

# Table of Contents

Intro .....	1
시작하기 .....	1
사용방법 .....	1
Info .....	6

# State Trace

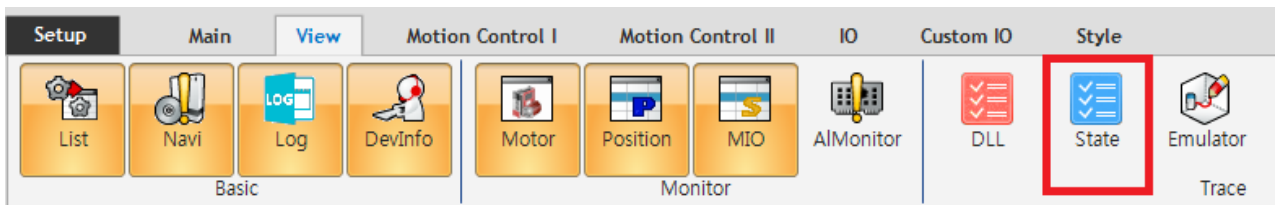
x Motion, IO 의 State를 추적할 수 있는 State Tracer의 안내 페이지입니다.

## Intro

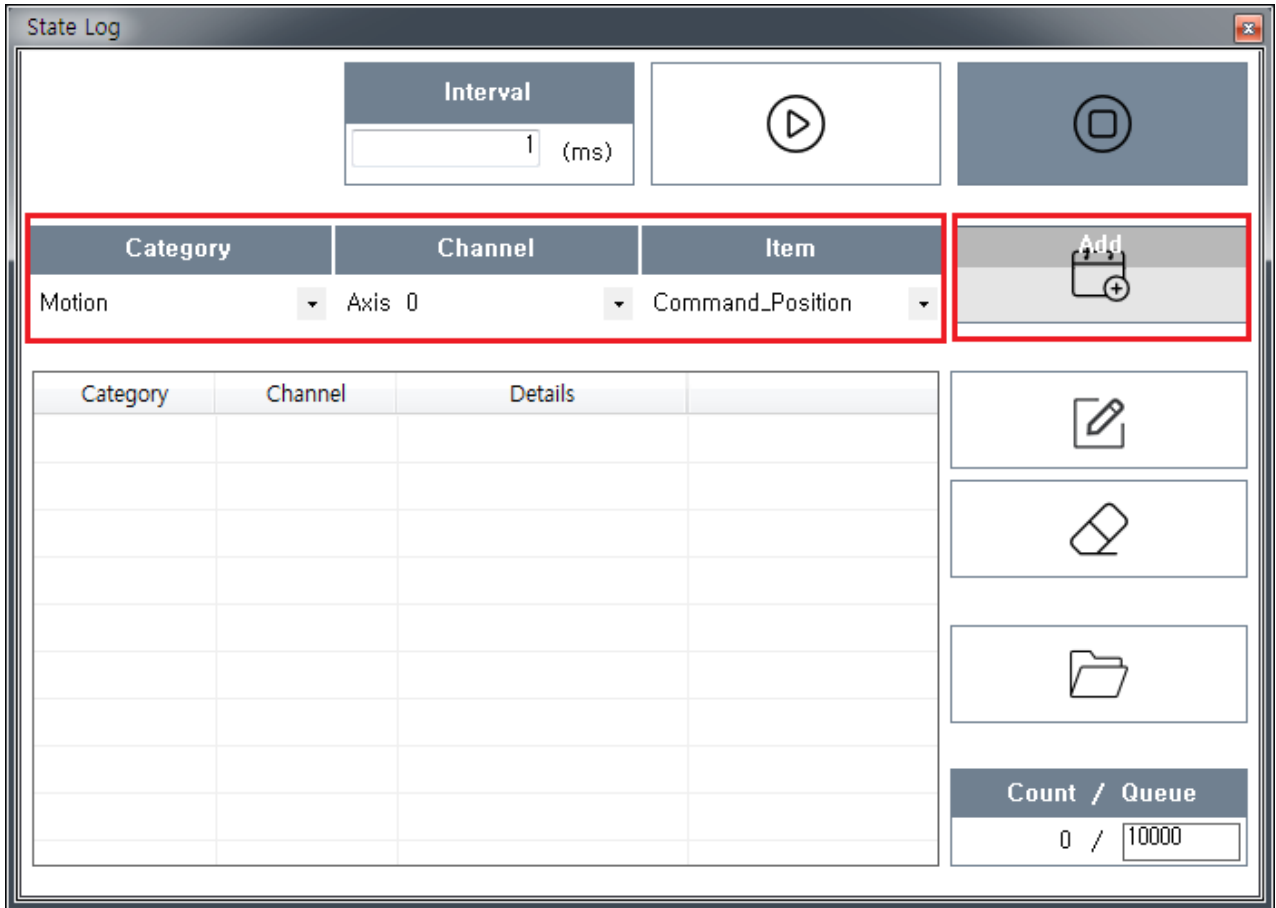
- Position, Speed 등의 모션관련 state나 Di/Do 등의 IO State를 정해진 시간 간격으로 파일에 기록할 수 있습니다.

