ものづくり・IT 融合化推進技術の研究開発

# <u>MZ Platform デバッガ操作説明書</u>

= Debugger Manual =



1.	概要	3
2.	用途	3
3.	用語説明	3
4.	デバッガの操作方法	4
2	ŀ1.ブレークポイント	4
	4-1-1.ブレークポイントの設定	4
	4-1-2.ブレークポイントの解除	4
4	<b>ŀ-2</b> .デバッガの起動	5
2	-3.デバッグ画面の説明	6
2	I-4.開始/再起動	7
2	-5.デバッグ終了	8
4	ŀ-6.再開	9
4	ŀ7.ステップイン	.10
	4-7-1.イベントの発生しないメソッド	.10
	4-7-2.イベントの発生するメソッド	.11
	4-7-3.複合コンポーネント	.12
4	l-8.ステップオーバー	.13
2	ŀ9.ステップアウト	.14
2	ŀ10.メソッド最後のステップ実行	.15
2	ŀ11.メソッドコールスタックパネル	.16
4	ŀ-12.引数と属性パネル	.17
2	ŀ-13.メソッド処理結果リストパネル	.18
2	ŀ14.イベントキュー画面	.19
5.	デバッガの制限事項	.20

#### 1. 概要

アプリケーションビルダーでは、作成したアプリケーションの不具合(バグ)の発見や修正を支援する 機能を提供しています。

アプリケーションに不具合があり、意図しない動作や異常終了が起きた場合、不具合の位置とその原 因を調べる必要があります。動作しているアプリケーションの状態を調べたり、挙動に介入したりする 機能を総称してデバッガ(「バグを取り除くもの」という意味)と呼びます。

デバッガには、アプリケーションの実行を特定の位置で一時停止する「ブレークポイント」機能や、 一つずつ動作を確認しながらメソッド起動を実行する「ステップ実行」機能、実行中の引数や戻り値な どの状態を見る「トレース」機能が備えられています。

#### 2. 用途

- ・アプリケーションの実行を指定位置で一時停止する
- ・メソッド起動を一つずつ実行する
- ・実行中の変数の値を参照する

#### 3. 用語説明

1) ブレークポイント

ブレークポイントとは、アプリケーション内の処理の途中につける「しるし」のことで、アプリケー ションの実行を一時停止する「場所」を指定するために使用されます。ブレークポイントはメソッド起 動に対して設定することができ、設定された場合にはそのメソッド起動が実行される直前で一時停止し ます。

2) ステップオーバー

ステップオーバーは、一時停止している位置のメソッド起動が完了した直後まで、実行を進めて停止 することを指します。

3) ステップイン

ステップインは、一時停止している位置のメソッド起動を実行する際に、その処理中でさらに他の メソッド起動が呼び出されている場合に、その呼び出されるメソッド起動の直前で停止することを指し ます。このような状況は、メソッド起動によってイベントが発生する場合などに生じます。一方、一時 停止している位置のメソッド起動を実行する際に、その処理中で他のメソッド起動が呼び出されていな い場合には、ステップオーバーと同様にそのメソッド起動が完了した直後まで、実行を進めて停止しま す。

4) ステップアウト

ステップアウトは、ステップインで述べたメソッド起動中のメソッド起動が生じている状況で、停止 位置のメソッド起動の呼び出し元であるメソッド起動が完了した直後まで、実行を進めて停止すること を指します。

5) 再開

ー時停止しているアプリケーションの実行を再開することを指します。再開後の処理にブレークポイントが設定されている場合は次のブレークポイントで一時停止します。

## 4. デバッガの操作方法

## 4-1.ブレークポイント

#### 4-1-1.ブレークポイントの設定

①処理を一時停止したいメソッド起動の接続先コンポーネント上でマウスを右クリックして、ブレー クポイント設定/解除メニューを選択する

②接続コンポーネントの横に●が表示される

アブリケーション	アプリケーション開始イベント	テーブルデータを設定する	テーブル
KEY:"住所録アブリケーション"		フレームを表示する	
■フレーム ID:11 KEY:"住所録"	アクションイベント	アブリケーションを終了する	イベント番号設定     シ     記動モード     起動メソッドコピー
T テンル ID:2 KEY:"テーブル2"			起動メソッド剤除           起動メソッドコメント編集           起動メリッドコメント編集           起動・ソッドコメント編集
KEY:"(注所録 (Lesson.6)" コイルタ ID:4 KEY:""	データ生成イベント	テーブルデータを設定する	接続コンボーネント宣言位置検索 ブレークボイント設定/解除 D:2 KEY: "テーブル2"
■ボタン ID:5 KEY:"平均年齢以上"	アクションイベント	テーブルを設定する	■ フィルタ D:4 KEY:***
	L		ID : 4 KEY : ""
		ブレークポイ	ントが
	$\checkmark$	設定される	
■アブリケーション KEY:"住所練アブリケーション"	アプリケーション開始イベント	設定される <u>フルテータを設定する</u>	・ テーブル ID:2 KEY:"テーブル2"
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY:"住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> </ul>	アブリケーション開始イベント アクションイベント	設定される テーブルデータを設定する フレームを表示する アブリケーションを終了す」	テーブル □:2 KEY."テーブル2" □ プレーム □ プレーム □ プレーム □ プリケーション
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>ドEY: "住所録"</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>ドEY: "モデーブル2"</li> </ul>	アプリケーション開始イベント アクションイベント	設定される	テーブル
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所縁アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D: 1</li> <li>アーブル</li> <li>D: 2</li> <li>ビデーブル2"</li> <li>住所縁 (Lesson.6)</li> <li>D: 3</li> <li>KEY: "住所縁 (Lesson.6)</li> </ul>	アプリケーション開始イベント アクションイベント	設定される <u> テーブルデータを設定する</u> フレームを表示する アブリケーションを終了す ブ し 設定	テーカル P2: アーフレター アークポイントが Eされる
<ul> <li>アブリケーション </li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> </ul> (1) フレーム (1) フレーム (2) アブル (2) アブル (2) アブル (2) アブル (2) アブル2" (4) 日前縁(Lesson 6) (1) 23 (4) KEY: "住所縁(Lesson 6)" (2) フィルタ (1) 2) 4 (4) KEY: " (4) KEY: "	アブリケーション開始イベント アクションイベント データ生ポイベント	設定される テーブルデータを設定する フレームを表示する アブリケーションを終了す ブレ 設力 テーブルデータを設定する	テーブル 限:2 アーブルア フレーク アブリケーション ークポイントが 言される 1 アーブル 1 アーブル ローク ポープル ロークポーク アーブル コーク ポープル ロークポーク レーク ポープル コーク ポープル ロークポーク レーク ポープル ロークポーク レーク ポープル ロークポーク レーク ポープル ロークポーク レーク ポープル ロークポーク レーク ポープル ロークポーク レーク ポープル ローク ポープル ローク ポープル ローク ポープル ローク ポープーン レーク ホーク ポープーン レーク ホーク ポープーン レーク ポープーン レーク ホーク ポープーン レーク ポープーン レーク ホーク ポープーン レーク ホーク ポープーン レーク ポープーン レーク ポープーン レーク ポープーン レーク ポープーン レーク ポープーン レーク ポープー レーク ポープー レーク ポープー レーク ポープー レーク ポープー レーク レーク ポープー レーク ポープー レーク ポープー レーク ポープー レーク ー レーク レーク レーク ー レーク レーク レ
アブリケーション KEY: "住所縁アブリケーション"    フレーム   D:1   アブル   レマブル   (テーブル2)   (日所録 (Lesson.6)   D:3   フィルタ   D:4所録 (Lesson.6)*   フィルタ   D:4   マイルタ   D:5   フィルタ   D:4   KEY: "中所録 (Lesson.6)*   マイルタ   D:5   ア・ブル2*	アプリケーション開始イベント アクションイベント データ生式イベント アクションイベント	<ul> <li>         ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>	テーブル     デーブル2************************************

※ブレークポイントを設定した状態でアプリケーションを保存した場合、ブレークポイントの 情報も同様に保存されます。

#### 4-1-2.ブレークポイントの解除

①ブレークポイントが設定されている起動メソッドの接続先コンポーネント上でマウスを右クリックして、ブレークポイント設定/解除メニューを選択する
 ②接続コンポーネントの横の●が消去される

アブリケーション	アプリケーション開始イベント	テーブルデータを設定する	 〒 〒 − ブル
		フレームを表示する	接続コンポーネント選択     ▶
		JU 423013 J	
<b>1</b> 72-4	アクションイベント		
ID:1 KEV:"住所錄"			マ 記動メリッドコピー
		29929	る 起動メソッド削除
			起動メソッドコメント編集
KET. デーフルZ			記曲となってコメント部隊
ID:3			接続コンポーネント宣言位置検索
(KEY:"住所録 (Lesson.6)"			ブレークポイント設定/解除
D:4		テーブルデータを設定する	
KEY:"	J		[NO:1] KEY:"テーブル2"
<u>  ボタン</u>  D:5	アクションイベント	テーブルを設定する	
KEY:"平均年齡以上"	)		KEY: "
		平均年齢以上の住所録を作成する	
			KEY:
	Г		
		ブレークポイン	トが解除される
	~		
アブリケーション	アプリケーション開始イベント	テーブルデータを設定する	テーブル
KEY:"住所録アブリケーション"			ID:2 KEY:"テーブル2"
		フレームを表示する	
			ID:1 (KEY:"住所錄"
70-4	アクションイベント	フゴルケ、ションボタフナス	■ アプリケーション
ID:1 /////10588*	•		
			ブレークポイントが丨
ID:2			
KEY:"テーブル2"			解除される
■ 住所録 (Lesson.6)		L	
KEY:"住所錄 (Lesson.6)"			
<b>コ</b> フィルタ	データ生成イベント	テーブルデータを設定する	1テーブル
ID:4 KEY:""			[NO:1] ID:2 KEY:"テーブル2"
ボタン	アクションイベント	テーブルを設定する	□ フィルタ
ID:5 KFY:"平均年齢以上"	•	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	ID:4 KEY:***
		であたまかい しか (をおかま オントーン・キョ	
		平均中部以上の任所録を作成する	ID:4
			K H Y

