

Debuggen für TriCore/AURIX™ mit der PLS Universal Debug Engine UDE - Präsenz-Training

Ziele - Ihr Nutzen

Sie kennen die Funktionalitäten des PLS-Debuggers und können ein Mikrocontroller-System damit debuggen. Ferner erstellen und testen Sie Script Files zur Konfiguration der Debug-Session.

Teilnehmer

Hardware- und Software-Architekten, Hardware- und Software-Entwickler, Testingenieure

Voraussetzungen

Grundkenntnisse von Mikrocontroller-Architekturen (ARM, AURIX™, TriCore™, XE16x).

Debuggen für TriCore/AURIX™ mit der PLS Universal Debug Engine UDE - Präsenz-Training

Inhalt

PLS UDE Grundlagen

- Debug Session Set-up
- PLS UDE GUI (Bedienoberfläche)
- Register- und Memory-Zugriffe anzeigen und ändern
- Debug-Prozess: Start/Stop/Single-Step, Break-Points
- Sample-based Code Profiling

High-level Language Debugging mit dem PLS UDE Debugger

- Applikation laden (Flash-Programmierung)
- Variable anzeigen, initialisieren, ändern
- Stack/Call-Stack-Inhalt anzeigen (Stack/Call Stack View)
- Variablen zur Programmlaufzeit überwachen

PLS UDE Skriptsprache

- Script File erstellen
- Script File debuggen

Multicore Debugging

- Debug-Session-Setup für Multicore (für zwei oder mehrere Cores)

Präsenz-Training

Preis *	Dauer
-	1 Tag

Anmeldecode: UDEPLS

* Preis je Teilnehmer, in Euro zzgl. USt.

Live-Online - Deutsch

Dauer

1 Tag

Präsenz-Training - Englisch

Dauer

1 Tag

Live-Online - Englisch**Dauer**

1 Tag

Coaching

Unsere Coaching-Angebote bieten den großen Vorteil, dass unsere Experten ihr Wissen und ihre Erfahrungen direkt in Ihren Lösungsprozess einbringen und damit unmittelbar zu Ihrem Projekterfolg beitragen.

Für Ihre Anfrage oder weiterführende Informationen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung.