

Fehler im Code finden

Beim Programmieren schleichen sich häufig Fehler bei der Syntax ein. Hier sind einige Methoden, in der sich jeweils einige Fehler befinden, die häufiger vorkommen. Dazu siehst du auch die Fehlermeldung, die dir Greenfoot angibt.

Finde jeweils den Fehler und korrigiere ihn.

Aufgabe 1

<pre>public class Robson extends Roboter { public void foo() { if(wandRechts()) { bewegen(); } } }</pre> <p>reached end of file while parsing</p>	<pre>public class Robson extends Roboter { public void foo4({ if(wandRechts()) { bewegen(); } } }</pre> <p>'(' expected</p>
---	---

Aufgabe 2

<pre>public class Robson extends Roboter { public void foo1() { if(wandRechts()) { bewegen; } } }</pre> <p>not a statement</p>	<pre>public class Robson extends Roboter { public void foo2() { if(wandRechts() true) { bewegen(); } } }</pre> <p>')' expected</p>
--	--

Aufgabe 3

<pre>public class Robson extends Roboter { public void foo3() { if(wandRechts()) { bewegen(); } } }</pre> <p>',' expected</p>	<pre>public class Robson extends Roboter { public void foo5() { if(wandRechts());) { bewegen(); } } }</pre> <p>')' expected</p>
---	---

Aufgabe 4

```
public class Robson extends Roboter
{
    public void foo5() {
        int anzahlSchritte = 0;
        if(wandRechts()) {
            bewegen();
            int anzahlSchritte = anzahlSchritte + 1;
        }
    }
}
```

variable anzahlSchritte is already defined in method foo5()

Aufgabe 5

```
public class Robson extends Roboter
{
    public void foo5() {
        int anzahlSchritte = 0;
        if(wandRechts()) {
            bewegen();
            anzahlSchritte = anzahlSchritte + 1;
        }
    }
}
```

cannot find symbol - variable anzahlSchritte