
Subject: CS - Probleme bei der Erzeugung des Objektes DDG200

Posted by [Falk Ziegler](#) on Tue, 27 Jun 2006 09:51:23 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Hallo Holger, hallo Dietrich!

Nach einer längeren Pause habe ich mich wieder etwas ausführlicher mit dem CS beschäftigt. Genau genommen bin ich dabei ein kleines CS für unser Paulfallensystem umzusetzen. Dazu habe ich nun begonnen den Digital Delay Generator 200 von Rohde & Schwarz, angefangen von den Instrumententreibern bis hin zu Klasse DDG200, umzusetzen. Nun wollte ich heute einen ersten "Beta-Test" der Karte im CS-Framework vornehmen und stelle nun leider fest, dass das Objekt wohl nicht korrekt erzeugt wird.

Genau bedeutet das:

Ich füge im UserGOG das Objekt DDG200 ein. Anschließend erzeuge ich das Objekt und laut GOG passiert das auch ohne Probleme. Nun wollte ich die Methoden testen. Leider kommt sofern ich auf Add Method klicke ein Timeout Fehler. Ok, ich dachte ich habe irgendwas falsch gemacht (hab ich bestimmt auch), darum schaute ich im Inspector nach ob das Objekt überhaupt erzeugt wurde. Auch da tritt die DDG200 in Erscheinung. Um mal zu schauen, ob es vielleicht im Konstruktor Probleme gibt, habe ich einfach mal das dazugehörige Diagramm offen gelassen. Und dort kommt aus meiner Sicht etwas Merkwürdiges vor. Mit der Erzeugung des Objektes springt das Diagramm in den Run-Modus. Nachdem allerdings die Erzeugung abgeschlossen ist, ist dieses jedoch wieder im Stop-Modus (Run-Pfeil ist wieder grau, statt schwarz unterlegt). Normalerweise wären doch alle zugehörigen VIs doch dann stets im Run-Modus, oder nicht?

Für mich bedeutet das, dass das Objekt deshalb irgendwie nicht richtig generiert wurde und somit irgendwie nicht im Speicher vorliegt?! Ich hoffe ich drück mich verständlich aus?!

Oder habe ich ein prinzipielles Verständnisproblem?

Also muss irgendwo ein Fehler meinseits drin sein, allerdings hab ich gerade keine Idee wo das sein könnte.

Würde mich über eine kleine Hilfestellung freuen.

Schöne Grüße
Falk aus Greifswald