## 4-2.デバッガの起動

①アプリケーションビルダーのメニューバーから【アプリケーション】 - 【デバッグ】を選択する②デバッグ画面が表示される

🌌 MZ Platform アプリケーシ	ロンビルダーー				
ファイル アブリケーション	オブション へ	ルブ			
アプリケー 実行	アブリケーション	/			
第行(数定可) 通アプリ 通過時間22		アプリケーション間給イベント	7	ーブルデータを設定する	- デーブル ID:2
KEY:"住 画面編集	2				REY:"テーブル2"
MOUR				フレームを表示する	171-L
51199					REY:*性所得*
17V-A		709824421		ブリケーションを終了する	■ アザリケーション
Rac "中于所续"				_	KEY:"住所練アプリケーション"
1テーフル ID:2	_		ΤZ		
RET: デーラル2		2 9 9 9 2	95		
ID: 3	_				
ロフィルタ	$\dashv$	データ生成イベント			(テーブル)
ID:4 KEY:=			7		NO:1) 10:2 KEY:-T-JU-7
1#92		アクションイベント		テーゴル本陸定する	17112
ID:5 KEY:"平均年齢以上"		•		) )// CB/AC/ V	ID:4 KEY:=
			平均道	甲軸以上の住所勝を作成する	1711/2
					ID:4 KEY:=
				デバッグ画	面が起動される
	🌌 <del>7</del> 1	190	Č.		
	0	O ▶ 7. @ £			
	22	ッドコールスタック			
	一弓國族。	と悪性		ド処理結果リスト	

#### 4-3.デバッグ画面の説明

1 2 3 4 5 6	
M2 7 1 9 7	
<b>00</b>	
-メソッドコールスタック	
ファンクション7(ID:4-7), <mark>処理要求イベント[NO:0],</mark>	テーブル格納変数2(ID:4-2), テーブルを取得する
指定年齢以上(ID:7), アクションイベント[NO:0], (ID	4),指定年齢以上の住所録を取得する
(	D
 _引数と属性	
「引数と属性 」 ■ ◆ ID 4-2 : テーブル格納変数	メソッド処理結果リスト □ ◆ ID 4-7 : ファンクション7(処理要求イベント)
- 引数と属性 - 引数と属性 - ● ◆ ID 4-2:テーブル格納変数 - ■ ◆ テーブルを取得する0	<ul> <li>メソッド処理結果リスト</li> <li>□ ◆ ID 4-7: ファンクション7(処理要求イベント)</li> <li>■ ◆ 比較演算(≧): 数値に変換して右オペラン</li> </ul>
引数と属性 □ ◆ ID 4-2: テーブル格納変数 □ ◆ テーブルを取得する0 ◇ 引数	<ul> <li>メソッド処理結果リスト</li> <li>□ ◆ ID 4-7: ファンクション7(処理要求イベント)</li> <li>■ ◆ 比較演算(≧):数値に変換して右オペラン</li> <li>■ ◆ 繰り返し制御(FOR): 繰り返し処理を実行</li> </ul>
<ul> <li>引数と属性</li> <li>■ ◆ ID 4-2: テーブル格納変数</li> <li>■ ◆ テーブルを取得する0</li> <li>◆ 引数</li> <li>■ ◆ 属性</li> <li>⑧</li> </ul>	<ul> <li>メソッド処理結果リスト</li> <li>□ ◆ ID 4-7: ファンクション7(処理要求イベント)</li> <li>■ ◆ 比較演算(≧): 数値に変換して右オペラン</li> <li>■ ◆ 繰り返し制御(FOR): 繰り返し処理を実行</li> <li>⑨</li> </ul>
<ul> <li>引数と属性</li> <li>● ↓ ID 4-2: テーブル格納変数</li> <li>■ ◆ テーブルを取得する0</li> <li>◆ 引数</li> <li>■ ◆ 属性</li> <li>⑧</li> <li>● 気性</li> <li>⑧</li> <li>● ColumnNameList</li> </ul>	<ul> <li>メソッド処理結果リスト</li> <li>□ ◆ ID 4-7: ファンクション7(処理要求イベント)</li> <li>■ ◆ 比較演算(≧): 数値に変換して右オペラン</li> <li>■ ◆ 繰り返し制御(FOR): 繰り返し処理を実行</li> <li>⑨</li> </ul>
<ul> <li>引数と属性</li> <li>■ ◆ ID 4-2: テーブル格納変数</li> <li>■ ◆ テーブルを取得する()</li> <li>◆ 引数</li> <li>■ ◆ 属性</li> <li>⑧</li> <li>● ColumnNameList</li> <li>■ ◆ ObjectTable</li> </ul>	<ul> <li>メソッド処理結果リスト</li> <li>□ ◆ ID 4-7: ファンクション7(処理要求イベント)</li> <li>■ ◆ 比較演算(≧): 数値に変換して右オペラン</li> <li>■ ◆ 繰り返し制御(FOR): 繰り返し処理を実行</li> <li>⑨</li> </ul>

番 号	名称	機能
1	開始/再起動ボタン	デバッグの開始や再起動をおこなう
2	終了ボタン	デバッグを終了する
3	再開ボタン	*1
4	ステップインボタン	*1
5	ステップオーバーボタン	*1
6	ステップアウトボタン	*1
$\overline{\mathcal{O}}$	メソッドコールスタックパネル	処理が完結していないメソッドをリスト表示する*2
8	引数と属性パネル	実行されるメソッドの引数と属性を表示する*3
9	メソッド処理結果リストパネル	実行しているイベントのメソッド処理結果を表示する*4

\*1 3. 用語解説参照

\*2 4-11.メソッドコールスタックパネル参照

\*3 4-12.引数と属性パネル参照

\*4 4-13.メソッド処理結果リストパネル参照

## 4-4.開始/再起動

①開始/再起動ボタンを押下する

②ブレークポイントが設定されているコンポーネントの情報がデバッグ画面に表示され、ビルダー画 面に矢印が表示される

■ アブリケーション	アプリケーション開始イベント	テーブルデータを設定する	「テーブル
KEY:"住所録アブリケーション"	,		ID:2 KEY:"テーブル2"
		フレームを表示する	
			UD:1. KEY:"住所錄"
■フレーム	) — — — — — — — — — — — — — — — — — — —		
KEY:"住所錄"			Y:"住所録アブリケーション"
1テーブル 1D:2			
KEY:"テーブル2"	「加始/冉起動トスック		
■ 住所録 (Lesson.6) ID:3			
KEY:"住所録 (Lesson.6)"	クリックする		
フィルタ ID:4			テーブル
KEY: "			<u>Y:"テーブル2"</u>
<u> ボタン</u> ID:5	「引教と属性」	ロメリッド処理結果リストー	
KEY:"平均年齡以上"			
」ホタノ ID:6			2
KEY:"全体"			
ID:7			4
KEY:"指定"并翻以上"			
		指定年齢以上の住所録を取得する	
	Г		
		デバッグ画面にメ	ソッド情報が表示される
	~		
アプリケーション	アプリケーション開始イベント	テーブルデータを設定する	- テーブル 
KEY:"住所録アブリケーション"	J		KEY:"テーブル2"
		フレームを表示する	
			KEY:"住所録"
	₩2 デバッグ		
(KEY:"住所録"	00 🕨 🤉 🕫 🖉		ビルダー両面けブレークポイ
	- - メソッドコールスタック		ビルター 画面 はノレーク かり
(KEY: "テーフル2"	住所録アプリケーション(ID:null), <mark>アプリケ</mark>	ーション開始イベント[NO:0], テーブル2(ID:2), テーブルう	ント位置に移動する
ID:3 VEV:"(主新結 (Lesson 6)"			
「フィルタ			テーブル
ID:4 KEY:""			2
(RET.			N:"〒ーブル2"
ボタン			▶ Y:"テーブル2" フィルタ
■ボタン ID:5 KEY: "平均年齢以上"	< ろ 数と属性	□	Y:'テーブル2"      フィルタ      ✓
■ ボタン ID : 5 KEY: "平均年齢以上"	<ul> <li><li>ろ)数と属性</li> <li>□ ● ● ID 2: テーブル</li> </li></ul>	■ メソッド処理結果リスト ◆ ID null :住所録アプリケーション(アプリ)	Y:'テーブル2' フィルタ マー アー フィルタ
■ ボタン ID:5 KEY:"平均年齢以上"		■ メソッド処理結果リスト ◆ ID null : 住所録 アブリケーション(アブリ)	Y:" <u>¬</u> -ブル2" フィルタ マールタ Y:= フィルタ マールタ Y:=
■ ボタン ID:5 / KEY: "平均年齢以上"		■ メソッド処理結果リスト Object ertTat	Y:" <u>¬</u> − <i>ブル2"</i> ¬ <i>¬µy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>µyy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>¬µy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>¬µy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>¬µy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>µyy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>µyyy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>µyyy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>µyyy</i> <sup>2</sup> ¬ <i>µyyyyyyyyyyyyy</i>
ボタン ID:5 ドモア: "平均年齢以上" ボタン ID:6 にで、 なすま。	<ul> <li>              引版と爾性             日 ◆ D 2:テーブル             日 ◆ テーブルデータを設定する(PF(             日 ◆ テーブルデータ:PFOb)             日 ◆ テーブルデータ:PFOb)             日 ◆ 原性      </li> </ul>	■ メソッド処理結果リスト Object ectTal	$\begin{array}{c} & \begin{array}{c} Y := \overline{\overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} D Z^{*} \\ \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} Z^{*} D Z^{*} \\ \hline \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} Z^{*} D Z^{*} \\ \hline \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} D Z^{*} \\ \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} D Z^{*} \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} D Z^{*} \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} D Z^{*} \\ \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} Z^{*} \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} D Z^{*} \\ \overline{\overline{J}} = \overline{\overline{J}} D Z^{*} \overline{\overline{J}} = \overline$
ボタン       D:5       ボタン       ブラ       ボタン       D:6:0       ボタン       D:6:0       ボタン	<ul> <li>              引扱と属性          </li> <li>             ◆ D 2:テーブル         </li> <li>             テーブルデータを設定する(PF()</li></ul>	■ メソッド処理結果リスト Object ectTal	$\begin{array}{c} & \begin{array}{c} & & & \\ & & & \\ & & & \\ \end{array} \end{array}$
ボタン       0:5       メモア: "平均年齢以上"       1.ボタン       0:6       水ビア: "全信"       1.ボタン       1.ボタン </th <th></th> <th>Bbject ectTal</th> <th><math display="block">\frac{Y: \overline{z} - \overline{z} h z}{2 \pi h 2}</math> <math display="block">\frac{2 \pi h 2}{2 \pi h 2}</math> <math display="block">\frac{7}{7} - \frac{7}{7} h 2</math> <math display="block">\frac{7}{7} - \frac{7}{7} h 2</math> <math display="block">\frac{7}{7} - \frac{7}{7} h 2</math> <math display="block">\frac{7}{7} - \frac{7}{7} h 2</math></th>		Bbject ectTal	$\frac{Y: \overline{z} - \overline{z} h z}{2 \pi h 2}$ $\frac{2 \pi h 2}{2 \pi h 2}$ $\frac{7}{7} - \frac{7}{7} h 2$
ボタン       いち       ボタン       レード		B B B B B C C C C C C C C C C C C C	
ボタン       D:35       VEY: "平均年齢以上"       ボタン       D:6       VEY: "金(#"       ボタン       D:7       VEY: "指定年齢以上"		■	

