

Bekannte Fehler

Im folgenden sind alle bekannten Fehler aufgelistet. Teilweise ist beschrieben, wie der Fehler umgangen werden kann. Soweit nicht anders angegeben werden wir uns bemühen, alle Fehler zu beseitigen, je nach (unserer subjektiver) Wichtigkeit kann das aber dauern.

Eine aktuelle Version befindet sich auf unserer [sourceforge-Seite](#). Wenn Sie neue Fehler finden schicken Sie diese bitte an freedoko@users.sourceforge.net oder stellen ihn auf unserer [Fehlerseite](#).

Spielverlauf

Absturz bei Armut

Bei einer Armut kann es vorkommen, daß das Programm folgenden Fehler findet:

```
ASSERT(file hand.cpp, line 308): Hand::card(i):  
  invalid value 'i' = 2 (max = 2)
```

Ich kann den Fehler leider nicht nachstellen, er scheint aber nur vorzukommen, wenn weniger als drei Karten geschoben werden. Wenn jemand auf den Fehler stößt, bitte in den Fehlerbericht schreiben, was genau die vorigen Aktionen waren (welche Karten in der Mitte sind, wohin mit der Maus mit welcher Taste geklickt wurde, ...).

KI

Schlechtes Ausspielen vom ersten Schwein / Hyperschwein

Wenn die Schweine/Hyperschweine erst im Spiel angesagt werden müssen kann das erste Schwein/Hyperschwein einer tieferen Karte (z.B. kleinem Buben) vorgezogen werden, etwa beim Abstechen eines Farbstiches.

Das Problem ist ein konzeptionelles, an dem wir arbeiten.

Der Hochzeitler spielt im Entscheidungstich eine kleine Karte

Wenn der Hochzeitler z.B. 'erster Fremder' ansagt, so spielt er trotzdem im ersten Stich eine Farb-Neun statt einen Farb-König.

ChooseBestCard

Unbekannte Teams bei Sonderpunkten

Wenn eine Hochzeit noch nicht erfüllt ist können Sonderpunkte wie 'Fuchs gefangen' und 'Dollenschlag' nicht zugeordnet werden.

Virtuelle Spiele

Absturz in den letzten Stichen

In den letzten Stichen kann die KI mit der Meldung kein zulässiges Spiel gefunden abstürzen.

Problemumgehung: In den letzten Stichen statt 'virtuelle Spiele' den KI-Typ 'Spielbaum' nutzen.

Graphische Oberfläche

Vorbehaltsfenster nicht sichtbar

Unter Microsoft Windows führt folgende Vorgehensweise zu einem Problem: Beim Tunierstart alle

FreeDoko: bekannte Fehler

Fenster minimieren, das Tuniereinstellungen–Fenster in den Vordergrund bringen und auf 'Tunier starten'. Auch wenn anschließend das Hauptfenster in den Vordergrund genommen wird ist das Vorbehaltsfenster weiter versteckt, kann also nicht geschlossen werden.

Problemumgehung: Diese Abfolge nicht ausführen. Wenn es zu spät ist, über das Menü ein neues Tunier starten (und das Hauptfenster nicht minimiert lassen).

Die Schuld für diesen Fehler weise ich von mir ;-), entweder ist unter Microsoft Windows der Fehler, daß das Hauptfenster nicht mit dem Tuniereinstellungen–Fenster maximiert wurde bzw. keinen Eintrag zum wiederherstellen des Vorbehalts–Fensters vorhanden ist oder bei Gtk wurde dahingehend geschlampt. Unter dem Fenstermanager fwm wird beim Wiederherstellen des Tuniereinstellungen–Fensters auch gleich das Hauptfenster wiederhergestellt.

Quelltext

Unvollständige Dokumentation mit doxygen

Doxygen erstellt nicht alle Dokumentation. Dies ist ein Fehler von doxygen, siehe 'Troubleshooting' im doxygen–Handbuch, den werden wir nicht korrigieren.

Sonstiges

Ungenügende Dokumentation

Die Dokumentation ist unvollständig und nur wenig übersetzt.

Problemlösung: Uns bei der Dokumentation helfen.

korrigierte Fehler

Im folgenden stehen zu den Versionen korrigierte Fehler (gepflegt seit Version 0.6.7).

0.6.8

- Wenn schon Teams bekannt sind, wird der Sonderpunkt *Herzstich* nicht mehr gewertet.
- Die Zählweise der Spielpunkte bei fehlendem Gewinnerteam war teilweise unkorrekt.
- Teilweise waren die geschobenen Karten bei der Armut kurz sichtbar.
- In einer Armut kam der Fehler `EXCEPTION(file ai.cpp, line 944): invalid game vor`, wenn der Aufnehmer in den letzten Stichen noch Farbkarten auf der Hand hatte.
- Bei Spielen ohne Neunen fand die KI manchmal kein zulässiges Spiel.

0.6.7b

- Bei einer Armut kann das Spiel abstürzen wenn der Aufnehmer noch Farbkarten auf der Hand hat. (auch frühere Versionen)
- Beim Spieldurchgang am Ende eines Spiels werden nicht die richtige Karten aus dem Blatt genommen.
- Bei dem KI–Typ *Monte Carlo* wurde immer das gleiche Spiel durchgespielt, dadurch war die KI schlecht.
- Bei den Sonderpunkten gab es immer einen Sonderpunkt für die Gegenansage *doch 120*, auch wenn kein Team das Spiel gewann. (auch frühere Versionen)

0.6.7

- Abbruch des Programms beim neuen Spiel
- Der Knopf *zufälliger Startwert* wurde in den Turniereinstellungen nicht beachtet
- Im Einstellungen-Fenster konnten die Felder nicht geändert werden

0.6.6

- Ansagen waren über das Menü nicht möglich (konnten sogar zu einem Absturz führen)

[offizielle Internetseite](#)