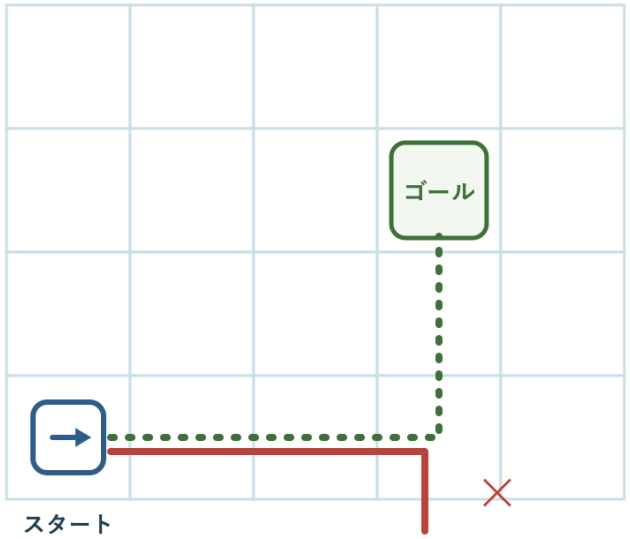
うまく動かないときは直す（デバッグ）

プログラムが思ったとおりに動かないとき、どのように直せばよいだろう

ロボットを、スタートからゴールへ動かしたい（架空）



緑の点線：思ったとおりの動き
赤の線：じっさいの動き（下へ行ってしまった）

プログラム

1 前へ 3マス
2 右を向く
3 前へ 2マス

はじめは右を向いている

直し方のくり返し

1. **予想する**
   どう動くか、先に考える
2. **動かして、見る**
   プログラムを動かしてみる
3. **ちがいを見つける**
   ゴールの手前で、下へ行った
4. **もとのめいれいをさがす**
   2の「右を向く」がちがう
5. **直して、もう一度**
   「左を向く」に直す → ゴール

まだちがえば

まちがいを見つけて直すことを「デバッグ」という

一度でうまくいかなくても大じょうぶ。少しずつためして、直していけばよい。

プログラムを1つずつ動かして、どこで思ったとおりにならなくなるかを見ると、
まちがいのあるめいれいが見つけやすい。

※ 模式図。ロボットとマスは架空の例。