

کاوش در متن برنامه :

وقتی حجم برنامه زیاد می شود جستجوی بخش خاص گاه بسیار دشوار است و حتی وقت گیر. از این رو در نظر گفتن چند نکته برای تسهیل این مساله می تواند مفید باشد.

اولاً تکنیک *Ctrl + Click* است. در هر بخش متن برنامه که روی عبارتی در حین فشردن کلید *Ctrl*

کلیک کنید، نشانگر به محل تعریف عبارت در فایل مربوط منتقل می شود و این به آن معنی است که حتی اگر فایل را قبلاً نگشوده باشید باز شده و نشانگر به بخشی از فایل که تعریف عبارت در آن وجود دارد می رود مثلاً اگر روی متغیر خاصی کلیک کنید به محل تعریف متغیر در بخش *var* منتقل می گردد و یا اگر همین کار را روی فراخوانی یک تابع انجام دهید به بخش تعریف تابع خواهید رفت.

برای حفظ این نکته این مصراع از مولوی را در نظر بگیرید:

به اصل خویش راجع گشت اشیا! → *Ctrl + Click*

مساله دوم جابجایی بین بیان وجود یک زیر برنامه و متن زیر برنامه است. منظور از بیان همان بخش

Declaration در فایل‌های کتابخانه ای است. با فشردن کلیدهای *Ctrl + Shift + ↑* در بدنه زیر برنامه به

بخش *Declaration* و با فشردن *Ctrl + Shift + ↓* در بخش *Declaration* به محل بدنه تابع جابجا می

شویم. این امکان در بسیاری موارد کمک شایان ذکری می کند.

مساله بعد چوب خط¹ ها هستند. می توان در متن برنامه در مکانهای خاصی که مراجعه به آنها زیاد

است چوب خط قرار داد و سپس به سرعت از هر جای برنامه به آنجا نقل مکان کرد. برای قرار دادن چوب خط

در بخشی از برنامه کافیست در آن خط کلیک راست کرده و از منوی *toggleBookmer* یکی را انتخاب کنید

و برای رفتن به هر چوب خط باز هم کلیک راست کرده و از منوی *Go to Book mark* یکی را انتخاب کنید.
بجای این دو عمل می توان کلیدهای میانبر "*Ctrl + k*;" و سپس شماره چوب خط " را برای قرار دادن و
برداشتن چوب خط و میانبر " شماره + *Ctrl* " را برای رفتن به چوب خط استفاده کرد.

Book mark!



Olympiad.roshd.ir