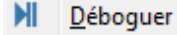


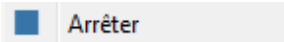
Usage du débogueur intégré

1 Exécution en mode débogueur

Le mode d'exécution « debuggage » se lance en cliquant sur le bouton : 

Le programme s'exécute en mode « debuggeur ». La console affiche alors :






```
ipdb>
```

Pour sortir du mode, il taper « q » ou « exit » ou cliquer : 

2 Déroulement de l'exécution

L'exécution s'arrête à la première ligne de programme rencontrée. Cette ligne est surlignée dans l'éditeur, mais non exécutée.

A partir de là, il est possible de :

	Pas	Avancer l'exécution d'une ligne
	Pas vers l'intérieur	Rentrer dans la fonction exécutée à cette ligne
	Pas vers l'extérieur	Sortir de la fonction en cours d'exécution
	Continuer	Continuer jusqu'au prochain point d'arrêt 

3 Les points d'arrêt

1. Pour ajouter un point d'arrêt : double cliquer à gauche d'un numéro de ligne
2. Le debugger arrête l'exécution au début d'une ligne avec point d'arrêt.
3. Pour supprimer un point d'arrêt : double cliquer sur le point d'arrêt