

2.4 Bugging und Debugging

Donnerstag, 1. Dezember 2022 08:14

2.4. Bugging und Debugging



Beim Programmieren werden Sie bald feststellen, dass immer wieder Fehler – sogenannte Bugs- auftauchen. Das ist ganz normal und gehört zur täglichen Arbeit dazu. Der Vorgang diese Fehler aufzuspüren, wird als Debugging bezeichnet.

In einem Programm gibt es drei Arten von Fehlern: Syntaxfehler, Laufzeitfehler und semantische Fehler.

Um in Zukunft beim Programmieren diese Fehler leichter erkennen zu können, lohnt es sich diese Fehler unterscheiden zu können.

Arbeitsauftrag:



10 min.

1. Informieren Sie sich über die Fehlerarten: Syntaxfehler, semantischer Fehler und Laufzeitfehler
2. Beschreiben Sie die drei Fehlerarten
3. Finden Sie Beispiele für die Fehlerarten.

Syntaxfehler	Die einfachste Fehlerart. Wird vom Compiler/ Interpreter ausgegeben. Es handelt sich um Rechtschreib- bzw. Grammatikfehler
Semantischer Fehler	Das Programm verhält sich anders als erwartet. Diese Fehlerart ist schwierig zu erkennen. -> logischer Fehler z.B. Rechenfehler (Punkt vor Strich)
Laufzeitfehler	Während der Ausführung passiert nichts oder es gibt am Ende eine Fehlermeldung. Während der Ausführung passiert nichts oder es gibt am Ende eine Fehlermeldung.



1. Überlegen Sie sich nun in Partnerarbeit, welches Ihrer Meinung nach, der komplizierteste Fehler ist und auf welche Probleme wir dabei stoßen können.

Platz für Ihre Lösung

Laufzeitfehler