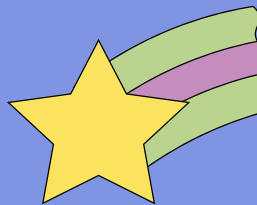


ΕΛΕΓΧΟΣ ΣΦΑΛΜΑΤΩΝ

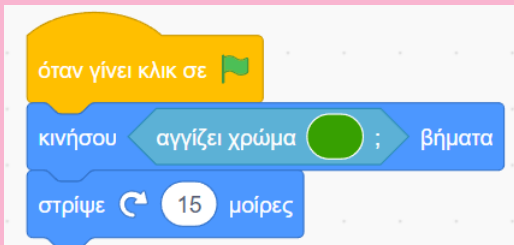
(στο περιβάλλον προγραμματισμού Scratch)



Συντακτικά Λάθη

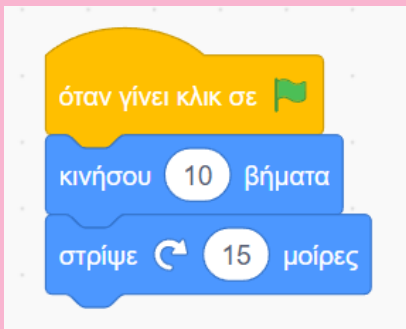
Τι είναι: Όταν υπάρχει κάποιο ορθογραφικό ή γραμματικό λάθος στον κώδικα. Ο υπολογιστής δεν μπορεί να “καταλάβει” την εντολή.

Συντακτικό Λάθος



Σε αυτό το παράδειγμα, έχουμε βάλει την εντολή που ελέγχει αν ο χαρακτήρας μου αγγίζει το χρώμα πράσινο, μέσα στην εντολή της κίνησης του χαρακτήρα.

Διόρθωση

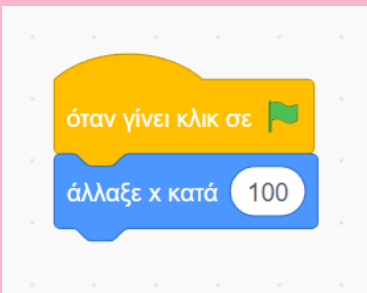


Μία εύκολη διόρθωση είναι να αφαιρέσουμε την εντολή του χρώματος και να γράψουμε κάποιον αριθμό.

Λάθη Λογικής

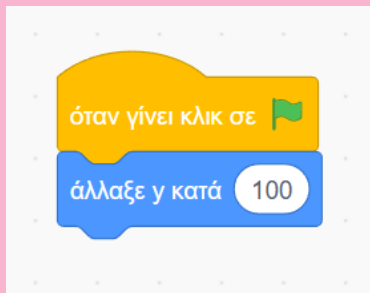
Τι είναι: Όταν οι εντολές είναι σωστές συντακτικά, αλλά η σειρά ή η λογική τους οδηγεί σε λάθος αποτέλεσμα.

Λάθος Λογικής



Σε αυτό το παράδειγμα, θέλουμε να κάνουμε τον χαρακτήρα μας να “πετάξει” ψηλά. Όμως αλλάζουμε το x. Ο κώδικας μας είναι σωστός, αλλά θα δούμε λάθος αποτέλεσμα.

Διόρθωση

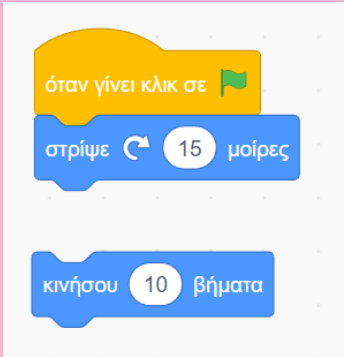


Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι όταν αλλάζουμε το x, ο χαρακτήρας μας πηγαίνει δεξιά ή αριστερά και όταν αλλάζουμε το y, ο χαρακτήρας μας πηγαίνει πάνω ή κάτω.

Λείπουν οι εντολές

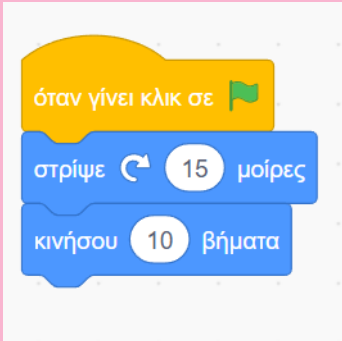
Τι είναι: Όταν λείπουν ή δεν είναι ενωμένες οι εντολές που χρειαζόμαστε για να ολοκληρωθεί το πρόγραμμα μας.

Λάθος



Σε αυτό το παράδειγμα, θέλουμε να κάνουμε τον χαρακτήρα μας να στρίψει δεξιά για 15 μοίρες και να κινηθεί 10 βήματα μπροστά. Όμως δεν έχουμε συνδέσει την εντολή της κίνησης του.

Σωστό



Πλέον έχουμε συνδέσει την εντολή της κίνησης, άρα ο χαρακτήρας μας θα στρίψει δεξιά για 15 μοίρες και θα κινηθεί 10 βήματα μπροστά.