**Fehlerbeschreibung**

Im Folgenden werden einige Fehlermeldungen, die auftreten können erklärt.

* „Unable to find config.txt: […]“: Es konnte die config.txt Datei nicht geladen werden. Sie ist essenziell für den Start des Programms. Sie liegt normalerweise im Ordner build/libs/config. Sollte dort keine solche Datei vorhanden sein, wäre ein Workaround eine neue Datei mit dem Namen config.txt anzulegen, welche folgenden Inhalt hat:

gewaehlterKatalog##letzteAufgabe# # - Beachte das Leerzeichen zwischen den letzten beiden Doppelkreuzen

* „Unable to load resources: […]“: Dieser Fehler tritt auf, wenn die .fxml-Dateien nicht geladen werden konnten, welche für die Darstellung der Oberfläche notwendig sind. Diese liegen üblicher Weise im Ordner build/resources/main/fxml.
* „Fehler außerhalb: […]“: Hier liegt ein Problem bei Ausführen der externen Datei vor, welche den Quellcode kompiliert, um eventuelle Konsolenausgaben abzufangen.
* „Fehler beim Loggen: […]“: Deine Änderungen konnten nicht in die entsprechende Datei log.txt geschrieben werden. Diese sollte für jede Aufgabe im Ordner build/libs/aufgaben/AUFGABENNAME angelegt werden.
* „Konnte Aufgabenkatalog nicht laden: […]“: Bei der Übermittlung des Pfades des von dir ausgesuchten Kataloges ist ein Fehler aufgetreten. Versuche über die Menüleiste den Katalog erneut zu laden.
* „Fehler beim Quellcodeladen: […]“: Der letzte Stand, bei dem die gewählte Aufgabe verlassen/ gespeichert wurde, konnte nicht wiederhergestellt werden.
* „Unable to save: […]“: Der gewählte Katalog bzw. die gewählte Aufgabe konnte beim beenden des Programms nicht in der config.txt gespeichert werden.

Alle oben aufgelisteten Fehler, sind solche, die das Programm aus die Kommandozeile schickt, von der aus es gestartet wurde. Es sind Fehler, die den korrekten Ablauf des Programms bzw. der darin enthaltenen Features (der Tracker zum Beispiel) erheblich behindern.

Weitere Fehler, die auftreten können und auf der Programm-internen Konsole angezeigt werden, sind weniger dramatisch und selbsterklärend. Meist liegen dann Fehler im geschriebenen Code bzw. Test vor.