

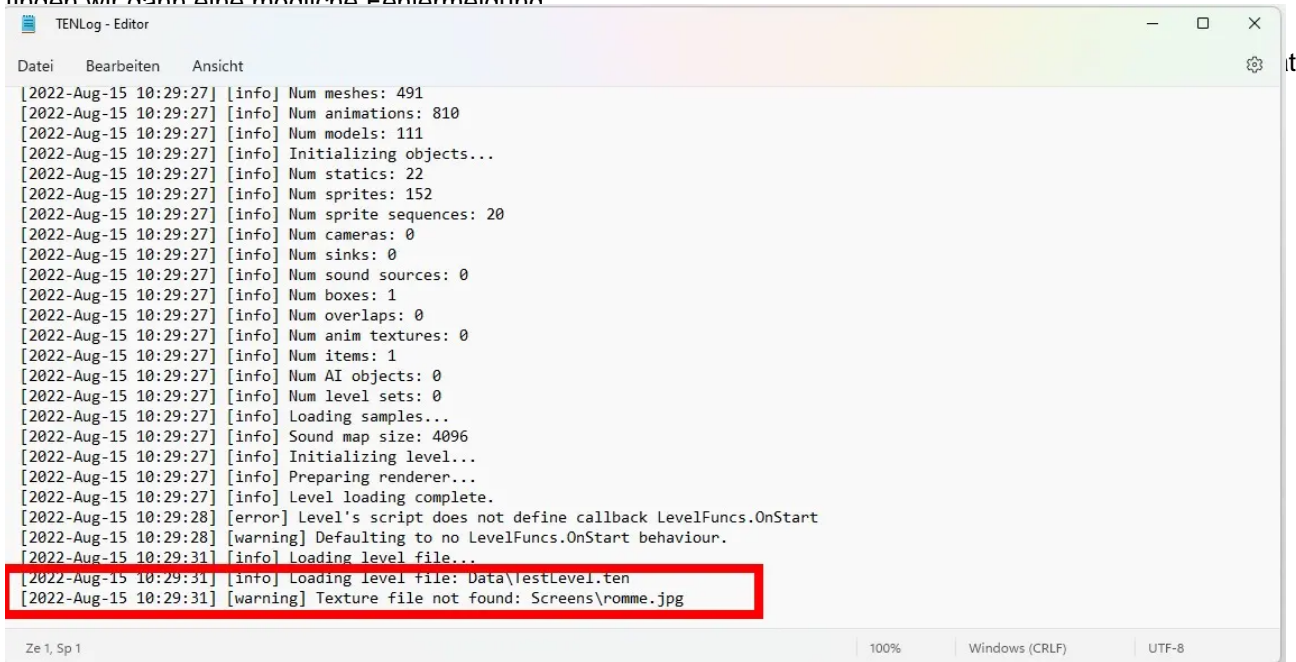
# TEN Fehleranalyse

## Fehleranalyse

Sollte unser Level einmal nicht starten, nachdem wir z.B. eine der LUA Dateien verändert oder erstellt haben, können wir in einer "TENLog" Datei nachschauen, woran der Fehler liegt.

Diese findet man im "Engine" Ordner in dem Unterordner "Logs".

Wenn man diese öffnet, sieht man was nach dem Start des Engine alles initialisiert wurde usw. Ganz unten finden wir dann eine mögliche Fehlermeldung



```
TENLog - Editor
Datei Bearbeiten Ansicht
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num meshes: 491
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num animations: 810
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num models: 111
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Initializing objects...
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num statics: 22
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num sprites: 152
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num sprite sequences: 20
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num cameras: 0
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num sinks: 0
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num sound sources: 0
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num boxes: 1
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num overlaps: 0
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num anim textures: 0
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num items: 1
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num AI objects: 0
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Num level sets: 0
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Loading samples...
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Sound map size: 4096
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Initializing level...
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Preparing renderer...
[2022-Aug-15 10:29:27] [info] Level loading complete.
[2022-Aug-15 10:29:28] [error] