

UTILISATION DU DEBUGGER DE IDLE

Idle intègre un debugger parfois bien pratique lorsque l'on ne comprend ce qui ne va pas dans ce qui a été écrit.

Lancement du debugger

1. Pour l'utiliser, ouvrir le shell, puis aller dans les menus Debug > Debugger.
Le shell renvoie alors une invite

```
[DEBUG ON]
>>>
```

et ouvre la fenêtre suivante :



2. Cliquer sur `Source` afin de suivre lors d'une exécution pas à pas, le déroulement directement dans votre fichier.



3. Puis lancer l'interpréteur sur votre fichier ou une commande directement dans le shell.

Le Debugger vous propose alors une exécution pas à pas.

Le contenu des variables locales s'affichent au fur et à mesure dans le bas de la fenêtre.

Rôle des boutons

- `Go` : permet de lancer l'exécution du programme. Celle-ci s'arrêtera :
 - ★ lorsqu'elle rencontre un **point d'arrêt**, ajouté dans le script grâce au bouton droit de la souris puis `Set Breakpoint`, la ligne se surlignant alors en jaune,
 - ★ à la fin du programme,
 - ★ lorsque le programme demande une action de l'utilisateur.
- `Step` : permet d'exécuter la ligne courante du programme,
- `Over` : comme `Step` sauf que les fonctions utilisées dans la ligne courante ne sont pas exécutées pas à pas.

- `Out` : continue l'exécution jusqu'à la sortie de la fonction courante.
- `Quit` : stoppe l'exécution.