※デバッグ中に開始/再起動ボタンを押下すると、もう一度最初から処理が開始される

# 4-5.デバッグ終了

①終了ボタンを押下する
 ②デバッグ実行が終了する

アプリケーション	アプリケーション開始イベント	テーブルデータを設定する	▲ 「テーブル
KEY : "住所録アブリケーション"			
		フレームを表示する	
			ID:1 KEY:"住所錄"
<b>■</b> フレーム			
ID:1 KEY:"住所録"	12 T N90		Y:"住所録アブリケーション"
」テーブル			
TD:2 KEY:"テーブル2"	メソト ビールスタック		
🗐 住所録 (Lesson.6)	住所録アプ <mark>リ</mark> ケーション(ID:null), アプリケ	「ーション開始イベント[NO:0], テーブル2(ID:2), テーブルテ	
ID:3 KEY:"住所錄 (Lesson.6)"	クリックする		
フィルタ			テーブル
ID:4 KEY:""	D = 10		Y <sup>2</sup> Y:"テーブル2"
<b>ボ</b> タン			D1113
ID : 5 KEY : "平均年齡以上"	引数と属性	メソッド処理結果リスト	<b>4</b>
	□ ◆ ID 2: テーブル	◆ ID null : 住所録アプリケーション(アフ	パリケー フィルタ
	□ ◆ テーブルデータを設定する(PFC)	Dbject	4
ボタン		T - I	テーブル
ID:6 KEY:"全体"	■ ◆ テーフルテータ : PFUbJ □ ▲ 属性	etta	2 Y:"テーブル2"
「「ボタン	ToolTipText	~	フィルタ
ID:7 KEY:"指定年齢にと"	<		× 4
	·	地宗在設い上の住所録を取得する	
		「自定牛曽叩火土の注力」「豚でれたけする」	ID:4 KEY:
			( テーブル
	Г		
		デバッガ桂却が方	リアナカス
			97 CAUQ
	V		
■ アプリケーション	アプリケーション開始イベント	テーブルデータを設定する	
	=		
	-	フレールを表示する	70-4
			ID:1 KEY:"住所錄"
■フレーム			アプリケーション
ID:1 KEY:"住所錄"	<sup>₩</sup> 2 デバッグ		□ × Y:"住所録アブリケーション"
	00 10 12 10 10		
ID:2 KEY:"テーブル2"	メソッドコールスタック		
(上午) (Lesson.6)			
ID:3 KEY:"住所錄 (Lesson 6)"			
フィルタ			テーブル
ID:4 KEY:""			Y: "テーブル2"
「ボタン	L		$\overline{}$
ID:5 KEY:"平均年齢以上"	引数と属性	メソッド処理結果リスト	4
COLUMN TO THE REAL			<u></u>
			4
「「ボタン			テーブル
ID:6 KEY:"全体"			V <sup>2</sup> "=- ⊐jµ2"
「ボタン			71/2
1D:7 KEV:"指定年齢以上"			4
		<u>指定牛部以上の注所</u> 録を取得する	ID:4
			N F I

4-6.再開

①再開ボタンを押下する

②実行しているイベントの次のブレークポイントまで処理を進める

※ 実行しているイベントにブレークポイントが設定されていない場合は、そのイベントの処 理が終了します。

■ アプリケーション	アプリケーション開始イベント	処理を呼び出す	▲ <mark>●</mark> サブルーチン
KEY:"住所録アブリケーション"			▼ ID:9 KEY:"サブルーチン9"
<u> </u>	アクションイベント	アブリケーションを終了する	■ <u>アプリケーション</u>
KEY:"住所録"	)		【KEY:"住所録アブリケーション"】
10:2 KEY:"テーブル?"	ヹ゚゚ヺ゙゙゙゙゙゙゙ゔヺ		
■ 住所録 (Lesson.6)			
ID:3 KEY:"住所錄 (Lesson.6)"			67.51
■ フィルタ ID:4	11王所詠アフリケーション(ID:Null), アフリケー・	ション簡婚4 ペント[NO:0], サラルーチン9(ID:9), 処理を呼	デーブル
KEY: "	クリックす	3	Y:"テーブル2"
ホタン  D:5  /D:5			フィルタ 4
	<	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	21U3
	引数と属性	メソッド処理結果リスト	4
ボタン	□ ◆ ID 9 : サブルーチン	◆ ID null : 住所録アプリケーション(アプリ	リケー テーブル
ID:6 KEY:"全体"	□ ◆ 処理を呼び出す0 ◆ 引数		Y:"テーブル2"
■ ボタン ID:7	□ ◆ 届性		フィルタ
【KEY:"指定年齡以上"	ComponentKey		Y:····
	Componentit     ComponentKevs		21702 4 Y.m
		テーブルデータを設定する	  テーブル
			ID:2 KEY:"テーブル2"
	_		
		次のブレークポイ	イントまで処理

住所錄 (Lesson.6) ID: 3 KFV: "(中所錄 (Lesson 6)"		
KEY:"(生所録 (Lesson 6)" つ フィルタ D:4 KEY:"" 「ボタン D:5 KEY:"平均年齢以上"		
■ ボタン ID:6 KEY: "全体" ■ ボタン ID:7 KEY: "指定年齢以上"		
□ テキストフィールド 10:00	<ul> <li>● クレームを表示する0</li> <li>● うりレームを表示する0</li> <li>● うり数</li> <li>● 高性</li> <li>● ○ Opaque</li> <li>● ○ Tribe</li> <li>○ ○ Tribe</li> <li>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</li></ul>	
レビビア、"テキストフィールド8" ■ サブルーチン ID:9 KEY: "サブルーチン9"	アクションイベント テーブルデータを設定する () テーブル レンパベント テーブルデータを設定する () テーブル レンパーズント フレームを表示する () アーブル2" () アクションイベント アーブル2" レンパーズー () アーブル2" () アーム レンパーズー () アーブル2" () アーム () アーブル () アーブル2" () アーブル2" () アーズーズー	

- が実行される

## 4-7.ステップイン

# 4-7-1.イベントの発生しないメソッド

ステップインボタンを押下する

②次のメソッド処理に移動する



# 4-7-2.イベントの発生するメソッド

ステップインボタンを押下する

②内部から呼び出されたイベントのメソッド処理に移動する

🗐 アブリケーション	アプリケーション開始イベント	処理を呼び出す	
	]		
<b>■</b> フレーム	Marian		プリケーション
ID:1 KEY:"住所錄"			[] 【】 【】 【】 【】 【】 【】 【】 【】 【】 【】 【】 【】 【】
<u> 「 テーブル</u>			
ID:2  KEY:"テーブル2"	メリットコールススップイン		
🗐 住所録 (Lesson.6)	1日所録アラリリーシー 加下加加 シーバル	ーフラー 1999年 ベンド[NU:0], サラルーチン9(ID:9), 9	些理を呼び出
ID : 3 KEY : "住所録 (Lesson.6)"	クリック	する	
<b>同</b> フィルタ			ーブル
ID : 4 KEY : ""			"テーブル2"
「」ボタン		1	11/3
TD:5 KEY:"平均年齡以上"	「引数と属性	メソッド処理結果リスト	
	■ ◆ ID 9: サブルーチン	◆ ID null : 住所録アプリケーション	(アブリケー ィルタ
	□ ◆ 処理を呼び出す()		
「」ボタン			- <i>ブル</i>
ID:6 KEY:"全体"	■ OcomponentKey		"テーブル2"
ボタン	E 🔷 ComponentID		1113
ID:7 KEY:"指定年齡以上"	ComponentKevs		
		指定在給出上の住所経を取得する	<b>7</b> 71N3
	F		ID:4 KEY:""
		テーブルデータを設定する	
	L		ID:2 KEY:"テーブル2"
(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	~		うか か 少 か 少 の し
ID:3 KEY:"住所錄 (Lesson.6)"			
<b>フィル</b> タ	Merican		
ID : 4 KEY : ""			<u>- しん "テーブル2"</u>
「 ボタン			<u>ィルタ</u>
ID:5 KEY:"平均年齡以上"			
	リンルーテンS(ID.S), アシション4 ヘンド( 住所録アプリケーション(ID:null), アプリケ	NO.0, リーフル2(ID.2), リーフルリースを設定する 'ーション開始イベント[NO:0], サブルーチン9(ID:9), j	処理を呼び出 イルタ
ゴボタン			-ブル
UD:16 KEY:"全体"	<		"テーブル2"
		La lu an em Anten en L	1/J/3
ID:7 KEY:"指定年齡以上"	51 数と周性	メソッド処理結果リスト	
	■ ◆ ID 2: テーブル	◆ ID 9:サブルーチン9(アクション	イベント) イルタ
	□ マ ナーフルナータを設定する(PF0 □ △ 21回h		
		サフルーチンのイベ	ーブル
	□ ◆ 属性	ントを処理する	"テーブル2"
<u> </u>	🗉 🔷 ToolTipText		
ID:8 KEY:"テキストフィールド8"			
<b>リ</b> サブルーチン	アクションイベント	テーブルデータを設定する	「テーブル
ID:9 KEY:"サブルーチン9"			ID:2 KEY:"テーブル2"
		フレームを表示する	70-4
			ID: KEY:"住所録"