## 시작하기

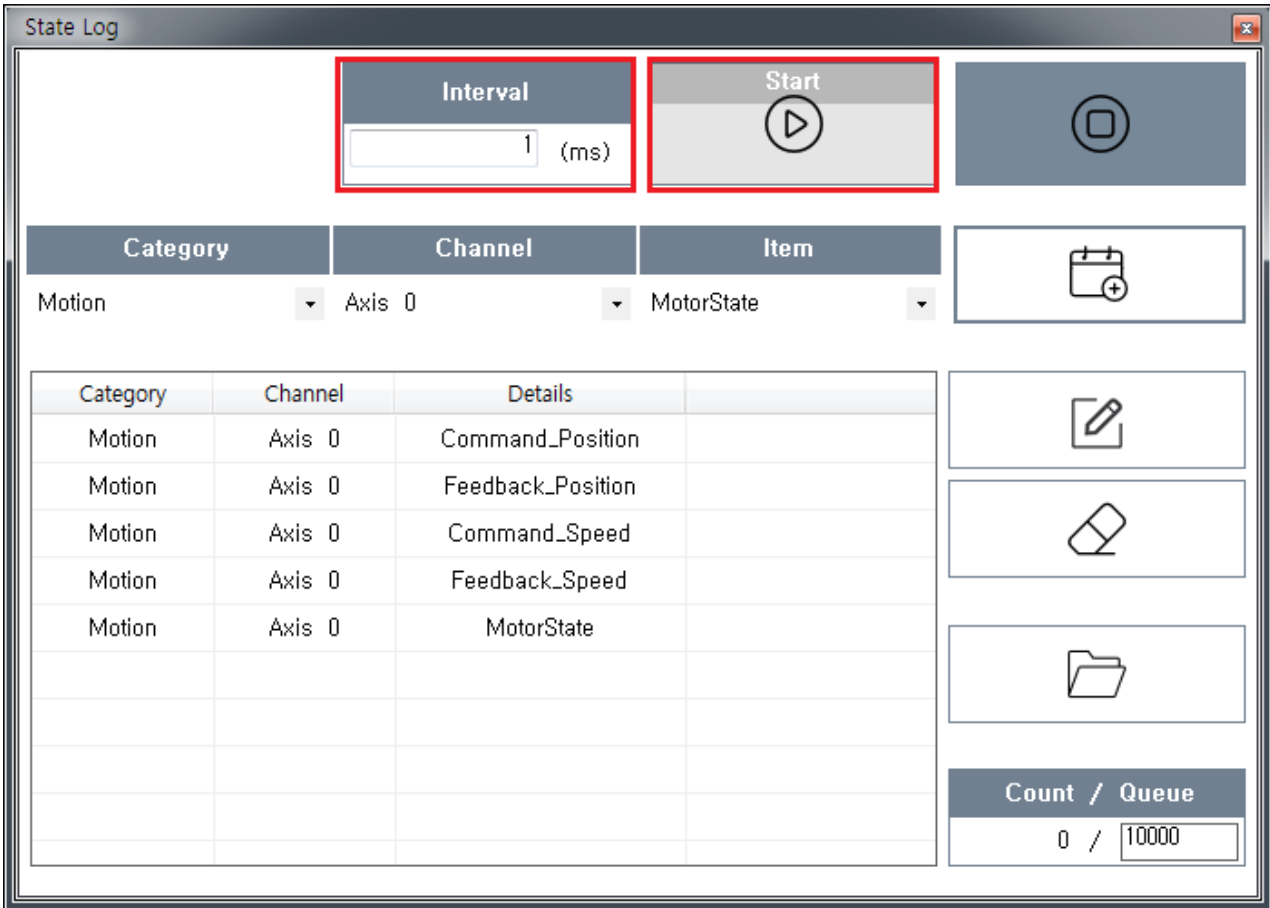
- **View - State** 클릭



## 사용방법



- Category, Channel, Item을 선택한 후 **Add** 를 클릭하여 Item을 추가 합니다.



