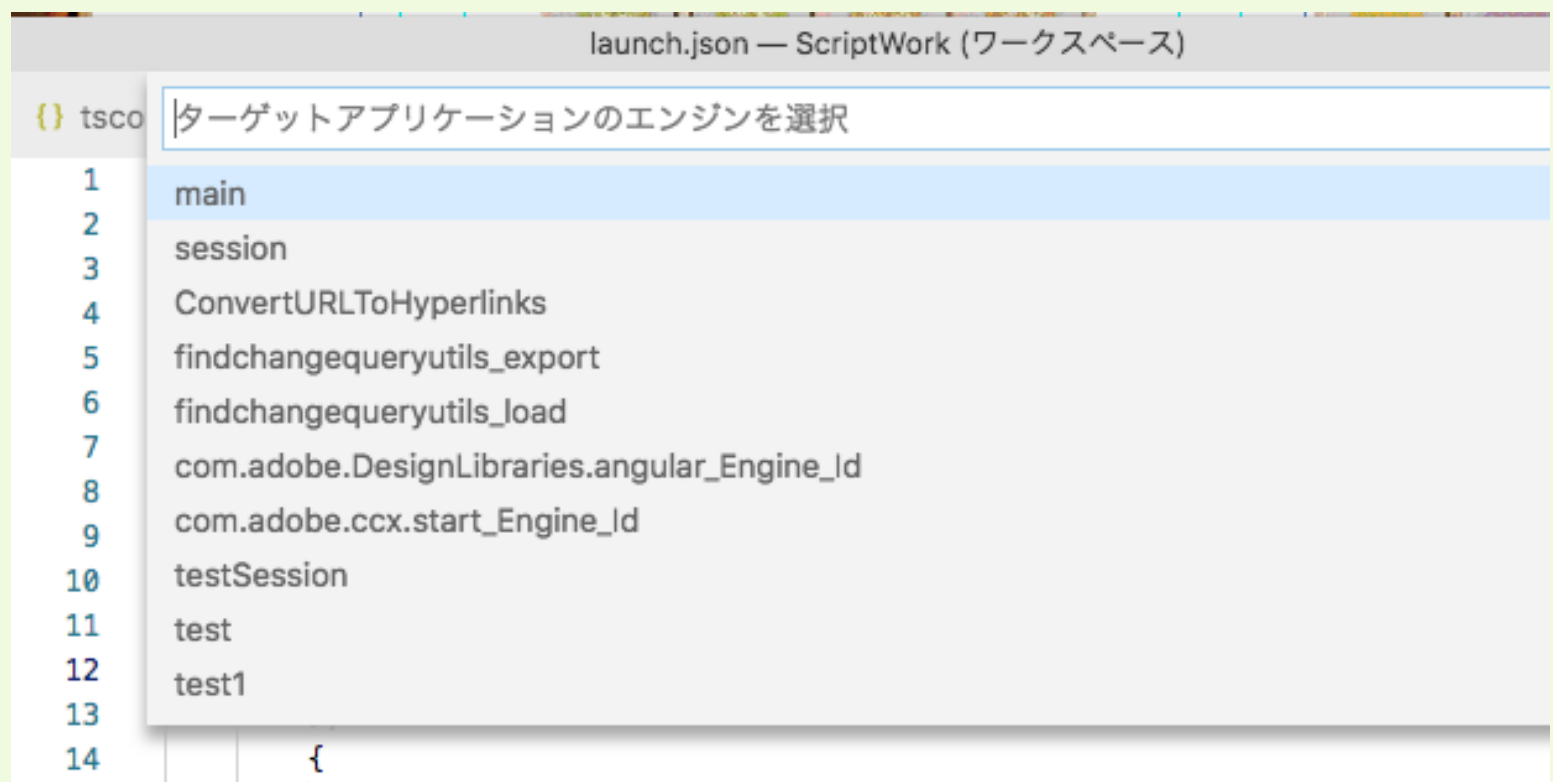


## Correct Answer

by 10 A on Mar 7, 2019 5:26 PM

engineNameの設定は以下のようにtargetSpecifierとセットで設定します。

```
01. {  
02.   "version": "0.2.0",  
03.   "configurations": [  
04.     {  
05.       "type": "extendscript-debug",  
06.       "request": "launch",  
07.       "name": "Run Current Script...",  
08.       "program": "${file}",  
09.       "stopOnEntry": true,  
10.       "trace": true,  
11.       "targetSpecifier": "indesign-13.064",  
12.       "engineName": "test1"  
13.     }  
14.   ]  
15. }
```