## 4-7-3.複合コンポーネント

ステップインボタンを押下する
 ②複合コンポーネントの内の処理に移動する

アブリケーション	アプリケーション開始イベント	処理を呼び出す	<u> </u>
KEY:"住所録アブリケーション"			ID:9 KEY:"サブルーチン9"
<u> </u>	シテバッグ		3 1アプリケーション
ID : 1 KEY : "住所錄"			(EY : "住所録アブリケーション"
<b>コ</b> テーブル	メソッドコールスス、ップイン		
ID : 2 KEY : "テーブル2"	指定年齢以上(ID:7), アクションイベント(NO:0	<u>II. (ID:4), 指定</u> 年齢以上の住所録を取得する	
🛑 住所録 (Lesson.6)	クリックさ	13	
ID : 3 KEY : "住所錄 (Lesson.6)"			
<b>コ</b> フィルタ			]テーブル
ID : 4 KEY : ""	<		D:2 EY:"テーブル2"
   ボタン	引数と属性	「メソッド処理結果リスト	1 7 7 1 7 7 1 7
ID:5 KFY:"平均年齡以上"	😑 🔷 ID 4 : フィルタ	□ ◆ ID 7:指定年齢以上(アクションイベント)	D:4 EY-***
(Ref. 1997) BANE	😑 🔶 指定年齢以上の住所録を取得する((	Ob 🗉 🔶 フィルタ:テーブルを設定する	177/1/2
	🖃 🔷 引数		D:4 EV:***
	■ ♦ NO COMMENT : Object		1テーブル
ID:6 //EV:"-\$-/*"			D:2 EV:"∓⊆⊐"IL?"
ボタン	ComponentID	× *	
D:7			D:4
(KEY:"指定中部以上"			
		指定年齢以上の住所録を取得する	ID:4
	L	テーブルデータを設定する	ロ:2
			KEY:"テーブル2"
		画面が複合コンボー	・ネント
	$\neg$	└─ の中に遷移する	
	$\checkmark$	の中に遷移する	
		の中に遷移する ■■■	イベント生成
	₩75595 • • • • • • • • • • •	の中に遷移する ■□ <b>▷</b>	) イベント生成 ): 4-6 EY: "イベント生成6"
- テーブル格納変数		の中に遷移する □□E	3 ) 14ペント生成 ) 146 ¥V:"イベント生成6"
■ テーブル格納変数 ID:4-2 (KEY:"テーブル格納変数2"	<ul> <li>☆ テ ハ,&gt; ガ</li> <li>○ ○ ▶ 気 (広) 応</li> <li>- パンッドコールスタック</li> <li>- マンツションパロ(4-1), 処理要求すべンド目</li> </ul>	の中に遷移する	3 /イベント生成 ): 4-6 EV: "イベント生成6"
テーブル格納変数           ID:4-2           KEY:"テーブル格納変数2"           基本統計処理(数値)	☆ デバッグ     ・      ・     ・     ・     ・	<ul> <li>の中に遷移する</li> <li>の中に遷移する</li> <li>の</li> <li>の</li></ul>	) イベント生成 ): 4-6 EV: "イベント生成6"
<ul> <li>テーブル格納変数</li> <li>D:4-2</li> <li>KEY: "テーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(鉄値)</li> <li>D:4-3</li> <li>KEY: "基本統計処理(鉄値)3"</li> </ul>	☆ デバッグ     ・      ・     ・     ・      ・       ・       ・        ・	の中に遷移する ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	3 /イベント生成 ): 4-6 EV: "イベント生成6"
<ul> <li>         テーブル格納変数         <ul> <li>D:4-2</li></ul></li></ul>	<ul> <li>☆ デバッグ</li> <li>○ ○ ▶ 気 (広) (*</li> <li>スソッドコールスタック</li> <li>ファンフションパロ(4-7), 処理要求1 ヘンド(10)</li> <li>指定年齢以上(10.7), アクションイベンド(NO)</li> </ul>	<ul> <li>の中に遷移する</li> <li>の中に遷移する</li> <li>の(), 50, 55, 52, 54, 55, 54, 55, 54, 55, 54, 55, 55, 55</li></ul>	) / ベント生成 ): 4-6 EY: * イベント生成6* / テーブル格納変数
<ul> <li>ラーブル格納変数</li> <li>D:4-2</li> <li>*EY:"ラーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(鉄値)</li> <li>D:4-3</li> <li>*EY:"基本統計处理(鉄値)3"</li> <li>*EY:"基本統計处理(鉄値)3"</li> <li>*EY:基本統計处理(鉄値)4(2)</li> <li>D:4-4</li> <li>*EY:"比較濱道(2)4"</li> </ul>	<ul> <li>☆ デバッグ</li> <li>○ ○ ● 気 (広) (ご)</li> <li>ベソットコールスタック</li> <li>ファンクションパロ(4-7), 処理要求4 へント(1)</li> <li>指定年齢以上((D.7), アクションイベント(NO:</li> </ul>	<ul> <li>の中に遷移する</li> <li>の中に遷移する</li> <li>の(), f1, f1, f2, f2, f2, f3, f3, f3, f3, f3, f3, f3, f3, f3, f3</li></ul>	イベント生成 ): 4-6 EV: "イベント生成6"   テーブル格納変数 ): 4-2 EV: "テーブル格納変数2"
<ul> <li>」テーブル格納変数</li> <li>D:4-2</li> <li>LEY:"テーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(数値)</li> <li>D:4-3</li> <li>LEY:"基本統計処理(数値)3"</li> <li>LE較道貨(2)</li> <li>D:4-4</li> <li>LEY:"比較道貨(2)4"</li> <li>編り返し制御(FOR)</li> </ul>	<ul> <li>☆ デバッグ</li> <li>○ ○ ● 気 (広) (ご</li> <li>ベソットコールスタック</li> <li>ファンフションパロ(4-7), 20世景米1 ヘント(NO: 指定年齢以上(10.7), アクションイベント(NO:</li> <li></li> <li></li></ul>	<ul> <li>の中に遷移する</li> <li>の中に遷移する</li> <li>の(), 50%4里(と)4(0)-4+4), 50(8)に変換してもオペランドによい</li> <li>の(), (0)-4), 指定年齢以上の住所録を取得する</li> <li>(0), (0)-4), 指定年齢以上の住所録を取得する</li> </ul>	Iイベント生成       1.4-6       FY:*イベント生成6*       Iテーブル格納変数       FY:*-ブル格納変数
<ul> <li>         テーブル格納変数         <ul> <li>D:4-2</li></ul></li></ul>	・ ○ ○ ● □、□、 (□)、 (□)              ・ □、 (□)、 (□)              ・ □、 (□)、 (□)              ・ □、 (□)、 (□)、 (□)、 (□)              ・ □、 (□)、 (□)、 (□)、 (□)              ・ □              ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	● の中に遷移する ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	Iイベント生成       1.4-6       FY:*イベント生成6*       Iフーブル格納変数       FY:・アーブル格納変数       FY:・アーブル格納変数       FY:・アーブル格納変数
<ul> <li>テーブル格納変数</li> <li>D:4-2</li> <li>LEY:"デーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(数値)</li> <li>D:4-3</li> <li>LEY:"基本統計処理(数値)3"</li> <li>比較濱篁(2)</li> <li>D:4-4</li> <li>LEY:"建址鏡篁(2)4"</li> <li>編り返し制御(FOR)</li> <li>D:4-5</li> <li>LEY:"濾り返し刺御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         ○         ●         ○	<ul> <li>の中に遷移する</li> <li>の中に遷移する</li> <li>の(0, 50%)(2, 10, 4-4), 50(8)(-2, 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14, 14</li></ul>	<ul> <li>Iイベント生成</li> <li>I・4・6</li> <li>FY:*イベント生成6*</li> <li>I・2・2</li> <li>I・2・2</li> <li>I・2・2</li> <li>I・2・2</li> <li>I・1・2</li> <li>I・1・2<!--</td--></li></ul>
<ul> <li>テーブル格納変数</li> <li>D:4-2</li> <li>LEY: "テーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(数値)</li> <li>D:4-3</li> <li>LEY: "基本統計処理(数値)3"</li> <li>比較濱道(2)</li> <li>D:4-4</li> <li>LEY: "建立成計算道(2)4"</li> <li>編り返し制御(FOR)</li> <li>D:4-5</li> <li>LEY: "濾り返し制御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         へ	<ul> <li>○ の中に遷移する</li> <li>○ ○ ○</li> <li>○ ○</li> <li>○</li> <li>○</li> <li>○ ○</li> <li>○ ○&lt;</li></ul>	<ul> <li>Iイベント生成         <ul> <li>Iイベント生成6"</li> <li>Iテーブル格納変数</li> <li>Iテーブル格納変数</li> <li>Iテーブル格納変数</li> <li>Iテーブル格納変数</li> <li>Iテーブル格納変数</li> <li>Iテーブル格納変数</li> <li>Iテーブル格納変数</li> </ul> </li> </ul>
<ul> <li>テーブル格納変数</li> <li>D'4-2</li> <li>LEY: "テーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(鉄値)</li> <li>D'4-3</li> <li>LEY: "基本統計処理(鉄値)3"</li> <li>LE較道(2)</li> <li>D'4-4</li> <li>LEY: "上較道道(2)4"</li> <li>4.5</li> <li>LEY: "違り返し刺御(FOR)</li> <li>D'4-5</li> <li>KEY: "違り返し刺御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         へ	<ul> <li>○ の中に遷移する</li> <li>○ ○ ○</li> <li>○ ○<!--</td--><td>Iイベント生成       1.4-6       FY:*イベント生成6*       Iテーブル格納変数       1.4-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数</td></li></ul>	Iイベント生成       1.4-6       FY:*イベント生成6*       Iテーブル格納変数       1.4-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-2       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数       1.5-4       FY:*ブーブル格納変数
<ul> <li>テーブル格納変数</li> <li>D:4-2</li> <li>KEY: "デーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(数値)</li> <li>D:4-3</li> <li>KEY: "基本統計処理(数値)3"</li> <li>比較落算(2)</li> <li>D:4-4</li> <li>KEY: "建設(2)</li> <li>4.5</li> <li>KEY: "違り返し刺御(FOR)</li> <li>D:4-5</li> <li>KEY: "違り返し刺御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         へ          へ	<ul> <li>○ の中に遷移する</li> <li>○ ○ ○</li> <li>○ ○</li> <li>○</li> <li></li></ul>	Iイベント生成       1.4-6       FY:*ゴベント生成6*       Iフーブル格納変数       FY:・デーブル格納変数       Iフーブル格納変数       Iテーブル格納変数       I・4-2       FY:*ブーブル格納変数       FY:*ゴーブル格納変数       I土転営業道(2)       1:4-2       Y:*1+転送道道(2)       1:4-2       Y:*1+転送道道(2)       1:4-1       1:4-2       Y:*1+転送道道(2)       1:4-1       1:4-2       Y:*1+転送道道(2)       1:4-1       1:4-1       1:4-1
