

# Utilizando el Debugger

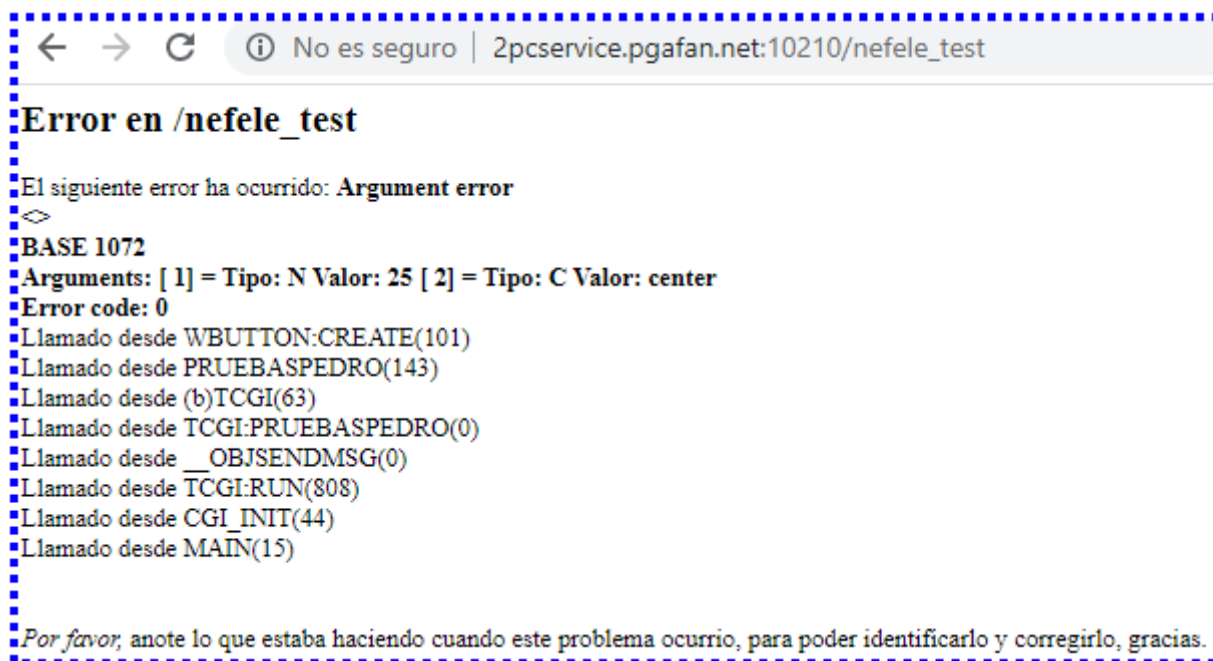
Como Néfele lo hemos creado entre desarrolladores de software de gestión que utilizamos habitualmente [Xailer](#), estamos acostumbrados a utilizar el Debugger de Xailer, en Néfele no tiene sentido ya que no puedes ejecutar tu aplicación dentro del IDE, pero teníamos claro que queríamos algo similar o mejor.

Lo primero es que utilizamos el propio IDE para habilitar y deshabilitar el Debugger en nuestras aplicaciones.



Esto nos permite que nuestra aplicación sepa si está en modo debugger solo consultando a la función de Xailer **IsDebug()**.

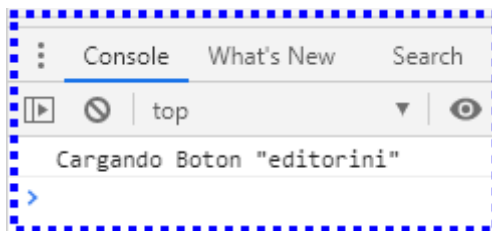
Una vez habilitado, si se produce un error en nuestra aplicación nos mostrará el error en el navegador que realizó la consulta.



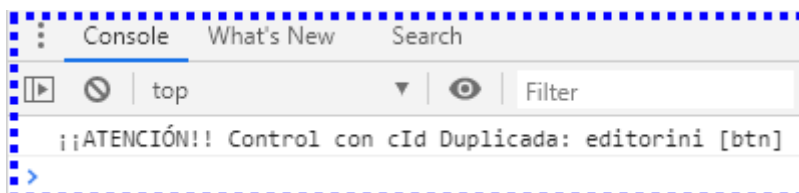
También podremos enviar mensajes a la consola del navegador con [LogDebug\(\)](#).

```
WITH OBJECT WBevel():New(:W0)
:LogDebug("Cargando Boton 'editorini'")
WITH OBJECT WButton():New(:W0)
:cId      := "editorini"
.
```

Al llegar a ese punto de la ejecución en el Navegador nos aparecerá...



De esta manera también se nos comunicara Néfele con algunos errores que aunque no producen la rotura de la pagina si es conveniente resolverlos, por ejemplo cuando por error le pongamos el mismo **cId** a dos controles.



La tercera funcionalidad del modo Debugger nos la da **Néfele Console** que es parte de las herramientas que acompañan a Néfele.

Desde nuestros programas podemos enviar mensajes a **Néfele Console** con la instrucción **oCGI:Console()** de esta manera.

```
oCGI:Console("Mensaje que aparecerá en Néfele Console")
```

El modo Debugger de Néfele también nos añade comentarios en el código HTML generado para que nos sea más fácil depurar los posibles errores, y nos presenta los parámetros de una forma legible.



Cuando no estamos en modo Debugger los parámetros son algo menos legibles.



From:

<https://www.nefele.dev/wiki/> - **Nefele Project**

Permanent link:

<https://www.nefele.dev/wiki/tecnicas/debugger?rev=1577913681>

Last update: **21/07/2020 10:50**

