

1)

Eine Funktion mit einem Breakpoint:

```
43
44 static uint8_t LostInDebugIAR(uint8_t kekse, uint8_t kuchen)
45 {
46     uint8_t mehrKekse = kekse * 5U;
47     uint8_t mehrKuchen = kuchen * 7U;
48     return mehrKekse + mehrKuchen;
49 }
50
```

2)

Das wird compiliert und debuggt, alles bestens! (Button „Download and Debug“ mit Compile)

```
44 static uint8_t LostInDebugIAR(uint8_t kekse, uint8_t kuchen)
45 {
46     uint8_t mehrKekse = kekse * 5U;
47     uint8_t mehrKuchen = kuchen * 7U;
48     return mehrKekse + mehrKuchen;
49 }
```

3)

Der Debugger wird beendet. (Button: “Stop Debugging“)

4)

Nun fügen wir weitere Zeilen hinzu:

Der Breakpoint wandert Zeile um Zeile nach unten, damit dieser weiterhin auf mehrKuchen bleibt. Dies befindet sich nun in Zeile 51.

So soll das ja auch sein!

```
43
44 static uint8_t LostInDebugIAR(uint8_t kekse, uint8_t kuchen)
45 {
46     uint8_t zeile1 = kekse + kuchen;
47     uint8_t zeile2 = kekse - kuchen;
48     uint8_t zeile3 = kekse * kuchen;
49     uint8_t zeile4 = kekse / kuchen;
50     uint8_t mehrKekse = kekse * 5U;
51     uint8_t mehrKuchen = kuchen * 7U;
52     return mehrKekse + mehrKuchen + zeile1 + zeile2 + zeile3 + zeile4;
53 }
```

5)

Das wird jetzt wieder compiliert und debuggt. (Button „Download and Debug“ mit Compile)

Der Breakpoint steht nun nicht mehr auf mehrKuchen, sondern verbleibt in der alten Zeile.

```
44 static uint8_t LostInDebugIAR(uint8_t kekse, uint8_t kuchen)
45 {
46     uint8_t zeile1 = kekse + kuchen;
47     uint8_t zeile2 = kekse - kuchen;
48     uint8_t zeile3 = kekse * kuchen;
49     uint8_t zeile4 = kekse / kuchen;
50     uint8_t mehrKekse = kekse * 5U;
51     uint8_t mehrKuchen = kuchen * 7U;
52     return mehrKekse + mehrKuchen + zeile1 + zeile2 + zeile3 + zeile4;
53 }
54
```

Der Breakpoint steht jetzt wieder in Zeile 47.

Da läuft bei der Übergabe zwischen Codeeditor und Debugeditor was grundlegend schief!

6)

Der Debugger wird beendet. (Button: "Stop Debugging")

Der verrutschte Breakpoint bleibt jetzt da.

Zwischen dem Umschalten von Editormode nach Debugger gehen offensichtlich wichtige Informationen bei dem Epilepsieanfall des IAR verloren.

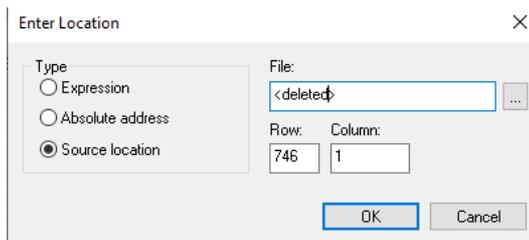
(Die Fenster fangen an irgendwas aufzubauen und wieder abzureissen)

Aber rückwärts gehts wieder?

```
44 static uint8_t LostInDebugIAR(uint8_t kekse, uint8_t kuchen)
45 {
46     uint8_t zeile1 = kekse + kuchen;
47     uint8_t zeile2 = kekse - kuchen;
48     uint8_t zeile3 = kekse * kuchen;
49     uint8_t zeile4 = kekse / kuchen;
50     uint8_t mehrKekse = kekse * 5U;
51     uint8_t mehrKuchen = kuchen * 7U;
52     return mehrKekse + mehrKuchen + zeile1 + zeile2 + zeile3 + zeile4;
53 }
```

Mögliches Problem:

Ein Breakpoint wird default als „Source Location“ angelegt, das speichert die Zeile:



Umschalten auf Expression wandelt aber nicht automatisch um und direkt Expression BKPT setzen geht nicht in der IDE mit Rechtsklick Toggle Breakpoint (Code)

Version:

