

LU07: Debugging - Fehler finden und verstehen



Debugging bedeutet, mit dem Browser oder dem Code-Editor zu **Spuren des Fehlers** nachzuforschen – mit den richtigen Werkzeugen, in der richtigen Reihenfolge.



Ein Fehler, den Sie nicht reproduzieren können, ist schwer zu beheben. Beschreiben Sie den Fehler zuerst genau – nicht „es funktioniert nicht,,,“ sondern „wenn ich auf den Button klicke, passiert X statt Y“.

Warum Debugging wichtig ist

Viele Anfänger raten, was falsch sein könnte. Debugging ist das Gegenteil: Sie **prüfen Fakten**.

Eine gute Debugging-Gewohnheit folgt immer dieser Reihenfolge:

Schritt	Was Sie tun		Beispiel
1. Read	Lesen Sie die Fehlermeldung genau.	Was steht da wirklich? Welche Zeile wird genannt?	ReferenceError: e is not defined (script.js:4)

Schritt	Was Sie tun		Beispiel
2. Reproduce	Lösen Sie den Fehler bewusst aus.	Passiert er immer, oder nur manchmal? Bei welcher Aktion genau?	„Fehler erscheint jedes Mal, wenn ich auf einen Button klicke,,
3. Reduce	Grenzen Sie das Problem ein.	Welche Zeile, welche Variable, welches Element ist betroffen?	<code>console.log(buttons.length)</code> ergibt 0 → Problem liegt im Selector
4. Fix	Ändern Sie eine einzige Sache - nicht mehrere auf einmal.	Danach sofort testen: Hat diese Änderung den Fehler behoben?	Punkt vor Klassennamen ergänzt → <code>buttons.length</code> ergibt nun 4

Oft passiert beim Debugging gar nichts: keine Fehlermeldung, kein Hinweis. Das macht es schwierig. Deshalb brauchen Sie die richtigen Werkzeuge.

Die Debugging-Reihenfolge

Nicht jedes Werkzeug hilft bei jedem Fehler. Gehen Sie diese Reihenfolge durch:

Schritt	Werkzeug	Hilft bei
1	Formatter / Linter	Syntaxfehler (fehlende Klammern, Tippfehler, falsch geschachteltes HTML)
2	Console	Laufzeitfehler (was passiert, während der Code läuft)
3	Elements-Tab	Rendering-Fehler (was macht der Browser aus Ihrem CSS/HTML)

Werkzeug 1: Formatter & Linter

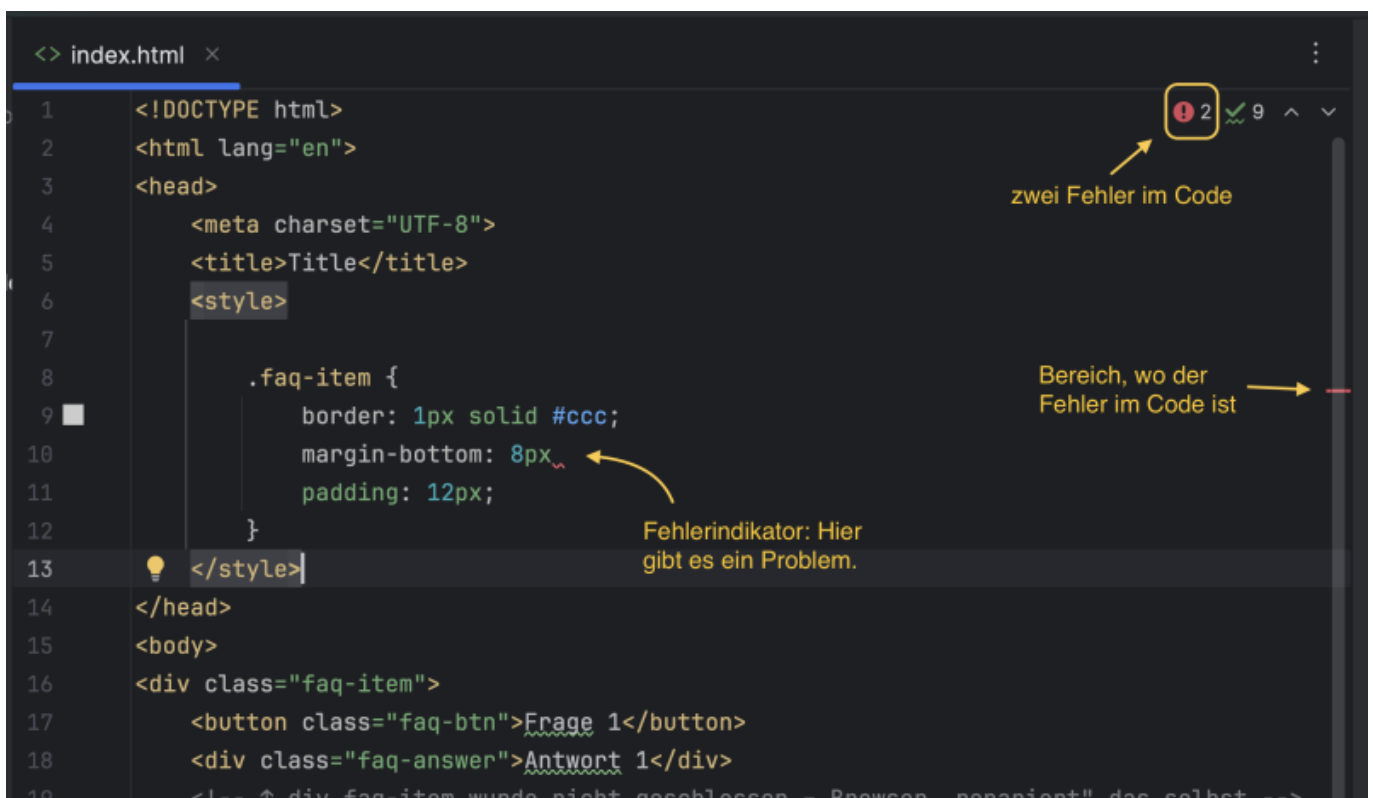
Bevor Sie die DevTools öffnen: Schauen Sie in den **Code-Editor**. Viele Fehler können gefunden werden, bevor der Code überhaupt im Browser läuft.

WebStorm

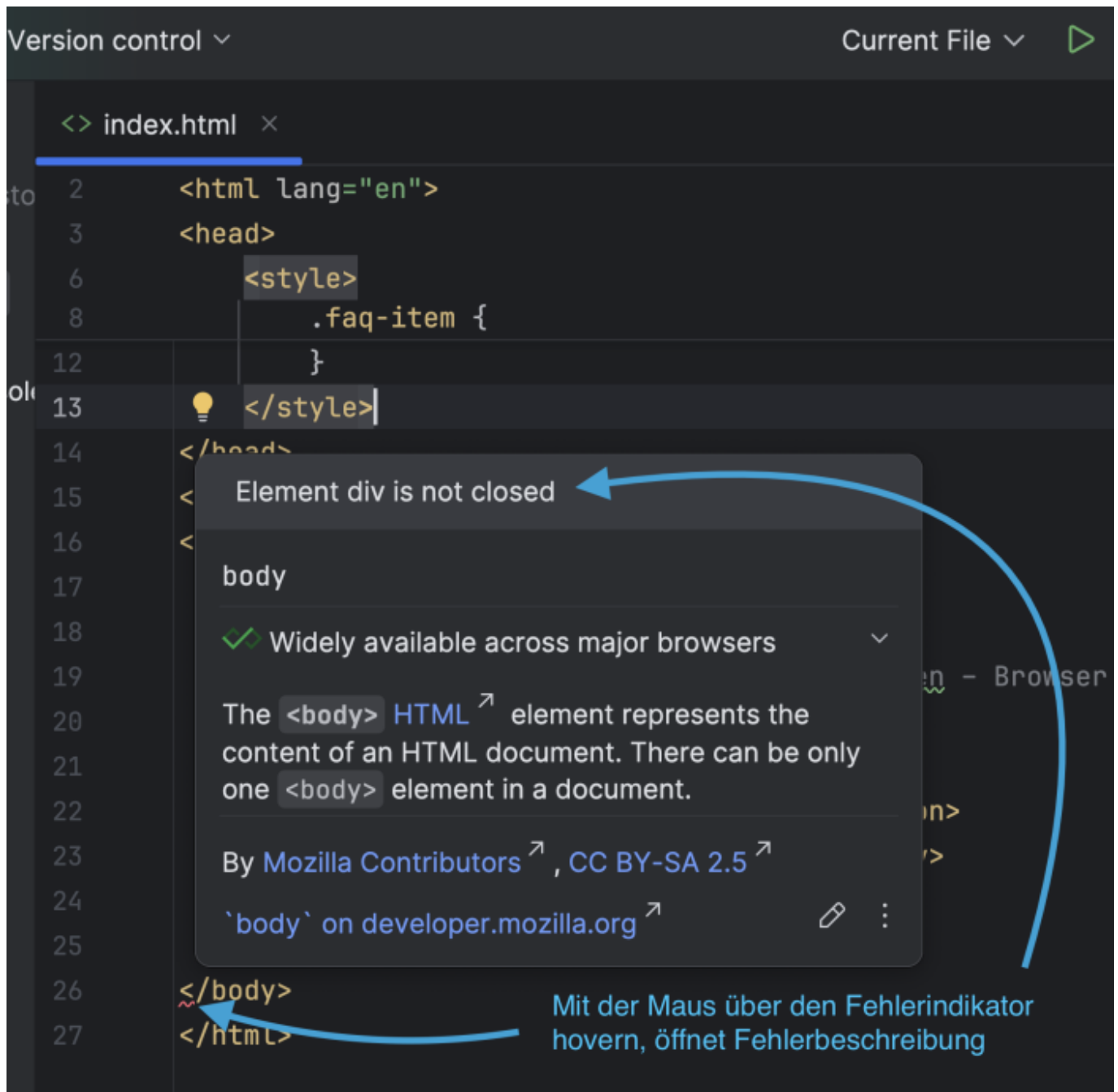


WebStorm prüft den Code automatisch im Hintergrund – ohne zusätzliche Extensions. Farbige Unterwellungen bedeuten:

- **Rot** → Fehler (der Code wird nicht korrekt ausgeführt)
- **Gelb** → Warnung (sollte behoben werden)
- **Grau** → Hinweis (Stil-Empfehlung)



WebStorm Code mit Fehleranzeige.



Fahren Sie mit der Maus über die Markierung – Sie sehen eine Erklärung des Problems.

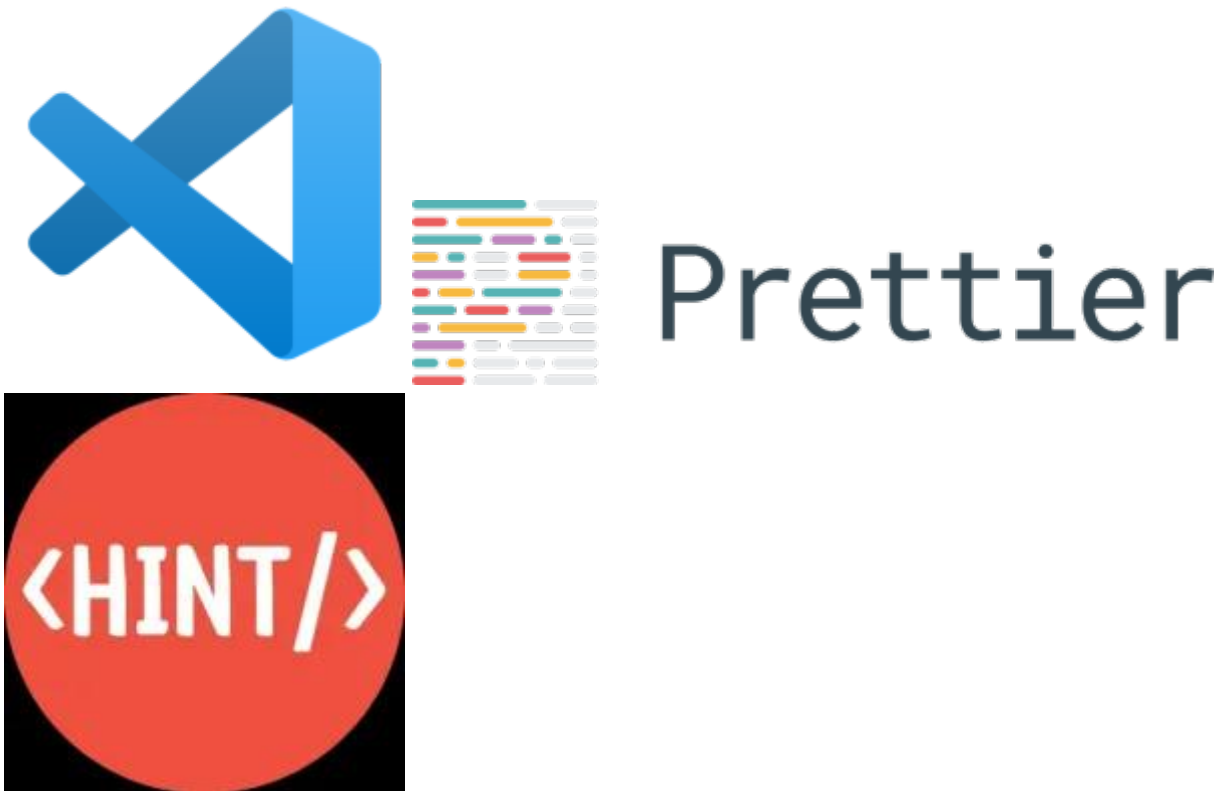
WebStorm erkennt unter anderem:

- Fehlende Dateieindungen: `<link href=„style“>` → *Cannot resolve file 'style'*
- Falsche Anführungszeichen: `<link href=„style.css“>` → *Cannot resolve file '„style.css„'*
- Tippfehler in CSS-Eigenschaften: `heihgt` → unbekannte Eigenschaft

Formatieren

Mit **Ctrl+Alt+L** (Windows) / **Cmd+Alt+L** (Mac) formatieren Sie die ganze Datei (alles wird schön ausgerichtet).

VS Code: Prettier + HTMLHint



Für VS Code brauchen Sie zwei separate Extensions, um dasselbe Niveau wie WebStorm zu erreichen:

Prettier formatiert den Code automatisch beim Speichern (Einrückung, Strukturierung):

1. Extensions-Tab öffnen (Ctrl+Shift+X / Cmd+Shift+X)
2. Suchen: **Prettier - Code formatter**, installieren
3. Settings öffnen (Ctrl+, / Cmd+,), suchen nach `format on save`, Checkbox aktivieren

Ab jetzt: **Ctrl+S** / **Cmd+S** → Code wird automatisch aufgeräumt und eingerückt.

HTMLHint prüft die HTML-Struktur und meldet typische Fehler wie falsche Anführungszeichen:

1. Suchen: **HTMLHint**, installieren
2. Keine weitere Konfiguration nötig – funktioniert sofort
3. Website mit Dokumentation aller Regeln: htmlhint.com



Hinweis: Für CSS gibt es [Stylelint](#) – ein Linter, der ähnlich wie HTMLHint funktioniert, aber für CSS-Dateien.

Typische Fehler, die diese Tools erkennen

Falsche Anführungszeichen (WebStorm & HTMLHint):

<!-- ☐ Typografische Anführungszeichen aus Word oder Moodle – Browser lädt die Datei nicht -->

```
<link href=„style.css“ rel=„stylesheet“>
```

<!-- ☐ Gerade Anführungszeichen -->

```
<link href="style.css" rel="stylesheet">
```



Vorsicht beim Kopieren aus Moodle oder Word:

Textverarbeitungsprogramme ersetzen gerade Anführungszeichen (") durch typografische („ „). Im Browser-Code führt das zu stillen Fehlern.

Fügen Sie kopierten Code immer als **Plain Text** ein: **Cmd+Shift+V** (Mac) / **Ctrl+Shift+V** (Windows).

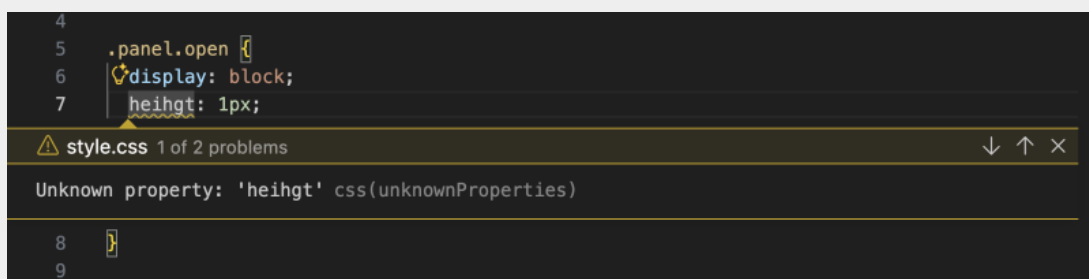
Tippfehler in CSS-Eigenschaften (WebStorm & VS Code):

/ ☐ 'heihgt' statt 'height' – Browser ignoriert diese Zeile einfach, kein Console-Fehler */*

```
.panel.open {  
  heihgt: auto;  
  opacity: 1;  
}
```

/ ☐ Korrekt */*

```
.panel.open {  
  height: auto;  
  opacity: 1;  
}
```



Fehlermeldung in VS Code: CSS-Eigenschaft falsch geschrieben.

Dieser Fehler ist besonders tückisch: das Accordion-Panel öffnet sich visuell nicht, obwohl das JavaScript korrekt funktioniert. Die Console zeigt keinen Fehler.

Werkzeug 2: Die Browser-Console

Die Console ist der direkte Draht zum laufenden JavaScript-Code. Öffnen Sie sie mit **F12 → Console**.



Öffnen Sie die Console, **bevor** Sie anfangen zu raten. Die Fehlermeldung sagt Ihnen meistens genau, was falsch ist – und in welcher Zeile.

Fehlermeldungen lesen

Zeigt wo der Fehler auftaucht:

- File: script.js
- Zeile: 5

Beschreibt den Fehler ("e" wurde nicht gefunden) und Error-Typ (ReferenceError)

Fehlermeldungen sehen einschüchternd aus, bedeuten aber meist eines von wenigen Dingen:

Fehlermeldung	Bedeutung	Häufige Ursache
TypeError: Cannot read properties of null	Sie greifen auf ein Element zu, das nicht existiert	Falscher Selector oder Script im <head> statt vor </body>
ReferenceError: x is not defined	Variable x existiert an dieser Stelle nicht	Tippfehler im Variablennamen, e im Callback vergessen
ReferenceError: Cannot access 'x' before initialization	Variable wird vor ihrer Deklaration benutzt	let / const zu weit unten im Code
addEventListener is not a function	Das Objekt ist kein DOM-Element	querySelector hat null zurückgegeben

Die Fehlermeldung enthält immer eine **Zeilennummer** – klicken Sie darauf, um direkt zur betroffenen Stelle zu springen.

console.log() richtig einsetzen

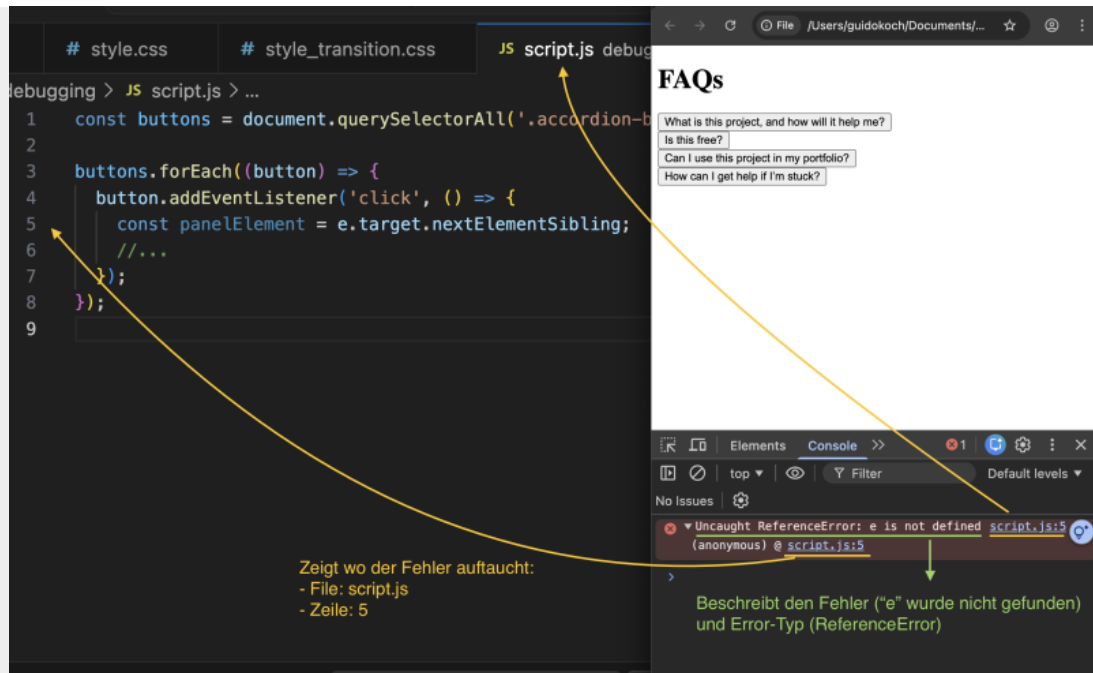
`console.log()` schreibt Werte in die Console. So sehen Sie, was Ihr Code gerade „denkt“.

```
// ☐ Wenig hilfreich – was ist das genau?  
console.log(buttons);  
  
// ☐ Mit Label – sofort lesbar  
console.log('buttons:', buttons);  
console.log('Anzahl gefundene Buttons:', buttons.length);  
  
// ☐ Fehler bewusst kennzeichnen (erscheint rot in der  
Console)  
console.error('Kein Element gefunden für Selector:',  
selector);
```

