

# PanicLog

Материал из xrWiki

## PanicLog

<b>Тип</b>	Изменённая xrCore.dll
<b>Автор</b>	kstn
<b>Последняя версия</b>	1.0 для финалок (03.12.2011), для build 2571
<b>Обратная связь</b>	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 2496 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

