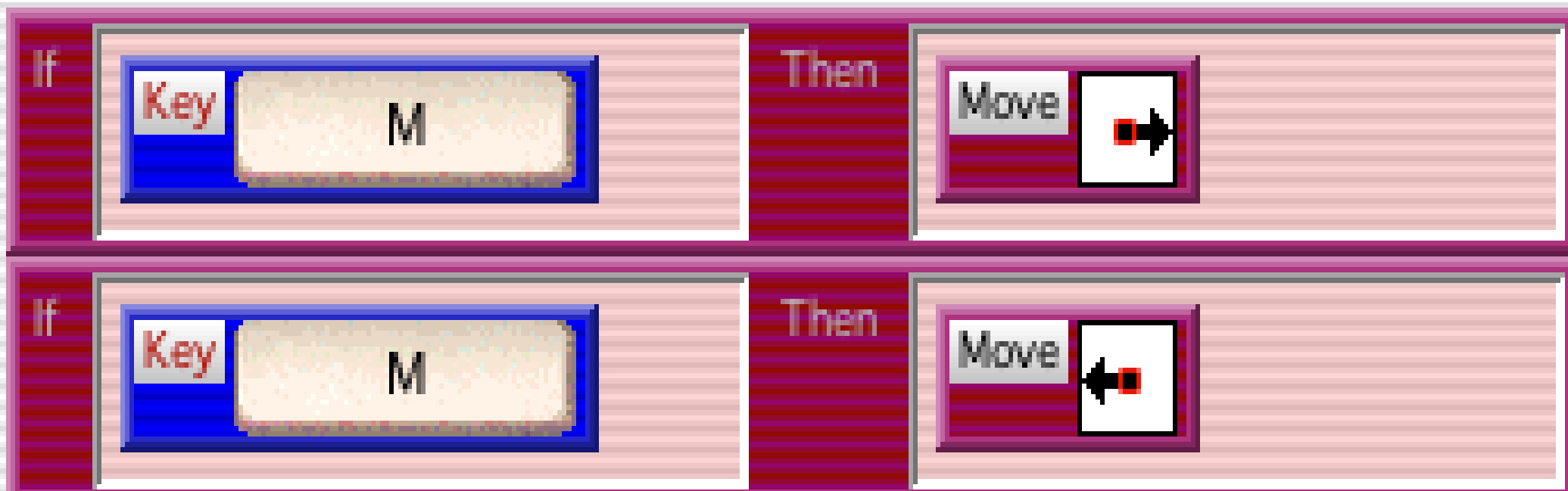


# DEBUGGING

## Fehlersuche / Fehlerquellen



## Die goldene Regel der Reihenfolge!

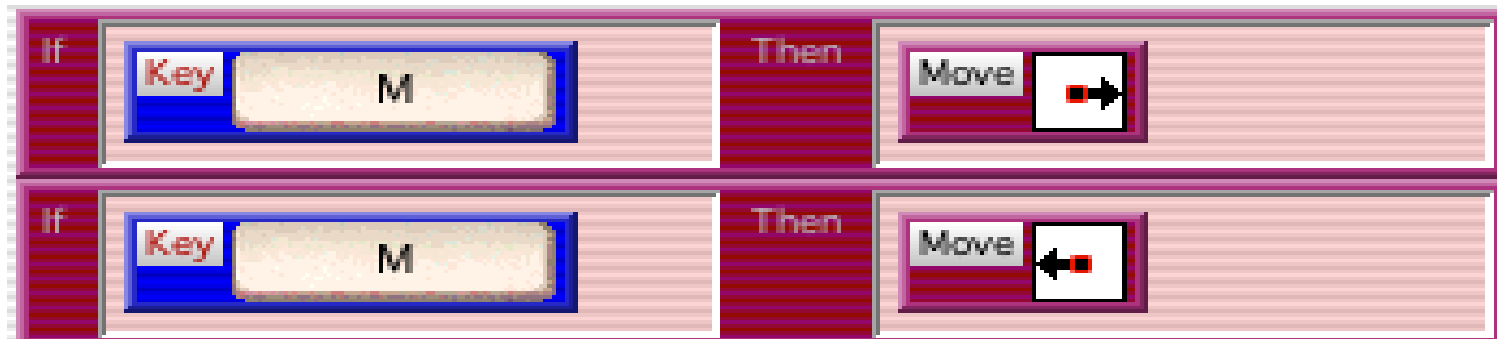
Regel Konfliktlösung:

- Regeln werden von oben nach unten getestet
- die erste Regel, für die alle Bedingungen zutreffen, wird ausgeführt
- keine andere Regel wird getestet, wenn eine vordere Regel gezogen hat

Bedingungen:

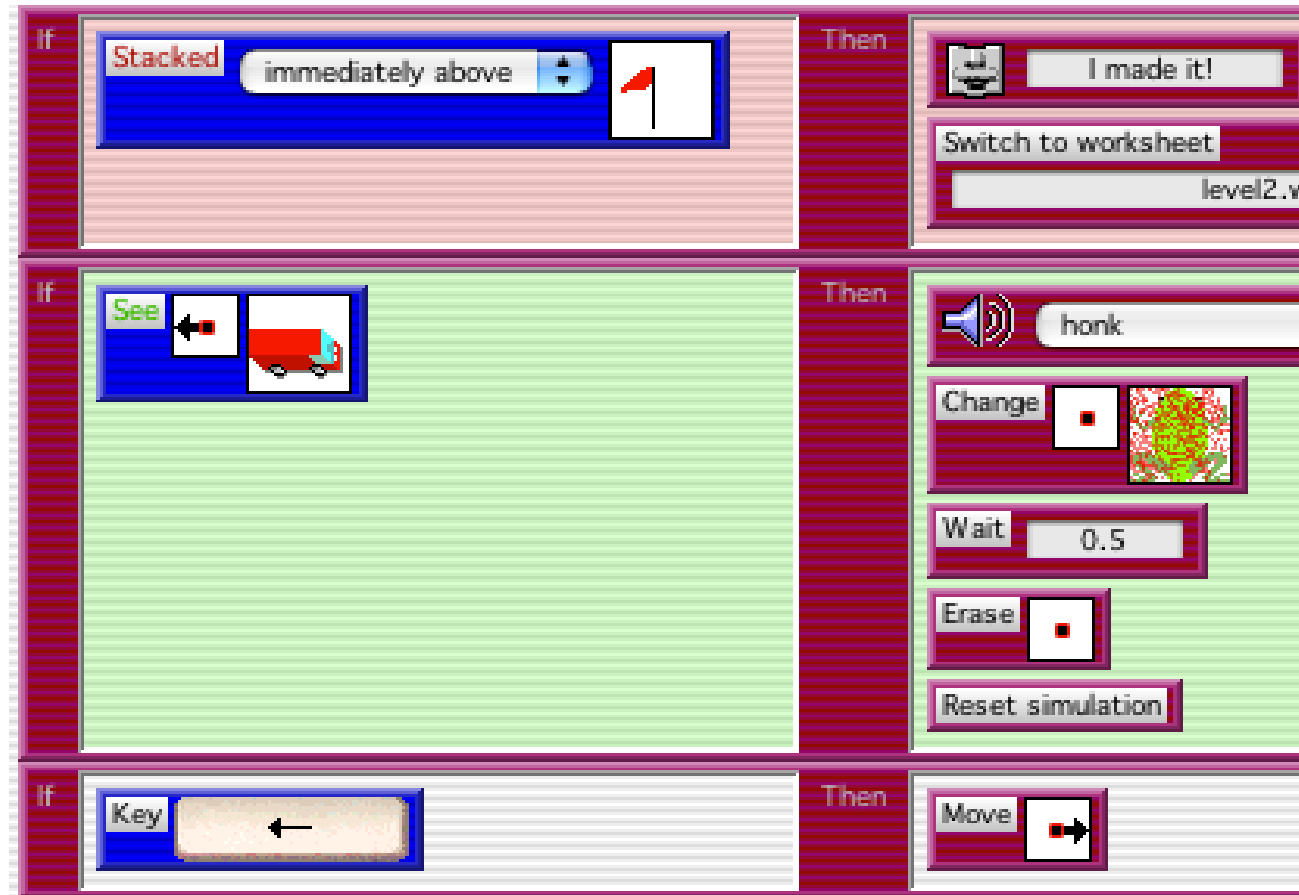
- werden von oben nach unten getestet
  - wenn eine Bedingung falsch ist, dann wird keine weitere Bedingung derselben Regel getestet
-