<ul> <li>         テーブル格納変数         D:4-2         KEY: "テーブル格納変数2"         基本統計処理(数値)         D:4-3         KEY: "基本統計处理(数値)3"         比較繁富道(2)         D:4-4         KEY: "地較電道(2)4"         4         KEY: "違り返し刺御(FOR)         D:4-5         KEY: "違り返し刺御(FOR)         D:4-5         KEY: "違り返し刺御(FOR)         D:4-5         KEY: "違り返し刺御(FOR)5"         </li> </ul>	・         ・         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ●         ○         ○         ●         ○	<ul> <li>○ の中に遷移する</li> <li>○ ○</li> <li>○</li></ul>	Iイベント生成       1.4.6       FY:"イベント生成6"       Iテーブル格納変数       FY:"テーブル格納変数       Iテーブル格納変数       FY:"テーブル格納変数       FY:"Fysical(2)       FY:"Fysical(2)       FY:"Fysical(2)       FY:"Fysical(2)       FY:"Fysical(2)       FY:"Fysical(2)       FY:"Fysical(2)       FY:"Fysical(2)       FYsical(2)       FYsic
<ul> <li>テーブル格納変数 D:4-2 (KEY: "テーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(数値) D:4-3 (KEY: "基本統計处理(数値)3"</li> <li>比較薄算(2)</li> <li>D:4-4 (KEY: "建設)返し刺御(FOR)</li> <li>D:4-5 (KEY: "違り返し刺御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         へ          へ	<ul> <li>の中に遷移する         <ul> <li>の中に遷移する</li> <li>の中に遷移する</li> </ul> </li> <li>NO.01, DE90/#夏(と)4(10-4+4), SXIBUL 2014)</li> <li>NO.01, DE90/#夏(と)4(10-4+7), SXIBUL 2014)</li> <li>NO.01, DE90/#Z(E90/#Z(E90/#Z(E90/#Z(E90/#Z(E90/#Z(E90/#Z(E90/#Z(</li></ul>	Iイベント生成       1.4.6       FY:*ゴベント生成6*       Iテーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       Iテーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:FF       FY:F       FY:F       FY:F        FY:F       FY:F </td
<ul> <li>テーブル格納変数</li> <li>D:4-2</li> <li>LEY: "テーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(鉄(値))</li> <li>D:4-3</li> <li>LEY: "基本統計处理(鉄(値)3"</li> <li>LE較道算(≧)</li> <li>D:4-4</li> <li>LEY: "建立統計処理(鉄(値)3"</li> <li>LE較道算(≧)4"</li> <li>織り返し制御(FOR)</li> <li>D:4-5</li> <li>KEY: "濾り返し制御(FOR)5"</li> <li>イベント生成</li> <li>D:4-6</li> <li>KEY: "流り返し制御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         へ         つ         い         へ         へ         つ         い         へ         つ         い         へ         つ         い	<ul> <li>の中に遷移する         <ul> <li>の中に遷移する</li> <li>の中に遷移する</li> </ul> </li> <li>NO.01, 比較24員(を)4(10-4-4), 数個に変換して右オペランドに設定する</li> <li>(0), (0:4), 指定年齢以上の住所録を取得する</li> <li>(0), (0:4), 指定年齢以上の住所録を取得する</li> </ul>	Iイベント生成       1.4-6       FY:*ゴベント生成6"       Iテーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       Iテーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       Iテーブル格納変数       FY:テーブル格納変数       FY:・テーブル格納変数       FY:・テーブル格納変数       FY:・テーブル格納変数       FY:・テーブル格納変数       FY:・Fy       FY:・Fy       FY:・Fy       FY:・Fy       FY:・Fy       FY:        FY:       FY:
<ul> <li>         テーブル格納変数         <ul> <li>D:4-2</li></ul></li></ul>	・         ・         へ         ・         へ         ・         へ         ・         へ         ・	の中に遷移する     ・      ・     ・     ・     ・     ・     ・      ・     ・     ・      ・     ・     ・      ・     ・     ・      ・     ・      ・     ・      ・     ・     ・      ・     ・      ・     ・     ・     ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・      ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・      ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・      ・      ・      ・      ・     ・      ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・     ・	Iイベント生成         1.4-6         FY:*イベント生成6"         Iフーブル格納変数         FY:テーブル格納変数         FY:テーブル格納変数         FY:テーブル格納変数         FY:テーブル格納変数         FY:テーブル格納変数         FY:・テーブル格納変数         FY:・テーブル格納変数         FY:・テーブル格納変数         FY:・Fy         FY:・Fy         FY:・Fy         FY:・Fy         FY:          FY:
<ul> <li>テーブル格納変数 D:4-2 KEY: "テーブル格納変数2"</li> <li>基本統計処理(鉄(値)) D:4-3 KEY: "基本統計处理(鉄(値)3"</li> <li>比較繁算(2)</li> <li>D:4-4 KEY: "比較質算(2)4"</li> <li>44 KEY: "比較質算(2)4"</li> <li>45 KEY: "強リ返し刺御(FOR) D:4-5 KEY: "強リ返し刺御(FOR)5"</li> <li>10:4-5 KEY: "法以上表し動御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         へ         つ         い         へ         へ         つ         い         へ         つ         い         へ         つ         い         へ         つ         い	<ul> <li>○ の中に遷移する</li> <li>○ ○ ○</li> <li>○ ○<td>Iイベント生成         1.4.6         FY:*イベント生成6"         I.4.6         FY:*イベント生成6"         I.4.7         I.4.8         FY:*イベント生成6"         I.4.2         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:************************************</td></li></ul>	Iイベント生成         1.4.6         FY:*イベント生成6"         I.4.6         FY:*イベント生成6"         I.4.7         I.4.8         FY:*イベント生成6"         I.4.2         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:*ブーブル格納支数         FY:************************************
<ul> <li>         テーブル格納変数         <ul> <li>D:4-2</li></ul></li></ul>	・         ・         へ         ・         へ         ・         へ         ・         へ         ・	の中に遷移する ■■■ NOU, DE004員(と)4(U-4-4), SXIBIC-24(R-U-C-4-3-7-7-7)-1-2 O), (D-4), 指定年齢以上の住所錄を取得する ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Iイベント生成         1.4-6         FY:*イベント生成6"         I・4-2         ア・ブル格納変数         I・7・ブル格納変数         I・7・ブル格納変数         I・4-2         デ・・ブル格納変数         I・4-2         デ・・ブル格納変数         I・1・2         ア・ブル名納変数         I・1・2         ア・ブル名納変数(2)         I上載言章(2)         I・4-2         ア・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
<ul> <li>テーブル格納実数 D:4-2 IKEY: "テーブル格納実数2"</li> <li>基本統計処理(鉄値) D:4-3 IKEY: "基本統計处理(鉄値)3"</li> <li>比較落算(2) D:4-4 IKEY: "比較置算(2)4"</li> <li>4.5 IKEY: "協り返し制御(FOR) D:4-5 IKEY: "協り返し制御(FOR)5"</li> <li>イベント生成 D:4-5 IKEY: "協り返し制御(FOR)5"</li> </ul>	・         ・         へメソットコールスタック           アフノフジョンパロ0.4-7, 2025要求イベント(NO: 地定年齢以上(IO:7)、アクションイベント(NO: 地位の)           ・         ・           ・         ●           ●	の中に遷移する     の中に遷移する     ・      ・      ・     ・      ・     ・      ・     ・      ・     ・      ・      ・     ・      ・      ・     ・     ・     ・      ・     ・     ・     ・     ・     ・	Iイベント生成         1.4-6         F.4-6         F.4-6         F.4-7         J.4-8         F.4-8         F.4-7         J.4-7         J.4-8         F.4-7         J.4-8         F.4-7         J.4-8         F.4-7         J.4-8         F.4-7         J.4-8         F.4-7         J.4-8         F.4-7         J.4-7         J.4-7         J.4-7         J.4-7         J.4-8         J.4-8         J.4-9         J.4-9         J.4-4         J.4-4         J.2-1/L2         J.4-4         J.2-1/L2         J.4-4         J.2-1/L2         J.4-4         J.2-1/L4         J.2-1/
<ul> <li>              テーブル格納変数</li></ul>	・         ・         へ         ・         へ         ・         へ         ・	の中に遷移する ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■	Iイベント生成         1.4-6         FY:-イベント生成6"         I・4-2         ア・ブル格納変数         FY:-ブル格納変数         I・4-2         デ・ブル格納変数         FY:-ブル格納変数         I・4-2         デ・ブーブル名納変数         FY:-ブル名納変数         I・4-2         デ・ブレ格約変数(2)         I上転防震算(2)         1.4-2         デ・ビー技術変直(2)4*         I上転防震算(2)         1.4-4         I・4-2         デ・ビー技術変直(2)4*         I・4-4         I・4-4         I・4-4         I・4-5         I・4-4         I・4-4         I・4         I・5         I・4         I・4         I・5         I・4         I・5         I・4         I・5         I・5         I・5         I・5

