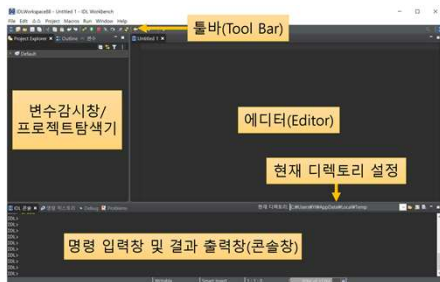


Intro

IDL 워크벤치(Workbench)는 GUI의 형태를 갖는 IDL의 작업공간 또는 개발환경입니다. 이 공간에서는 IDL 프로그램과 관련된 모든 작업들 즉 프로그램의 편집, 컴파일, 실행 뿐 아니라 커맨드 프롬프트상의 작업도 가능합니다. 이 문서는, IDL 워크벤치의 사용에 있어서 알아 두면 좋을 만한 팁들 몇가지를 정리하여 소개합니다.

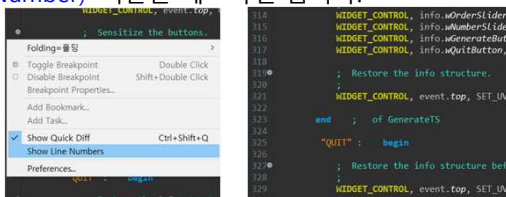
워크벤치 개요

IDL 워크벤치를 구성하는 각 부분별 명칭은 다음과 같습니다.



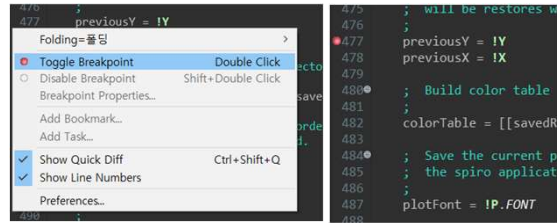
에디터에서 행 번호 표시

에디터는 워크벤치에서 IDL 프로그램을 작성하고 편집하는 부분입니다. 그런데 코딩 작업에 있어서는 아무래도 각 라인마다 행번호가 붙어있으면 작업이 더 편할 것입니다. 다만 디폴트 상태로는 행번호가 보이지 않으므로, 이를 활성화하려면 다음 그림과 같이 에디터창의 맨 왼쪽 끝부분에서 마우스 우클릭을 하여 팝업메뉴를 띄우고 '행 번호 표시(Show Line Number)' 버튼을 체크하면 됩니다.



에디터에서 중단점 삽입/해제

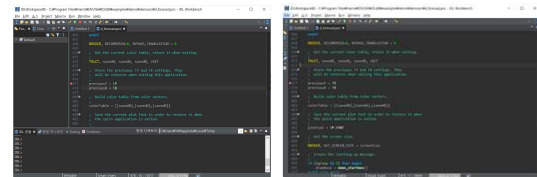
중단점(Breakpoint)은 프로그램이 실행되는 데 있어서 중간의 특정부분에서 멈추도록 하는 역할을 합니다. 프로그램의 디버깅 과정에서 종종 필요한 경우가 있습니다. 중단점을 삽입하려면 다음 그림과 같이 에디터창의 맨 왼쪽 끝부분에서 마우스 우클릭을 하여 팝업메뉴를 띄우고 '중단점 토글(Toggle Breakpoint)' 버튼을 누르면 됩니다. 그러면 프로그램의 해당 라인 왼쪽 부분에 중단점을 나타내는 붉은 점이 표시가 됩니다. 이러한 동작은 팝업메뉴를 통하지 않고, 마우스 우클릭을 하는 지점에서 그냥 마우스 왼쪽 버튼을 더블클릭하는 것으로도 대체가 가능합니다.



이와 같이 중단점이 삽입된 상태로 프로그램을 실행하면 중단점 부분에서 실행이 멈추게 됩니다. 위의 예제 그림의 경우 477행 PreviousY = !Y 행에서 일단 멈추므로, 이 상태에서의 변수 상황 등을 모니터링할 수 있습니다. 중단점을 제거하려면 앞서 삽입을 위하여 했던 동작을 한번 더 해주면 됩니다.

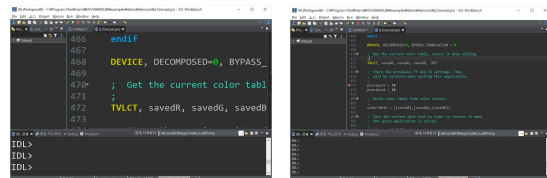
에디터 창의 확대/축소

에디터 창 내에 커서를 둔 상태에서 Ctrl+M 키를 누르면 에디터 창이 최대로 커집니다. 프로그램 편집에만 집중하고 싶을 때 사용하면 편리한 기능입니다. 동일한 키를 다시 한번 누르면 원상태로 복귀합니다.



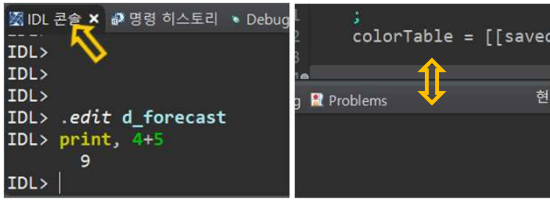
워크벤치 내 문자 폰트의 확대/축소

워크벤치 내의 에디터, 커맨드 입력창 등에서 표시되는 문자들의 폰트 크기를 일괄적으로 조정하려면 Ctrl+(+) 및 Ctrl+(-) 키를 누르면 됩니다. 즉 전체적으로 문자 크기를 늘리려면 Ctrl 키와 + 키를 동시에 누르면 되고, 줄이려면 Ctrl 키와 - 키를 동시에 누르면 됩니다(MS 윈도우즈 기준). Mac OS의 경우는 Ctrl 키 대신 Command 키를 사용하면 됩니다.

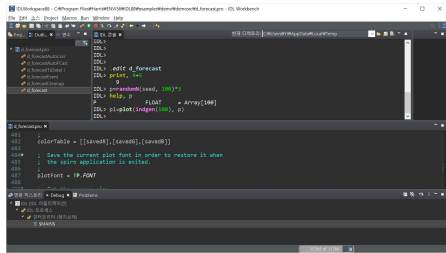


워크벤치 각 요소의 크기 및 위치 조정

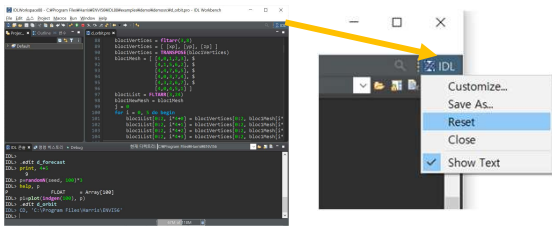
워크벤치 내의 에디터, 커맨드 입력창 등과 같은 각각의 요소들에 대하여 크기 및 위치를 유저가 어느 정도까지는 직접 커스터마이징할 수 있습니다. 예를 들어 '콘솔창'의 경우 탭 부분을 마우스 왼쪽 버튼을 누른채 드래그하여 위치를 조정할 수 있습니다. 또는 경계선 상에서 마우스 커서가 위아래 화살표 형태가 될 때 왼쪽 버튼을 누른채 드래그하여 크기를 조정할 수도 있습니다.



이러한 방식으로 각 요소의 위치 및 크기를 커스터마이징해 본 예는 다음과 같습니다. 원래의 디폴트 상태의 모습과는 많이 다릅니다.

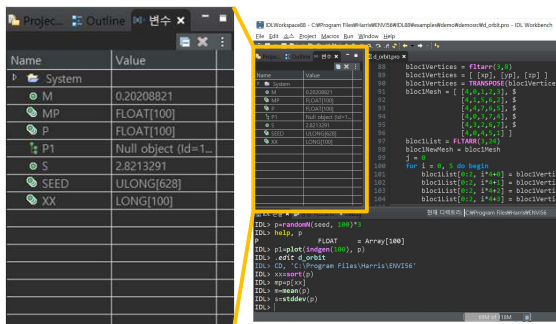


처음상태로 되돌릴 수 있으니 걱정하지 말고 자유롭게 설정하여 사용하세요. 우측 상단 IDL Perspective 아이콘을 우클릭하여 '리셋(Reset)' 을 실행하거나, 메뉴의 Windows → Perspective → Reset Perspective를 실행합니다.