## Widerspruch in der Logik



## Fehlerdialog – farbliche Fehlerkennzeichnung

- *Rot*: Regel wird getestet, aber nicht ausgeführt, weil mindestens eine darin enthaltenen Bedingungen falsch ist.
- *Grün*: Regel wird ausgeführt
- *Weiss*: Regel wird nicht getestet.



## Fehlerdialog – farbliche Fehlerkennzeichnung

- *Grün*: Bedingungen werden getestet und sind wahr.
- *Rot*: Bedingungen werden getestet und sind falsch.
- *Schwarz*: Bedingungen werden nicht getestet (weil vorher rot).



**n** | *w*

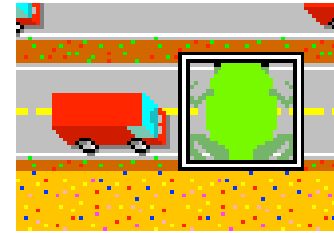
**TEST**

Wo sitzt der








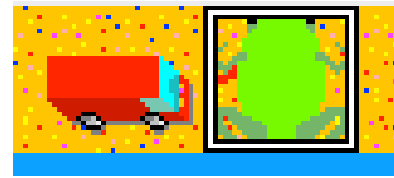
?










Wird der Frosch hier überfahren?

<b>If</b> Stacked immediately above a Tunnel	<b>Then</b> Cannot walk over t Erase Stop simulation
<b>If</b> Stacked immediately above a Log_Maker	<b>Then</b> Cannot walk over l Erase Stop simulation
<b>If</b> Stacked immediately above a 	<b>Then</b> Cannot walk over a Erase Stop simulation
<b>If</b> Stacked immediately above 	<b>Then</b> I cannot swim! Erase Stop simulation
<b>If</b> Stacked immediately above 	<b>Then</b> I made it! Switch to worksheet level2.ws
<b>If</b> See 	<b>Then</b> honk Change  Wait 0.5 Erase Reset simulation
<b>If</b> Key ←	<b>Then</b> Move →



Warum wird der Frosch nicht überfahren?

<p>If <b>Stacked</b> immediately above <input type="text" value="a"/> <input type="text" value="Tunnel"/></p>	<p>Then <input type="text" value="Cannot walk over t"/> Erase <input type="checkbox"/> Stop simulation</p>
<p>If <b>Stacked</b> immediately above <input type="text" value="a"/> <input type="text" value="Log_Maker"/></p>	<p>Then <input type="text" value="Cannot walk over l"/> Erase <input type="checkbox"/> Stop simulation</p>
<p>If <b>Stacked</b> immediately above <input type="text" value=""/> </p>	<p>Then <input type="text" value="Cannot walk over a"/> Erase <input type="checkbox"/> Stop simulation</p>
<p>If <b>Stacked</b> immediately above <input type="text" value=""/> <input type="text" value=""/></p>	<p>Then <input type="text" value="I cannot swim!"/> Erase <input type="checkbox"/> Stop simulation</p>
<p>If <b>Stacked</b> immediately above <input type="text" value=""/> </p>	<p>Then <input type="text" value="I made it!"/> Switch to worksheet <input type="text" value="level2.ws"/></p>
<p>If <input type="text" value="See"/> </p>	<p>Then <input type="text" value="honk"/> Change <input type="checkbox"/>  Wait <input type="text" value="0.5"/> Erase <input type="checkbox"/> Reset simulation</p>
<p>If <input type="text" value="Key"/> <input type="text" value="←"/></p>	<p>Then <input type="text" value="Move"/> </p>



n|w

Warum bewegt sich das Objekt nicht abwärts?

