Debugging

Nun lernen wir das Gegenmittel zu fehlern

Kurzer recap

Wir erinnern uns nochmals kurz an den logischen Fehler des letzten Kapitels. Diesem möchten wir nun genauer auf den Grund gehen.

Breakpoints

Ein wichtiges Element für das Debugging sind Breakpoints. Diese unterbrechen das Programm in seiner Ausführung und erlauben ein genaues untersuchen.

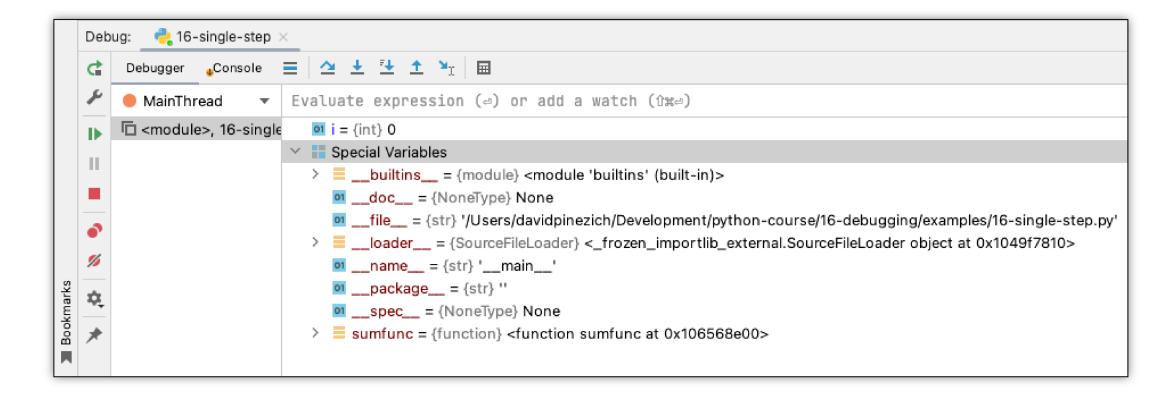


Als Nächstes muss das Programm diesmal im Debug-Modus ausgeführt werden.

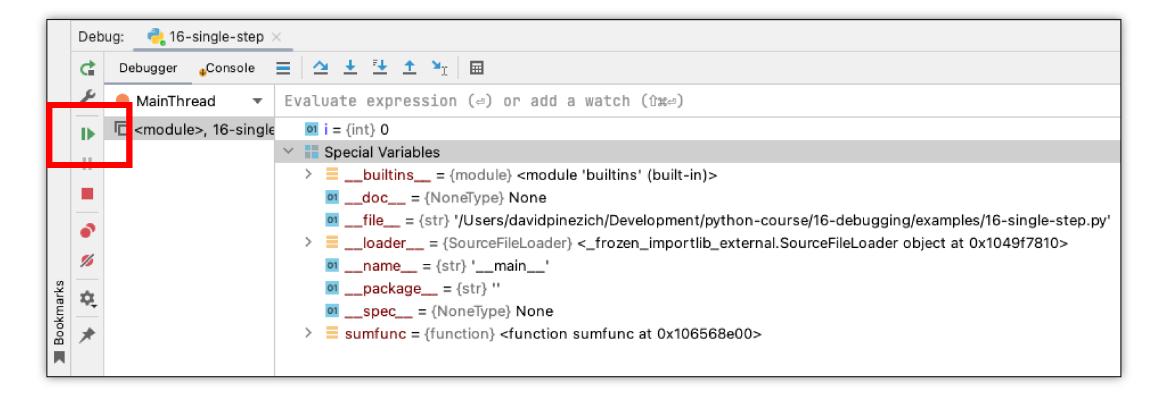
Wir sehen nun auf den ersten Blick eine wichtige Änderung. Es werden uns sofort in Grau die Variablen zur Laufzeit angezeigt:

Anhand der blauen (starken) Untermalung sehen wir auch das das Programm bei Linie 7 gestoppt hat.

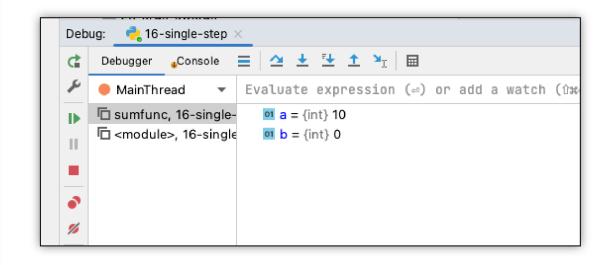
Im unteren Teil sehen wir nun einerseits die Laufzeit variable i und auch alle Steuermethoden.



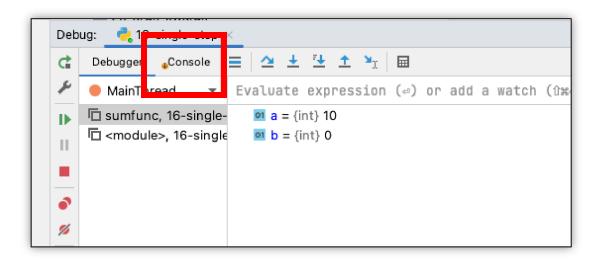
Versuchen Sie nun mal auf den Pfeil zu drücken (rot markiert) und zu sehen was passiert:



Wir sehen sofort, dass das Programm bis zum nächsten Breakpoint gesprungen ist. Es werden neu definierte Variablen in Grau angezeigt.



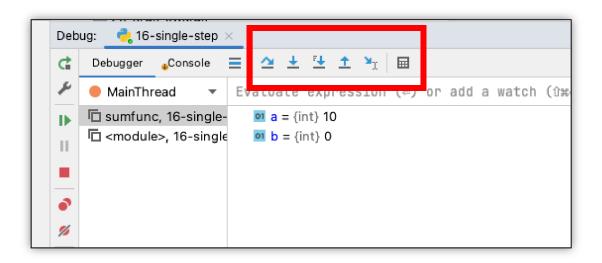
Wir können jederzeit auch auf die Konsolenausgabe wechseln:



Das Programm von vorne beginnen:



In aufwändigeren Programmen in einzelne Funktionen gehen oder dies Überspringen (dasselbe kann auch mit genügend Breakpoints erreicht werden)



Ende

Das war alles für dieses Kapitel