변수 감시창

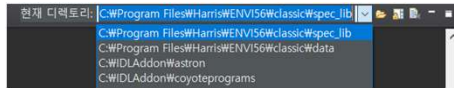
변수 감시창은 워크벤치의 좌측에 보이는 3개의 탭들로 구성된 부분에서 맨 우측의 '변수' 탭을 누르면 보이게 됩니다. 이 창의 역할은 콘솔창에서 정의되는 변수, 배열 등의 요소들에 대한 기본적인 정보를 보여주는 것입니다.



예를 들어서 위의 오른쪽 그림에서와 같이 콘솔창에서 변수 및 배열을 정의하여 작업을 수행하면, 그 목록이 변수 감시창에 보여집니다. 따라서 콘솔창에서 일련의 작업을 수행할 때 그 과정에서 정의된 모든 요소들에 대한 정보를 한 눈에 파악할 수 있습니다. 만약 변수감시창의 내용을 모두 지우고자 한다면, 이것은 콘솔창에서 정의된 모든 요소들을 메모리상에서 제거해야 하므로 콘솔창에서 .reset 명령을 실행하면 됩니다.

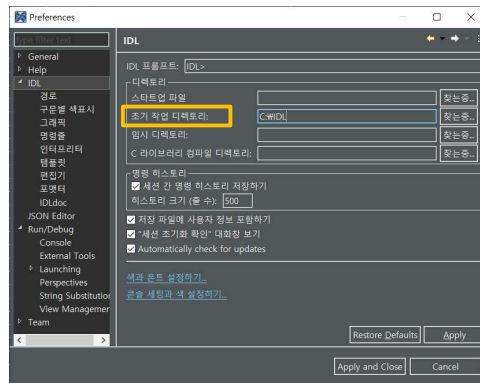
작업 디렉토리의 설정

작업 디렉토리라는 것은 말 그대로 현재 유저가 작업을 하고 있는 디렉토리가 어디인가를 뜻합니다. 예를 들어 어떤 프로그램을 작성하여 파일로 저장할 경우, 기본적으로 작업 디렉토리 내에 .pro 파일의 형태로 저장될 것입니다. 작업 디렉토리의 설정을 위해서는 워크벤치의 우측 하단에 있는 '현재 디렉토리'라는 기능을 사용하면 됩니다.



여기서 '찾아보기' 버튼(폴더 아이콘)을 클릭하여 작업 디렉토리를 설정하면 됩니다. 이러한 방식으로 다수의 작업 디렉토리들을 설정하게 되면, 차후에는 풀다운 리스트에 등록되어 빠르게 다른 디렉토리로 이동하는 것도 가능합니다.

IDL을 실행할 때마다 초기 작업 디렉토리가 특정 디렉토리로 지정되도록 하고 싶을 경우가 있습니다. 이런 경우라면 IDL의 환경설정을 이용합니다. 메뉴에서 '창(Windows)' → '환경설정(Preferences)' 을 실행하여 환경설정 창을 띄우고, IDL 탭에서 '초기 작업 디렉토리'를 직접 지정해주면 됩니다.



예를 들어 위의 그림과 같이 설정을 해 두면, 향후에는 IDL이 처음 실행될 때, 작업 디렉토리가 바로 C:\IDL로 설정됩니다.

명령 히스토리

콘솔창의 IDL 프롬프트에서 입력하여 실행했던 명령들은 **키보드의 윗방향 키**를 눌러서 다시 불러올 수 있습니다. IDL은 기본적으로 콘솔창에서 실행되었던 명령들을 500개까지는 기억하기 때문입니다. 그래서 IDL 프롬프트 상에서 윗방향 및 아랫방향 키를 사용하면, 이전에 입력 및 실행했던 명령들을 다시 불러올 수 있습니다. 콘솔창에서 유사한 명령들을 자주 사용해야 할 경우 편리한 기능입니다.

명령 히스토리 탭을 이용하여 사용한 명령들을 조회 및 재실행(더블클릭)할 수도 있습니다.