※複合コンポーネントの起動メソッドからイベントが発生しない場合は、4-7-1 と同じ処理を する

※パスワードロックが設定されている場合はステップオーバーと同じ処理を行う

# 4-8.ステップオーバー

- ① ステップオーバーボタンを押下する
- ② 次の起動メソッドに処理が移動する

🗐 アプリケーション	🖞 テ Kゥウ	サブルーチン
		):9 EY:"サブルーチン9"
<b>■</b> フレーム	* * メンッドコールスタッカー	アプリケーション
ID:1 KEY:"住所錄"	人、 リンオーバー   指定年齢以上(D17)、ア	EY:"住所録アプリケーション"
	クリックする	
ID:2 KEY:"テーブル?"		
住所録 (Lesson.6)		
ID:3 KEV:"住所器 (Lesson 6)"		
(RET. HE) // (Lesson.0)		17-71
ID:4	51敗と梅性 メリット処理結果リスト	2:2 V:"=
KET.	■ ◆ ID 4: フィルタ ■ ◆ ID 7: 指定年齢以上(アクションイベント)	
D:5	■ ◆ 指定年額以上の注射録を収得する(00 国 ◆ フィルタ・デーフルを設定する	0.4 5.4
(KEY:"平均年齡以上"		
		1.1.1.2
Contraction of the second seco	🗉 🔷 ComponentID	EY:""
1ホタン ID:6		) テーフル D:2
KEY:"全体"		κΕΥ:"テーブル2"
ボタン ID:7	- アクションイベント テーブルを設定する	■フィルタ ID:4
【KEY:"指定年齡以上"		KEY:"
	指定年齢以上の住所録を取得する	■フィルタ
		KEY:""
	テーブルデータを設定する	<u> </u>
		ID:2 KEY:"テーブル2"
		~-FT /J
	移動する	
<mark>■</mark> アブリケーション	◆ 移動する	) <b>→</b>  サブルーチン
■アプリケーション KEY:"住所録アプリケーション"	後動する	く 1サブルーチン 19 EY: "サブルーチン9"
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>アレーム</li> </ul>	◆ 5/500     ◆ 参動する     ◆     ◆ ● ● ■ ■ ● ●     ◆	1サブルーチン 119 17ブリケーチンの 1アブリケーション
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>KEY: "住所録"</li> </ul>	移動する ● ● ● へ ゆ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ● ● ● へ ゆ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	<ul> <li>レサブルーチン</li> <li>1.9</li> <li>EY: "サブルーチン®"</li> <li>1.7ブリケーション</li> <li>EY: "住所録アブリケーション"</li> </ul>
アブリケーション KEY: "住所縁アブリケーション" フレーム D:1 KEY: "住所録" テーブル か.2		く ロガルーチン 2.9 EY: "サブルーチン9" I アブリケーション EY: "住所録アブリケーション"
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所縁アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>KEY: "住所録"</li> <li>テーブル</li> <li>D:2</li> <li>KEY: "テーブル2"</li> </ul>		<ul> <li>(サブルーチン)</li> <li>(ア) サブルーチンの</li> <li>(ア) サブルーチンの</li> <li>(ア) サブルーチンの</li> <li>(ア) サブルケーション</li> <li>(ア) (中所録アブリケーション)</li> </ul>
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>テーブル</li> <li>D:2: "テーブル2"</li> <li>(Lesson.6)</li> </ul>		(サブルーチン )・9 EY:"サブルーチン0" Iアブリケーション EY:"住所録アブリケーション"
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>ロ:2</li> <li>(EY: "テーブル2"</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>D:3</li> <li>KEY: "伊所録 (Lesson 6)"</li> </ul>		サブルーチン
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>テーブル</li> <li>D:2</li> <li>テーブル2"</li> <li>(住所録 (Lesson 6))</li> <li>D:3</li> <li>KEY: "甘所録 (Lesson 6)"</li> </ul>		<ul> <li>サブルーチン</li> <li>1.9</li> <li>FY:"サブルーチンの"</li> <li>アブリケーション</li> <li>FY:"住所録アブリケーション"</li> <li>1.テーブル</li> </ul>
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>テーブル</li> <li>テーブル</li> <li>レ:4Y: "テーブル2"</li> <li>住所録 (Lesson 6)</li> <li>D:3</li> <li>KEY: "甘所録 (Lesson 6)"</li> <li>フィルタ</li> <li>D:4</li> <li>マ・パタ</li> <li>レ:4</li> <li>マ・パータ</li> <li>レ:4</li> <li>マ・パータ</li> <li>マ・パータ</li> <li>レ:4</li> <li>マ・パータ</li> <li>レ:4</li> <li>マ・パータ</li> <li>ロ・パータ</li> <li>ロ・パータ<td>移動する</td><td><ul> <li>リサブルーチン</li> <li>)・9</li> <li>EY: "サブルーチンの"</li> <li>ノアブリケーション</li> <li>EY: "住所録アブリケーション"</li> <li>1テーブル</li> <li>EY: "テーブル2"</li> </ul></td></li></ul>	移動する	<ul> <li>リサブルーチン</li> <li>)・9</li> <li>EY: "サブルーチンの"</li> <li>ノアブリケーション</li> <li>EY: "住所録アブリケーション"</li> <li>1テーブル</li> <li>EY: "テーブル2"</li> </ul>
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>テーブル</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル2"</li> <li>住所録 (Lesson 6)</li> <li>D:3</li> <li>フィルタ</li> <li>D:4</li> <li>ア・ガルタ</li> <li>D:4</li> <li>ボタン</li> </ul>	移動する	Iサブルーチン     Y:9     Y:9     Y:1サブルーチンの     Iアブリケーション     Y:1     Y:1
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>アーブル</li> <li>(生所録 (Lesson 6))</li> <li>D:3</li> <li>フィルタ</li> <li>D:4</li> <li>ア・ガルタ</li> <li>D:4</li> <li>ア・ガルタ</li> <li>ロ:4</li> <li>ア・ボージレタ</li> <li>マ・ボージ</li> <li>ボタン</li> <li>ア・デージ</li> <li>ボージ</li> </ul>	移動する ひ デバッグ ひ ○ ○ ○ へ の の へ の の の へ の の の の の の の の の	H ブルーチン     P:9     FY: "サブルーチンの"     Iアブリケーション     FY: "は可線アブリケーション"     Iテーブル     Y: "テーブル2"     Iフィルタ     PY: "     Tマ・ルタ     PY: "     Ty
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>テーブル</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>アーブル2"</li> <li>住所録 (Lesson 6)</li> <li>D:3</li> <li>マイルタ</li> <li>D:4</li> <li>マイルタ</li> <li>D:5</li> <li>KEY: "牛均年齢以上"</li> </ul>	移動する ひてバッグ ひのの、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、	サブルーチン       ):9       Y:9'サブルーチン9''       アブリケーション       FY:"住所録アブリケーション"       「テーブル       「フィルタ       2Y:"************************************
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>□ フレーム</li> <li>□ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>□ □ □ 1</li> <li>■ フィルタ</li> <li>□ □ 1</li> <li>■ フィルタ</li> <li>□ □ 5</li> <li>KEY: "平均年齢以上"</li> </ul>	移動する ▲ デバッグ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	サブルーチン       19       FY:**サブルーチン®**       17ブリケーション       EY:************************************
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>デーブル</li> <li>デーブル</li> <li>アーブル</li> <li>アーブル</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>D:3</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>(Lesson 6)<!--</td--><td>移動する ▲ デバッグ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</td><td>S コブルーチン S コブルーチン® SY: "サブルーチン®" I アブリケーション EY: "住所録アブリケーション" I テーブル SY: "テーブル2" I マイルタ SY: " I マイルタ SY: " I マイルタ SY: " I テーブル I マイルタ SY: " I テーブル I マイルタ SY: " I テーブル I マイルタ SY: " I テーブル</td></li></ul>	移動する ▲ デバッグ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	S コブルーチン S コブルーチン® SY: "サブルーチン®" I アブリケーション EY: "住所録アブリケーション" I テーブル SY: "テーブル2" I マイルタ SY: " I マイルタ SY: " I マイルタ SY: " I テーブル I マイルタ SY: " I テーブル I マイルタ SY: " I テーブル I マイルタ SY: " I テーブル
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>□ フレーム</li> <li>□ フレーム</li> <li>□ テーブル</li> <li>□ テーブル</li> <li>□ テーブル</li> <li>□ テーブル</li> <li>□ (LF)</li> <li>□ (LF)</li></ul>	移動する	I サブルーチン     I サブルーチン®     Y: 「サブルーチン®     Y: 「サブルーチン®     Y: 「サブルーチン®     Y: 「サブルーチン®     Y: 「キーブル     I テーブル     I テーブル     I マイルタ     I マーブル     I マーブル     I アーブル     I アー     I アーブル     I アーブ     I アーブル     I アーブ     I アーブル     I アーブル     I アーブル     I アーブ     I アーブル     I アーブル     I アーブル     I アーブ     I
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>デーブル</li> <li>デーブル</li> <li>アーブル</li> <li>(上所録 (Lesson 6))</li> <li>D:3</li> <li>(上所録 (Lesson 6))</li> <li>(上所録 (Lesson 6))</li> <li>(上所録 (Lesson 6))</li> <li>(二日本)</li> <li>フィルタ</li> <li>D:4</li> <li>(上Y: "生所録</li> <li>(Lesson 6))</li> <li>(上Y: "上所録</li> <li>(Lesson 6))</li> <li>(上Y: "上所録</li> <li>(Lesson 6))</li> <li>(上Y: "上下, "上下, "上下, "</li> <li>(上Y: "上Y: "上下, "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "上Y: "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "</li> <li>(上Y: "上Y: "上Y: "上Y: "上Y: "上Y: "上Y: "上Y: "</li></ul>	移動する	サブルーチン       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       12       12       12       12       12       12       12       12       12       12       12       13       14       15       15       17       12
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>デーブル</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>アーブル</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>D:3</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>D:4</li> <li>(Lesson 6)"</li> <li>フィルタ</li> <li>D:5</li> <li>KEY: "中均年齢以上"</li> <li>ボタン</li> <li>D:5</li> <li>KEY: "早均年齢以上"</li> </ul>	移動する	サブルーチン       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       11       12
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>デーブル</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>アーブル</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>D:3</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>D:4</li> <li>(Lesson 6)"</li> <li>フィルタ</li> <li>D:4</li> <li>(Lesson 6)"</li> <li>フィルタ</li> <li>D:5</li> <li>KEY: "平均年齢以上"</li> <li>**タン</li> <li>D:5</li> <li>(EY: "生体"</li> <li>**タン</li> <li>D:7</li> <li>KEY: "指定年齢以上"</li> </ul>		サブルーチン       19 ブルーチン®*       Y: *サブルーチン®*       アブリケーション       FY: **       マイルタ       12 イルタ       P: **       マイルタ       P: **       マイルタ       P: **       マイルタ       P: **       ア・ブル       P: **       マイルタ       P: *       マイルタ       P: *       マイルタ       P: *       マイルタ
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>デーブル</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>アーブル</li> <li>(Lesson 6)</li> <li>1</li> <li>フィルタ</li> <li>ロ:4</li> <li>(Lesson 6)"</li> <li>フィルタ</li> <li>D:5</li> <li>KEY: "中均年齢以上"</li> <li>**タン</li> <li>D:5</li> <li>KEY: "中均年齢以上"</li> <li>**タン</li> <li>D:7</li> <li>KEY: "指定年齢以上"</li> </ul>		サブルーチン       19ブルーチン®*       17ブリケーション       マイリケーション**       マイリケーション**       マイリケーション**       マイリケーション**       マイリケーション***       マイリケーション***       マイリケーション***       マイリケーション****       マイリケーション*********       マイリケーション************************************
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D: フレーム</li> <li>アーブル</li> <li>テーブル</li> <li>アーブル</li> <li>アーブル</li> <li>(上所録 (Lesson 6)</li> <li>D: 3</li> <li>(上所録 (Lesson 6)"</li> <li>フィルタ</li> <li>D: 4</li> <li>KEY: "中均年齢以上"</li> <li>ボタン</li> <li>D: 5</li> <li>KEY: "平均年齢以上"</li> <li>ボタン</li> <li>D: 7</li> <li>(上Y, 1**</li> <li>(LY, 1**</li> <l< td=""><td>     </td><td>サブルーチン       19ブルーチン9*       Y: *サブルーチン9*       アブリケーション       Y: **       マイルタ       12 イルタ       13 イルタ       14 ビャ****       マーブル       マーブル</td></l<></ul>	  	サブルーチン       19ブルーチン9*       Y: *サブルーチン9*       アブリケーション       Y: **       マイルタ       12 イルタ       13 イルタ       14 ビャ****       マーブル       マーブル

