

PanicLog

Материал из xrWiki

PanicLog

Тип	Изменённая xrCore.dll
Автор	kstn
Последняя версия	1.0 для финалок (03.12.2011), для build 2571
Обратная связь	XiaNi форум

Инструмент для облегчения выявления причин вылетов игры без лога. Предназначен для ТЧ 1.0004, 1.0006 и ЗП 1.6.02. Использовать только для отладки, так как возможно падение производительности игры.

Описание

При запуске игры в корне диска C:\ автоматически создаётся файл **panic.log**, в который сохраняются все отладочные(консольные) сообщения игры, сразу же по мере их поступления. Таким образом, при потере основного буфера с логом, вся информация, выведенная в консоль до вылета, не будет утрачена, а останется в файле C:\panic.log

Не рассчитывайте, что после безлогового вылета вы найдёте в panic.log точно указанную ссылку на критическую ошибку. Вовсе нет, но там будут сохранены все консольные сообщения, выводившиеся до вылета. Именно эти, предшествующие вылету сообщения и должны помочь отследить причину. Поэтому грамотно прописывайте отладочные сообщения в своих скриптах, а так же исправьте функцию *printf* в файле **_g.script** и анализируйте, анализируйте, анализируйте...

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=PanicLog&oldid=668>»

Категория:

Бинарные файлы движка

-
- Страница изменена 2 декабря 2017 в 21:24.
 - К этой странице обращались 2488 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