Read → Reproduce → Reduce: Ein konkretes Beispiel

Hier ein typischer Fehler aus dem Accordion-Projekt:

```
// ☐ Fehler: 'e' wurde im EventListener nicht deklariert  
buttons.forEach((button) => {  
  button.addEventListener('click', () => { // ← 'e' fehlt  
    als Parameter  
    const panelElement = e.target.nextElementSibling;  
    // ...  
  });  
});
```

Was passiert:

- **Read:** Console zeigt Uncaught ReferenceError: e is not defined
- **Reproduce:** Jedes Mal beim Klick auf einen Button
- **Reduce:** Das Problem liegt in Zeile mit e.target – e ist nirgends definiert
- **Fix:** Den Parameter e in der Klammer (e) ergänzen

```
// ☐ Korrekt: 'e' als Parameter deklariert
buttons.forEach((button) => {
  button.addEventListener('click', (e) => { // ← 'e' als
    Parameter
    const panelElement = e.target.nextElementSibling;
    // ...
  });
});
```

Script-Position: Ein stiller, häufiger Fehler

```
<!-- ☐ Script im <head> – HTML ist noch nicht geladen wenn
JS läuft -->
<!-- → document.querySelectorAll('.accordion-btn') gibt null
zurück -->
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <script src="script.js"></script> <!-- zu früh! -->
</head>
```

```
<body>
  <button class="accordion-btn">Frage 1</button>
</body>
</html>

<!-- ☐ Script am Ende von <body> – HTML ist vollständig
geladen -->
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <link href="style.css" rel="stylesheet">
</head>
<body>
  <button class="accordion-btn">Frage 1</button>

  <script src="script.js"></script> <!-- ← hier -->
</body>
</html>
```

Wenn `document.querySelector(...)` null zurückgibt, obwohl das Element im HTML vorhanden ist, ist dies die häufigste Ursache.

Werkzeug 3: Der Elements-Tab

Der Elements-Tab zeigt, was der Browser **tatsächlich** aus Ihrem Code gemacht hat – nicht was Sie geschrieben haben, sondern was nach dem Parsen und Rendern übrig bleibt.

CSS live ausprobieren

Workflow:

1. Elements-Tab öffnen (F12 → Elements)
2. Rechts: Styles-Panel
3. Eigenschaft anklicken und Wert ändern
4. **Sofortiges Feedback** – ohne die Datei zu speichern

Wenn der Look stimmt: dann erst in die CSS-Datei übertragen.



Deaktivierte CSS-Regeln (durchgestrichen) bedeuten: eine andere Regel mit höherer Spezifität gewinnt. Der **Computed-Tab** zeigt den tatsächlich angewendeten Wert.

Der Computed-Tab

Wenn `height: auto` im CSS steht, aber die Transition nicht funktioniert:
 → Computed-Tab öffnen → dort steht der **berechnete Pixelwert**.

Das erklärt, warum `transition: height auto` nicht direkt funktioniert – der Browser kennt den Zielwert nicht. (Lösung: `interpolate-size: allow-keywords;`)

Das Debugging-Protokoll

Dieses Format hilft, strukturiert vorzugehen – und aus Fehlern zu lernen. Füllen Sie es aus, wenn Sie einen Bug gefunden haben:

Schritt	Frage	Beispiel
1. Beobachten	Was passiert genau?	„Wenn ich auf Frage 2 klicke, passiert gar nichts“
2. Hypothese	Was könnte die Ursache sein?	„querySelector findet den Button vielleicht nicht,“
3. Testen	Wie prüfe ich das?	<code>console.log('Buttons:', buttons.length)</code>
4. Fazit	Was habe ich gelernt?	„buttons.length war 0 – Punkt vor Klassennamen fehlte“

Zusammenfassung

Werkzeug	Wann einsetzen
Formatter / Prettier	Zuerst immer – Syntaxfehler, Tippfehler in CSS-Eigenschaften, falsche Anführungszeichen
Console	Wenn etwas passiert oder nicht passiert – Fehlermeldung lesen, <code>console.log()</code> einsetzen
Elements-Tab	Wenn das Layout falsch aussieht – CSS live anpassen, Computed-Tab prüfen
Breakpoints	Wenn <code>console.log</code> nicht ausreicht – Code anhalten, Variablenwerte prüfen

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - BZZ - Modulwiki

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu07/theorie/lu07a_debugging?rev=1774192724

Last update: **2026/03/22 16:18**