※ステップオーバーでは、起動メソッドから呼び出されるイベントや、複合コンポーネント であっても次の起動メソッドまで処理が移動する

# 4-9.ステップアウト

ステップアウトボタンを押下する
 ②呼び出し元の次の起動メソッドに処理が移動する

	₩2 デバッグ		イベント生成
			): 4-6 EY: "イベント生成6"
<ul> <li>デーブル格納変数</li> </ul>			-
ID:4-2 KEY:"テーブル格納変数2"	ファンクション7(10:4-7) 処理集求イベント	[NO:0] 比較演算(≧)4(ID:4-4) 数値に変換して右オペランドに誤	
■基本統計処理(数値)	指定年齢以上(ID:7), アクショ	この住所録を取得する	
ID: 4-3 KEY: "基本統計処理(数値)3"	クリ:	ックする	
比較演算(≧)			テーブル格納変数
ID:4-4 KEY:"比較演算(≧)4"	<		): 4-2 EY: "テーブル格納変数2"
一 繰り返し制御(FOR)	「山谷と属性」	- マワッド処理結果ロフト	テーブル格納変数
ID:4-5 KEY:"繰り返し制御(FOR)5"		A 10 4 2・コーン・カション・200 項票式 イッシュトン	): 4-2 EY: "テーブル格納変数2"
	□ ↓ 10 4-4.10車以直具(E) □ ▲ 動値に変換して右オペランドに設	▼ ID 4-7. ファンシション7(02理要求4 ヘンド) (空間)	比較演算(≧)
			): 4-4 EY: "比較演賞(≧)4"
	▼ しいい		比較演算(≧)
	🗆 🔶 属性		): 4-4 FY:"H-較富管(≥)4"
「一イベント生成	🗷 🔶 ComponentKey		
ID:4-6 KEY:"イベント生式の"			2:4 
(コマンクション	の理要ポイベント		【比較演賞(≥)
10:4-7		数値に変換して右オペランドに設定する →	
			NET. 『記載X演員(≦)4"
		繰り返し処理を実行する	D: 4-5
		l	KEY:"繰り返し制御(FOR)5"
		テーブルを取得する	J テーフル格納変数 ID:4-2
			KEY:"テーブル格納変数2"
		呼び出し元(親階層)の	)次のメソッ
		ドに加理が移動する	
■ アプリケーション	₩2 Ŧ バッグ		サブルーチン
アブリケーション KEY: "住所録アブリケーション"	<sup>№</sup> デバッグ ● ● ● ▶ ℝ ℝ		サブルーチン ): g =Y: "サブルーチン9"
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> </ul>	<sup>1</sup> 2 デバッグ ○ ○ ▶ 泳 ☞ ☞ 「メソッドコールスタック		サブルーチン  : 9  Y: "サブルーチンの"   アブリケーション
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>ID:1</li> <li>KEY: "住所録"</li> </ul>		<ul> <li>・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>	サブルーチン  :9  Y:"サブルーチンの"   アブリケーション   Y:"(住所録 アブリケーション"
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>ID:1</li> <li>KEY: "住所録"</li> </ul>		<ul> <li>・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>	サブルーチン  :9  Y:"サブルーチンの"  アブリケーション  FY:" 住所録アブリケーション"
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>KEY: "住所録"</li> <li>テーブル</li> <li>D:2</li> <li>アーブル2"</li> </ul>		<ul> <li>こ0], テーブル2((D:2), テーブルデータを設定する</li> </ul>	サブルーチン  : 9  Y: "サブルーチンの"  アブリケーション  FY: "住所緑アブリケーション"
<ul> <li>アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>フレーム</li> <li>D:1</li> <li>Fーブル</li> <li>テーブル</li> <li>D:2</li> <li>(EY: "テーブル2"</li> <li>(Lesson.6)</li> </ul>		:0], テーブル2(ID:2), テーブルデータを設定する	サブルーチン 2:9 Y: "サブルーチンの"   アブリケーション EY : "住所録アブリケーション"
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>■ □ 1</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>■ □ 1</li> </ul>		<ul> <li>こ0), テーブル2(ID:2), テーブルデータを設定する</li> </ul>	サブルーチン  :9  Y."サブルーチンの"  アブリケーション  Y:"住所録アブリケーション"
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーレーム</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ ワーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson.6)</li> <li>■ □ :1</li> <li>■ フィルタ</li> </ul>		○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	】サブルーチン <sup>1:9</sup> <sup>1:9</sup> 「アブリケーション EY:"住所録アブリケーション" テーブル
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所録アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ アーブル</li> <li>■ アーブル</li> <li>■ アーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson.6)</li> <li>■ D: 14所録 (Lesson.6)"</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ D: 14, "m.</li> </ul>		○ マンドの理結果リスト	) サブルーチン <sup>1:9</sup> FY:"サブルーチンの" 「アブリケーション EY:"住所録アブリケーション" デーブル <sup>1</sup> /2
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所縁アブリケーション"</li> <li>● フレーム</li> <li>● テーブル</li> <li>● テーブル</li> <li>● 「・」</li> <li>● 住所縁 (Lesson.6)</li> <li>● つ イルタ</li> <li>● フィルタ</li> <li>● フィルタ</li> <li>● 「・」</li> <li>● 「・」</li> </ul>		<ul> <li>:0), テーブル2(ID:2), テーブルデータを設定する</li> <li>×ソッッド処理結果リスト</li> <li>□ (ID:7:指定年齢以上(アクションイベント))</li> <li>□ (ID:7:指定年齢以上(アクションイベント))</li> </ul>	サブルーチン <sup>1:9</sup>   7   7 ブリケーション EY : "住所録アブリケーション"   デーブル <sup>1:2</sup> EY : "テーブル2"   フィル々
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "生所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フール</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ 「テーブル2"</li> <li>■ 住所縁 (Lesson 6)</li> <li>■ し:3</li> <li>■ マールタ</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ひ:4</li> <li>■ マール (Lesson 6)*</li> <li>■ オタン</li> <li>■ 「アット (Lesson 6)</li> </ul>		<ul> <li>○○ × ジッッド処理結果リスト</li> <li>○○ □7:指定年齢以上(アクションイベント)</li> <li>○ □7:指定年齢以上(アクションイベント)</li> <li>○ フィルタ:テーブルを設定する</li> <li>○ フィルタ:法で年齢以上(アグラッコンイベント)</li> </ul>	サブルーチン <u> </u>
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ ビーブル</li> <li>■ 「テーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>■ ひィルタ</li> <li>■ ひょり</li> <li>■ 本タン</li> <li>■ ひ:5</li> <li>■ KEY: "中均年齢以上"</li> </ul>	ゲ デバッガ         ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	(0), テーブル2(ID:2), テーブルデータを設定する Xソッド処理結果リスト ○ ● ID 7: 指定年齢以上(アクションイベント) ○ ◆ フィルタ: テーブルを設定する ○ ◆ フィルタ:指定年齢以上の(注所緑を取得:	サブルーチン <sup>119</sup> <sup>129</sup> 「アブリケーション EY: "住所録アブリケーション" デーブル <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>13</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup>12</sup> <sup></sup>
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ アーブル2"</li> <li>■ 住所錄 (Lesson.6)</li> <li>■ 0:3</li> <li>■ 化学: "住所錄 (Lesson.6)"</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ 0:4</li> <li>■ 1</li> <li>■ 本多ン</li> <li>■ 10:5</li> <li>■ KEY: "平均年齢以上"</li> </ul>		(0), テーブル2((D:2), テーブルデータを設定する ×ソッド処理結果リスト ■ ◆ ID 7:指定年齢以上(アクションイベント) ● マイルタ:テーブルを設定する ■ ◆ フィルタ:指定年齢以上の(注所録を取得:	サブルーチン <sup>1.9</sup> Y <sup>1.9</sup> Iアブリケーション EY: "甘所録アブリケーション" I デーブル I デーブル2" I マイルタ 1.4 Y <sup>1.0</sup> I マイルタ 1.4 
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレール</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ ワーブル</li> <li>■ (Lesson.6)</li> <li>■</li></ul>	<ul> <li></li></ul>	(0), テーブル2((D:2), テーブルデータを設定する ×ソッド処理結果リスト ● (D 7:指定年齢以上(アクションイベント) ● フィルタ:方ーブルを設定する ● フィルタ:指定年齢以上の(生所録を取得:	サブルーチン <sup>1.9</sup> Y <sup>1.9</sup> Iアブリケーション EY: "住所録アブリケーション" 「テーブル I デーブル2"   フィルタ 1.4 Y <sup>1.9</sup> I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーボック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マージョン I マーブック I マーブック I マージョン I マーブック I マージョン I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブック I マーブ I マーブック I マーブ マーブ マーブ I マーブ I マーブ I マーブ マーブ マーブ マーブ マーブ マーブ マーブ マーブ
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "住所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ ワール</li> <li>■ クリル</li> <li>■ (Lesson 6)</li> <li>■ クォルタ</li> <li>■ フォルタ</li> <li>■ フォルタ</li> <li>■ フォルタ</li> <li>■ フォルタ</li> <li>■ フォルタ</li> <li>■ 2 ホタン</li> <li>■ オタン</li> <li>■ 10:6</li> </ul>	ゲ デバッガ     「     「    「    「    「    「    へ    」    へ    」    へ     「     「    へ    」    へ     「     「    へ    」    へ     「     」     」     「     」     』     」     』     」     』     」     』     』     』     』     』     』	<ul> <li>○○、テーブル2((D:2)、テーブルデータを設定する</li> <li>&gt;</li></ul>	) サブルーチン 1.9 Y-9 Y-1サブルーチンの" 「アブリケーション EY: "生所録アブリケーション" デーブル 1.7 Y-1ルタ 1.4 Y-1 Y-1ルタ 1.4 Y-1 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "生所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ ワーブル</li> <li>■ テーブル2"</li> <li>■ 住所縁 (Lesson 6)</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ひょん</li> <li>■ 本タン</li> <li>■ D: 5</li> <li>KEY: "平均年齢以上"</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ D: 6</li> <li>■ KeY: "26 (#")</li> </ul>	ゲ デバッガ     「     「     「     「     「     「     「     「     「     「     」     「     」     「     」     「     」     「     」     」     「     」     」     「     」     』     」     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』      』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』	<ul> <li>○○、テーブル2((D:2)、テーブルデータを設定する</li> <li>&gt;</li></ul>	サブルーチン 1.9 Y-1 Y-1 FY: "サブルーチンの" FY: "ウブルーチンの" FY: "ウージルクーション" FY: "ウーブル2" フィルタ 1.4 Y-1 FY: " FY: " Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1 Tマーブル Y-1
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "生所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル2"</li> <li>■ 住所縁 (Lesson 6)</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ D:4</li> <li>KEY: "生所縁 (Lesson 6)"</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ D:4</li> <li>KEY: "エージージルタ</li> <li>■ D:4</li> <li>KEY: "エージージルタ</li> <li>■ D:4</li> <li>KEY: "生所縁 (Lesson 6)"</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ D:4</li> <li>KEY: "</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ D:6</li> <li>KEY: "空体響</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ T.タン</li> <li>■ D:6</li> <li>■ Kタン</li> <li>■ T.タン</li> <li>■ T.タン</li> <li>■ T.タン</li> <li>■ T.タン</li> <li>■ T.タン</li> <li>■ T.タン</li> </ul>	ゲ デバッグ     「     「     「     「     「     「     「     「     「     「     」     「     」     「     」     「     」     「     」     「     」     」     「     」     「     」     」     」     「     」      」     』     」     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』     』	○ (D 7: 指定年齢以上(アクションイベント)     ● つイルタ: テーブルを設定する     ■ フィルタ: ポ定年齢以上の注所録を取得:     ▼ 一ブルを設定する     F 一ブルを設定する	サブルーチン
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "生所練アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ フーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ ロ・パッタ</li> <li>■ ロ・パッタ&lt;</li></ul>		○ (D 7: 指定年齢以上(アクションイベント) ○ フィルタ: テーブルを設定する ○ アーブルを設定する ○ テーブルを設定する	サブルーチン 13 13 13 13 13 13 13 1
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "生所縁アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ フーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ロ・オック</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ロ・オック</li> <li>■ オック</li> <li>■ ロ・オック</li> <li>■ ロ・オック</li> <li>■ ア・マック</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ ロ・オック</li> <li>■</li></ul>	<ul> <li></li></ul>		サブルーチン  3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "生所練アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ フーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ロックルタ</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ロック</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ロック</li> <li>■ オタン</li> <li>■ D:0</li> <li>■ KEY: "全体"</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ D:0</li> <li>■ KEY: "全体"</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ D:0</li> <li>■ KEY: "指定年齢以上"</li> </ul>		○□ ×     ○□	サブルーチン 13 13 13 13 13 13 13 1
<ul> <li>■ アブリケーション</li> <li>KEY: "生所練アブリケーション"</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フレーム</li> <li>■ フーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ テーブル</li> <li>■ フーブル2"</li> <li>■ 住所録 (Lesson 6)</li> <li>■ フィルタ</li> <li>■ ロックルタ</li> <li>■ ロック</li> <li>■ オタン</li> <li>■ 10:6</li> <li>■ KEY: "全体"</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ 10:6</li> <li>■ KEY: "全体"</li> <li>■ ボタン</li> <li>■ 10:6</li> <li>■ KEY: "全体"</li> </ul>			サブルーチン

