

# Bekannte Fehler

Im folgenden sind alle (die meisten) 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](mailto:freedoko@users.sourceforge.net) oder stellen ihn auf unserer [Fehlerseite](#).

## KI

### *Schlechtes Auspielen 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.

## Graphische Oberfläche

### *Unterfenster behalten nicht ihre Position*

Bei einigen Fenstermanagern, insbesondere der von KDE, erscheinen die Informationsfenster (wie voller Stich) immer in der Mitte des Hauptfensters anstatt an der letzten Position. Diese Fenstermanager scheinen das nachträgliche Positionierung von Fenstern nicht zu unterstützen. Problemumgehung: Anderen Fenstermanager (z.B. fwm) verwenden.

### *Vorbehaltsfenster nicht sichtbar*

Unter Microsoft Windows führt folgende Vorgehensweise zu einem Problem: Beim Tunierstart alle 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) oder die aktuelle Partie laden.

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

### *Absturz bei der Übersetzung (z.B. bei SuSE Linux 9.1)*

Bei deutschen Spielern kann es vorkommen, daß FreeDoko beim Start mit der Fehlermeldung

```
ASSERT(file translations.cpp, line 330): Translations::change(widget, translation):  
  'widget' does not contain a translation.  
  New translation: 'N'
```

abstürzt.

Problemumgehung: In der Konsole vor dem Aufruf von FreeDoko **export LC\_CTYPE=de\_DE** eingeben.

### *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).

### 0.7.0

- Bei unbekannten Teams wurden die Sonderpunkte nicht angezeigt.
- Verschiedene Abstürze bei der Blatterkennung (CardsInformation)
- Schweine bei einer Armut wurden nicht erkannt
- Die Schweine-Regel nur zweites griff nicht sofort, wenn der Schweine-Spieler seinen Fuchs selber nach Hause gebracht hatte.
- Bei der Schweine-Regel nur zweites stürzte das Spiel beim Schweine-Ansagen ab.
- Absturz bei Systemen mit UTF-8-Unterstützung (z.B. SuSE Linux 9.1)

### 0.6.9

- In den letzten Stichen stürzte das Programm mit der Meldung `card club ace too often in the game` oder `this->playedcard(spade jack) == 3 > 2 == NUMBER_OF_SAME_CARDS` ab.
- Falsche Zählung bei verlorenem Solospiel
- Die Doppel-Sonderpunkte vom letzten Stich wurden auch für eine fremde zweite Karte gewertet (z.B. der zweite Kreuz Bube kam vom gegnerischen Team)
- Schweine und Hyperschweine konnten in einer Armut zusammengeschoben werden.

## 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.
- Manchmal fand die KI 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

---

[offizielle Internetseite](#)