



**Forum: WD 9**

**Topic: DEBUG API Erreur: Descripteur non valide**

**Subject: Re: DEBUG API Erreur: Descripteur non valide**

Posté par: DalKiT

Contribution le : 14/3/2006 20:31:13

Bonsoir,

J'ai enfin trouvé pourquoi le remplacement du UNION par une structure ne fonctionnait pas.

La manière la plus simple est bien de remplacer le UNION par une structure (Donc j'étais bien sur la bonne piste au départ):

`_U` est une structure `uException` est un `EXCEPTION_DEBUG_INFO` `uCreateThread` est un `CREATE_THREAD_DEBUG_INFO` `uCreateProcessInfo` est un `CREATE_PROCESS_DEBUG_INFO` `uExitThread` est un `EXIT_THREAD_DEBUG_INFO` `uExitProcess` est un `EXIT_PROCESS_DEBUG_INFO` `uLoadDll` est un `LOAD_DLL_DEBUG_INFO` `uUnLoadDll` est un `UNLOAD_DLL_DEBUG_INFO` `uRipInfo` est un `RIP_INFO` `FIN_DEBUG_EVENT` est une structure `dwDebugEventCode` est un entier sans signe sur 4 octets //Type C : `DWORD` `dwProcessId` est un entier sans signe sur 4 octets //Type C : `DWORD` `dwThreadId` est un entier sans signe sur 4 octets //Type C : `DWORD` `u` est un `_u`

Ce qui change, c'est la façon dont on récupère les valeurs de la nouvelle structure. En fait il faut créer un objet de chaque structure de la nouvelle structure et la "caster" (Comme en C). Un exemple pour `EXCEPTION_DEBUG_INFO`:

```
sException est un EXCEPTION_DEBUG_INFO
```

Ensuite dans le cas de `EXCEPTION_DEBUG_EVENT` (Voir les autres messages pour plus de détails), il faut caster avec la fonction `windev` Transfert:

```
Transfert (&sException,&dbEvent:u,Dimension(sException))
```

Il ne nous reste plus qu'à récupérer le code de l'exception:

```
sException:ExceptionRecord:ExceptionCode
```

Idem pour la structure `LOAD_DLL_DEBUG_INFO`.

Déclaration d'un objet:

```
sLoadDll est un LOAD_DLL_DEBUG_INFO
```

Puis récupération d'une des valeurs de la structure en la "castant":

```
Transfert (&sLoadDll,&dbEvent:u,Dimension(sLoadDll))
```

Récupération du handle du module chargé:

sLoadDll:hFile

Ca pourra peut etre servir pour ceux qui souhaitent oter les UNION en utilisant windev.

Reste encore le problème du Thread bloquant

Bonne soirée