※起動メソッドから呼び出されたイベントや、複合コンポーネント内部のメソッド 以外では再開ボタンを押下した時と同じ処理を行う

## 4-10.メソッド最後のステップ実行

ステップインかステップオーバーを押下する
 最後のメソッドを処理して戻り値を取得する



# 4-11.メソッドコールスタックパネル

①メソッド履歴パネルの行を選択する
 ②選択したメソッド情報を確認できる

	<mark>₩2</mark> デバッグ	
	<b>○</b> ○ ▶ ¬, R. P	eY:"イベント生成6"
デーブル格納変数 ID:4-2	メソッドコールスタック	
KEY: "テーブル格納変数2"	ファンクション7(ID:4-7), 処理要求イベント [NO:0], 比較演算(≧)4(ID:4-4), 数値に変	換して右オペラン ドに
■基本統計処理(数値) ID: 4-3	指定さるの人工(ID:7), アクションイベント(NO:0], (ID:4), 指定年齢以上の注所録で455	
KEY: "基本統計処理(數値)3"		
■」比較演算(≧) ID:4-4		テーブル格納変数
KEY:"比較演算(≧)4"	クリックする	EY:"テーブル格納変数2"
一 繰り返し制御(FOR) ID: 4-5 	- 引数と属性	<u> </u>
LKEY:"繰り返し制御(FOR)5"	■ ◆ ID 4-4:比較演算(≧) ◆ ID 4-7:ファンクショ	レフ(処理要求イベント) EY: "テーブル格納変数2"
	□ ◆ 数値に変換して右オペランドに設定す	
	■ ◆ 5100 ■ ◆ 右オペランド:String	EY:"比理公面算(≦)4"   比較容容(≥)
		):4-4 
「イベント生成	E 🔶 ComponentKey	
ID:4-6 KEY:"イベント生成6"		
ファンクション	処理要求イベント 数値に変換して右オペラン	1:設定する 【【比較演算(≧)
ID:4-7 KEY:"ファンクション7"		TD:4-4 KEY:"比較演算(≧)4"
	ーーーーーーーーーー 繰り返し処理を実行	する
		UD: 4-5 KEY: "繰り返し制御(FOR)5"
	テーブルを取得す	る
		IU.4-2 KEY:"テーブル格納変数2"

選択行の起動メソッド位置に画面遷移し、選択され たメソッドの引数、メソッド、戻り値が確認できる

<mark>■</mark> アブリケーション	<sup>1</sup> 2 〒パッグ - □ × サブルーチン
KEY : "住所録アブリケーション"	O ● 気 R
<b>1</b> フレーム	メソッドコールスタック アブリケーション
ID:1 KEY:"住所錄"	ファンクション7(ID:4-7),処理要求イベント[NO:0],比較演算(≧)4(ID:4-4),数値に変換して右才ベランドICE器 EY: "住所録アプリケーション"
 テーブル	指定年齢以上(ID:7), アクションイベント[NO:0], (ID:4), 指定年齢以上の住所録を取得する
ID:2 KEY:"テーブル2"	
 (上)(Lesson.6)	
ID : 3 KEY : "住所錄 (Lesson.6)"	
	「引数と属性」
ID : 4 KEY : ""	
■ ボタン	□ ◆ 指定年齢以上の住所録を取得する(0b □ □ ◆ フィルタ: テーブルを設定する □ フィルタ
ID : 5 KEY : "平均年齡以上"	
	■ 🔷 NO COMMENT : Object
	□ ◆ 周性 Y:***
<b>ゴ</b> ボタン	● ComponentID 「テーブル
ID:6 .KEY:"全体"	<u>し:2</u> (*EY:"テーブル2"
ボタン	
ID:7 KEY:"指定年齡以上"	デバッグ画面も選択され ――――――――――――――――――――――――――――――――――――
	たメソルに信却に亦わて 即得する リフィルタ
	にアノット1月知に変わる (Rey:"
	テーブルデータを設定する
	選択されたメソッド
	に遷移する

※画面表示を切り替えても実際の処理停止位置は移らない。



番号	説明
1	接続先コンポーネント名
	(矢印が表示されているコンポーネント)
2	起動メソッド名
	(ビルダーに表示されている起動メソッド名)
3	起動メソッド引数
	(固定值)
4	引数の説明と型
	(起動メソッド情報画面の説明と型)*1
5	引数の値
	(起動メソッドで処理される値)*2
6	起動メソッド属性
	(固定值)
7	属性名
	(コンポーネント属性情報の属性名と同じ)
Ø	属性值
0	(コンポーネント属性情報の属性値と同じ)*3

\*1.説明が無い場合は「NO COMMENT」と表示される

\*2.起動メソッドに引数が無い場合は表示されない

\*3.属性値に値が無い場合は表示されない



番号	説明
1	接続元コンポーネント名とイベント名
2	起動メソッド名
	(ビルダーに表示されている起動メソッド名)
3	起動メソッド戻り値
	(起動メソッドの処理結果) <mark>*1</mark>

\*1.戻り値が無い場合は「NULL」と表示される

#### 4-14.イベントキュー画面

①ステップ実行中(停止中)に別のイベントが発生する ②イベントキュー処理画面が表示される



番号	説明
1	接続元コンポーネント名
2	発生イベント名
3	表示されているイベントに関して、次回以降の発生時に⑤または⑥の決定を常に有 効にする。
(4)	表示されているイベントに関して、次回の発生時にも同じ選択画面を表示する。
5	③・④で選択した条件でイベントをキューに追加する
6	③・④で選択した条件でイベントをキューに追加しない

#### 5. デバッガの制限事項

- ・デバッグ実行中は、ビルダー本体のメニューやボタンを押下しないで下さい。その場合には、その 後のデバッグ実行の挙動は保証できません。
- ・パスワードロックされている複合コンポーネント内はステップ実行出来ません。
   複合コンポーネント内をステップ実行したい場合は、ロックを解除してから実行して下さい。
- ・ステップ実行中に他のイベントが発生した場合(ボタンを押下、タイマーイベント等)、後から発生したイベントは、ステップ実行中のイベント処理が終了した後処理されます。 (イベントキューに追加されます。)
   イベント発生時、確認ダイアログが表示されますので、イベントキューに追加しない事も出来ます。
- ・マルチスレッドでの並行処理を同時にステップ実行する事は出来ません。ステップ実行ではスレッドが一つずつ処理されます。
- ステップ実行中にモーダルダイアログを使用した処理に入ると正常に動作しません。デバッグ機能の性質上、ステップ実行中はすべてのダイアログを一時的に非モーダル化しているためで、ダイアログが閉じてから実行されるはずの処理が先に実行されます。
- ・ステップ実行中にデバッグ画面の終了ボタンを押下した場合、アプリケーションを強制的に終了しますので、ファイルオープンやデータベース接続等のメソッドを追加した場合、それに対応するクローズ処理を行うメソッドを追加し、起動モードを Finally 起動にして下さい。

Finally 起動に設定されたメソッドは、強制終了した場合でも必ず実行されます。

- (オープンしたファイルをクローズしないで終了した場合、次回のファイルオープンでエラーに なります。)
- ・実行対象でないイベント番号のメソッド処理結果もメソッド処理結果リストに表示されます。