

Debuggen für TriCore/AURIX™ mit der PLS Universal Debug Engine UDE - Live-Online-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).

Live Online Training

* Preis je Teilnehmer, in Euro zzgl. USt.

Anmeldecode: L-UDEPLS

Präsenz-Training - Deutsch

Dauer

1 Tag

Live-Online - Englisch

Dauer

1 Tag

Präsenz-Training - Englisch

Dauer

1 Tag

Debuggen für TriCore/AURIX™ mit der PLS Universal Debug Engine UDE - Live-Online-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)