各targetEngine用の設定を用意しておいてデバッグウィンドウのドロップダウンより選択できるようにしておきましょう。

## 1 HELPFUL

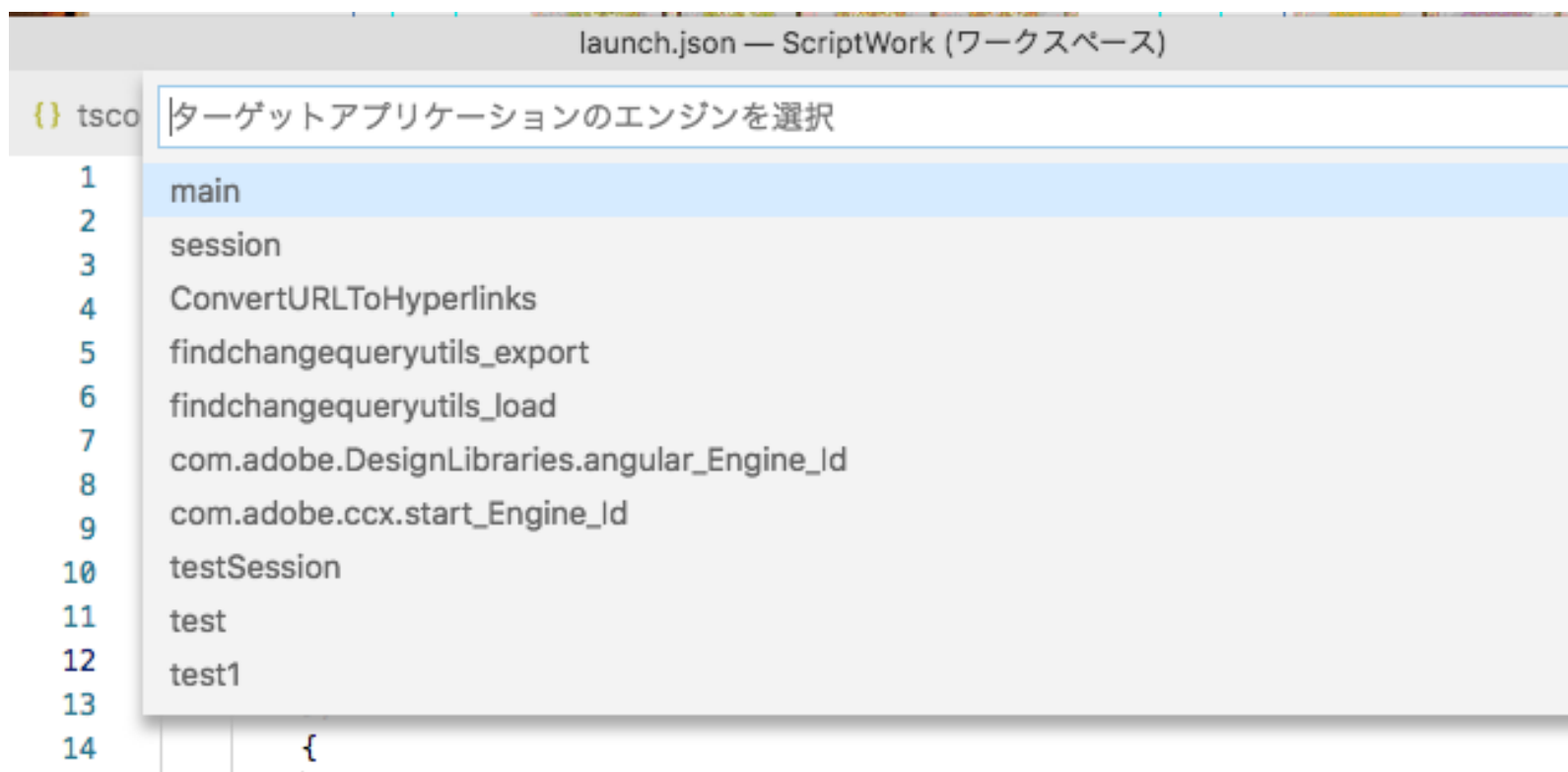
10 A Mar 7, 2019 5:26 PM (in response to yusuke.s)

**Correct Answer** Re: [VSCode ExtendScript Debugger] launch.jsonで指定したengineNameがInDesignのengineに生成されない

engineNameの設定は以下のようにtargetSpecifierとセットで設定します。

```
01. {
02.   "version": "0.2.0",
03.   "configurations": [
04.     {
05.       "type": "extendscript-debug",
06.       "request": "launch",
07.       "name": "Run Current Script...",
08.       "program": "${file}",
09.       "stopOnEntry": true,
10.       "trace": true,
11.       "targetSpecifier": "indesign-13.064",
12.       "engineName": "test1"
13.     }
14.   ]
15. }
```

```
01. {
02.   "version": "0.2.0",
03.   "configurations": [
04.     {
05.       "type": "extendscript-debug",
06.       "request": "launch",
07.       "name": "Run Current Script...",
08.       "program": "${file}",
09.       "stopOnEntry": true,
10.       "trace": true,
11.       "targetSpecifier": "indesign-13.064",
12.       "engineName": "test1"
13.     }
14.   ]
15. }
```



各targetEngine用の設定を用意しておいてデバッグウィンドウのドロップダウンより選択できるようにしておきましょう。

1 person found this helpful

Actions

Edit

Delete

Like (1)

yusuke.s Mar 7, 2019 5:57 PM (in response to 10 A)

Re: [VSCode ExtendScript Debugger] launch.jsonで指定したengineNameがInDesignのengineに生成されない

ありがとうございます。

`\$.engineName`もしっかり`"session"`を返してくれました。

Actions

Edit

Delete

Report Abuse

Like (0)