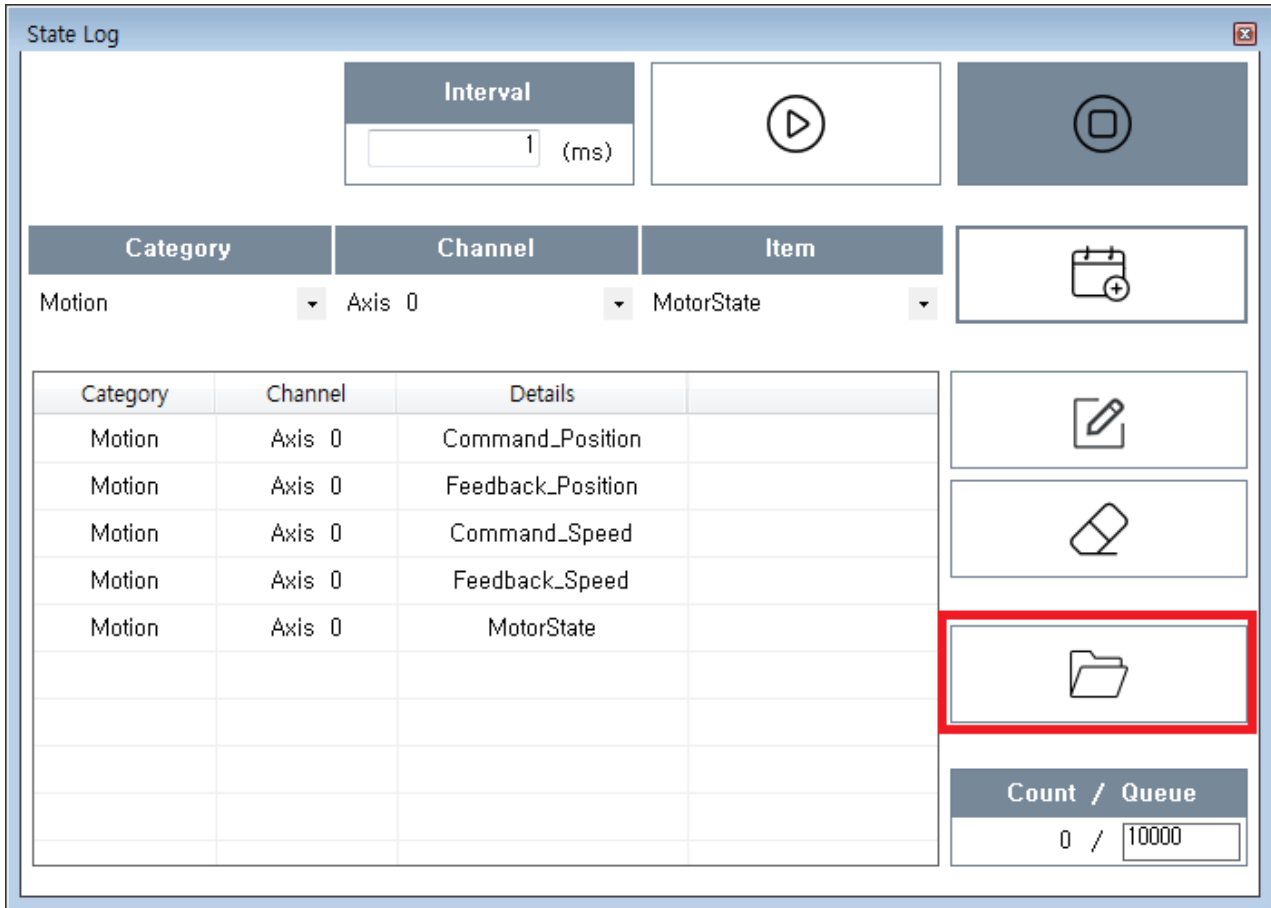
- Item을 모두 추가 하였다면, **Start** 를 클릭하여 Trace를 시작합니다.
  - Interval 은 기록 간격으로, 단위는 ms 입니다. 1 입력 시 1ms 단위로 로깅됩니다.
- 기록을 시작하면, log는 우선 queue에 기록되며, **Stop** 클릭 시 Queue Data가 파일로 기록됩니다.
- 따라서 log Buffer Size가 작고, Trace 시간이 길다면 (또는 Interval이 작다면) 초기 log는 기록되지 않을 수 있습니다.

