

Ongelma: Olet luonut skriptin tai funktion, mutta Octave ei tunnista sitä. Tällöin komentoikkunaan tulee virheilmoitus, jossa mainitaan ”Error...undefined...”

Ratkaisu:

- 1) Varmista, että funktion nimi ja nimi, jolla funktio on tallennettu, täsmäävät keskenään.
- 2) Toisinaan Octave ei tunnista uusia funktioita ja skriptejä, vaikka olisit tehnyt kaiken oikein. Tällöin kannattaa käynnistää ohjelma uudelleen.
- 3) Varmista, että kutsumasi skripti tai funktio löytyy työkansioista

Ongelma: Yrität visualisoida kahden vektorin (taulukon) sisältämää dataa, mutta kuvaaja ei piirry

Ratkaisu: Usein ongelmana on vektoreiden dimensioiden välinen ristiriita: esim. x-vektorissa on 101 arvoa, joita vasten haluat esittää y-vektorin 100 arvoa. Tällöin komentoikkunaan tulostuu luultavasti teksti ” *error:... vector lengths must match*”

Ongelma: Yrität selvittää vektorin pituuden length-komennolla, mutta ruutuun lävähää virheilmoitus *'length' undefined...*

Ratkaisu: Olet luultavasti kirjoittanut komennon väärin, kuten yllä.

Yleisiä vinkkejä

- Kommentoi koodia
- Nimeä muuttujat mielekkäästi
- Tee koodista modulaarista mm. käyttämällä funktioita ja skriptejä
- Kirjoita koodia vähän kerrallaan ja testaa toiminta. Puolipisteen jättäminen pois tulostaa arvot komentoikkunaan, myös disp-komento on yksinkertainen keino debuggaukseen
- Vieraile usein komentoikkunan puolella ja hae virheilmoituksista vinkkejä debuggaukseen. Usein virhe johtuu väärin kirjoitetusta muuttujan, komennon tai funktion nimestä.
- waitforbuttonpress on näppärä komento skriptin ajamisen vaiheistamiseen