

Debugger

Damit beantworte ich:

- Welchen Wert haben meine Variablen an einer bestimmten Stelle im Programmablauf?
- Wird mein Code an dieser Stelle ausgeführt (bzw. wie oft)?

Das hilft mir bei:

- ☐ Kompilierzeitfehlern ☐ Laufzeitfehlern ☐ logischen Fehlern

So gehe ich dabei vor:

The diagram illustrates the BlueJ debugger interface with several annotations:

- Haltepunkt setzen durch Klick am Rand**: Points to the left margin of the code editor where a breakpoint is set.
- Aktuelle Zeile ist hervorgehoben**: Points to the current line of code being executed, which is highlighted in yellow.
- Gehe eine Zeile weiter**: Points to the **Step** button in the debugger controls.
- Springe in die Methode, die in der aktuellen Zeile aufgerufen wird**: Points to the **Step Into** button in the debugger controls.
- Gehe bis zum nächsten Haltepunkt**: Points to the **Continue** button in the debugger controls.

The code editor shows the following code:

```
/**  
 * Spielmethode mit Spielschleife. Abwechselnd dürfen der Spieler  
 * und der Computer einen Zug machen.  
 */  
void spiele() throws IOException, InterruptedException {  
    //Name einlesen  
    System.out.println("\nBitte gib deinen Namen ein: ");  
    String eingabe = konsole.readLine();  
    spielerName = eingabe;  
}
```

The debugger window shows the following information:

- Options**: A tab for configuring the debugger.
- Threads**: A list of threads, with **main (stopped)** selected.
- Call Sequence**: A list of methods called, with **TicTacToe.spiel** selected.
- Static variables**: A list of static variables, with **private Spielfeld spielfeld = <object reference>** selected.
- Instance variables**: A list of instance variables, with **private String spielerName = "Wolfgang Händler"** selected.
- Local variables**: A list of local variables, with **String eingabe = "Wolfgang Händler"** selected.

Hinweise:

- Haltepunkt stoppt **vor** Ausführung der Zeile, in der er gesetzt ist.
- In BlueJ werden die Haltepunkte beim erneuten Übersetzen entfernt.