The screenshot shows a 'State Log' window with the following components:

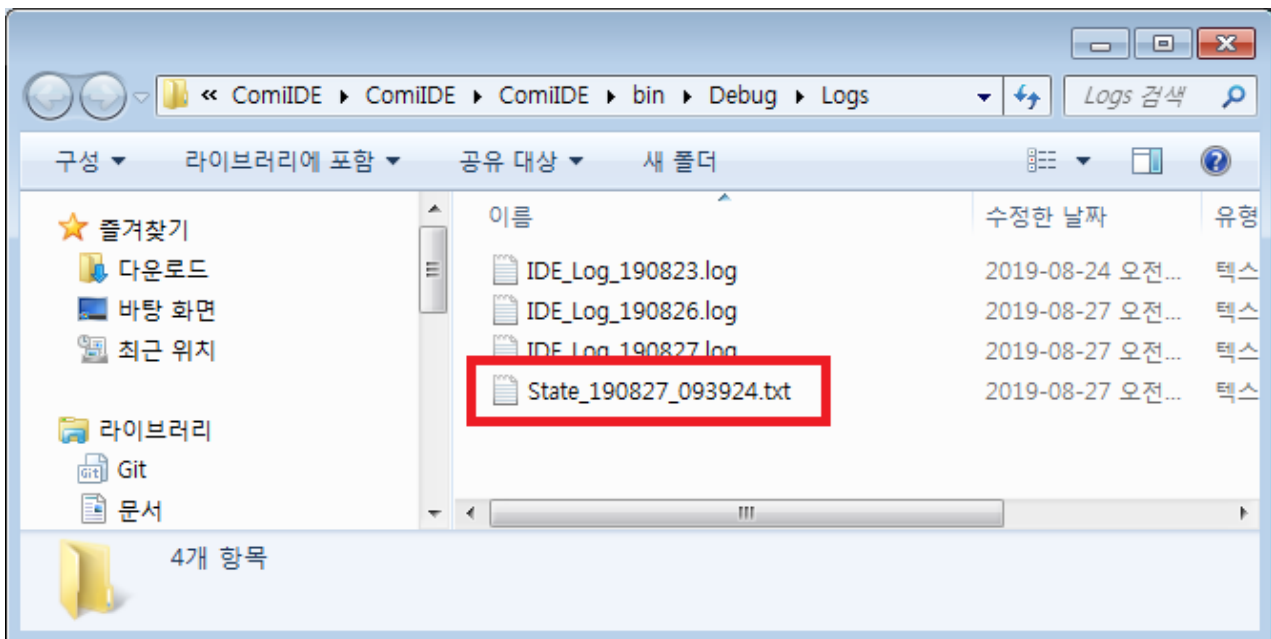
- Interval:** A text input field with a dropdown arrow and '(ms)' label.
- Buttons:** A play button (start) and a stop button.
- Filters:** Three dropdown menus for 'Category' (Motion), 'Channel' (Axis 0), and 'Item' (MotorState).
- Table:** A table with columns 'Category', 'Channel', and 'Details'. It contains five rows of log data.
- Count / Queue:** A status bar at the bottom right showing '2371 / 10000', highlighted with a red box.

Category	Channel	Details
Motion	Axis 0	Command_Position
Motion	Axis 0	Feedback_Position
Motion	Axis 0	Command_Speed
Motion	Axis 0	Feedback_Speed
Motion	Axis 0	MotorState

- Trace가 진행되는 동안 기록된 Log 수와, Log Buffer Size를 확인 할 수 있습니다.
  - Log Buffer Size는 Stop 상태에서만 변경 가능합니다.



- Logging 완료 후 open 버튼을 클릭하면, log 파일이 저장된 폴더를 확인할 수 있습니다.



- Log File은 “State\_date\_time.txt” 형태로 저장됩니다.

## Info

- Item에 없는 항목을 Logging 하려면, **Shell**의 **LogMode**를 이용하시기 바랍니다.
- 모든 로그를 기록하고자 한다면, **Shell**을 이용하시기 바랍니다.
  - Shell의 Memory 방식은 double buffering 방식으로 모든 내용이 logging 됩니다.
- Graph Tool 을 이용하여 **Graph로 확인** 할 수 있습니다.

From:

<http://comizoa.com/info/> - -

Permanent link:

<http://comizoa.com/info/doku.php?id=application:comiide:monitor:state&rev=1617113348>

Last update: **2024/07/08 18:23**