

GRUNDER I PROGRAMMERING | ÅK 4-6

Buggar eller fel vid programmering

Lektionen handlar om felsökning i programmering.

1

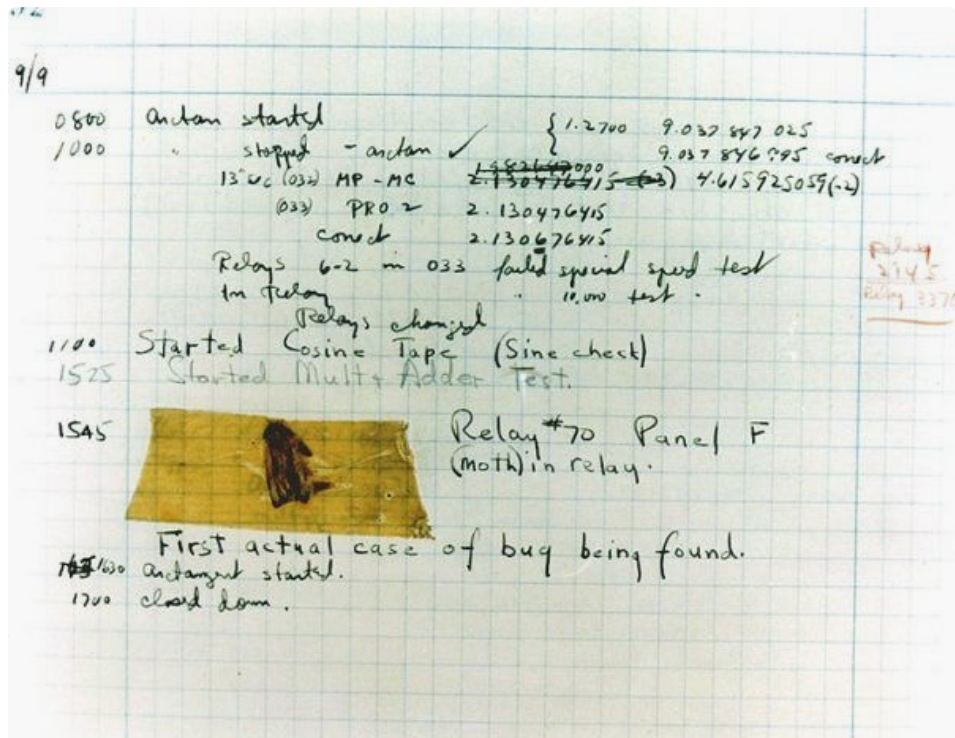
Fel uppstår när man programmerar

Arbeta i par.

- Prata med bänkgårn om vilka fel som kan uppstå när du/ni använder digital teknik. Skriv ner era exempel. Diskutera i helklass och jämför era exempel.
- Gör en lista på tavlan över de fel som ni råkat ut för när ni använt digital teknik (mobiltelefoner, plattor och datorer).
- Be läraren berätta om ett tillfälle när hon/han blev arg på datorn.
- Varför uppstår det fel? Gör en gemensam lista.

2

Vad är en bugg?



Den första buggen sägs ha varit en nattfjäril. H96566k The First Computer Bug (Courtesy of the Naval Surface Warfare Center, Dahlgren, VA., 1988.) Public domain¹



1. Vad är en bugg?²
2. Varför kallas buggar för buggar?
3. Varför kallas fel i programmerade program för buggar?
4. Ta reda på mer om de första buggarna (du kanske behöver använda biblioteket).
5. Hur fungerade de datorer som drabbades av buggar som de i bilden?
6. Sammanfatta det ni lärt er genom att gemensamt göra en mindmap om buggar.

1 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:First_Computer_Bug,_1945.jpg

2 https://www.youtube.com/watch?v=0q_vyl1xYOI

3

Hitta buggarna

Buggar i Scratch



Jämför koden på vänstersidan med den på högersida.

- Vad händer om du kör ett program i Scratch med koden som står till höger? Berätta vad som händer i koden.
- Vad händer om du kör ett program i Scratch med koden som står till vänster? Berätta vad som händer i programmet.
- Vilka är buggarna i koden?

Buggar i Javascript och Python



Jämför koden på vänstersidan med den på högersida.

- Vad händer om du kör ett program med koden som står till höger? Berätta varför koden inte fungerar.
- Vad händer om du kör ett program med koden som står till vänster? Berätta vad som händer i programmet.
- Vilka är buggarna i koden?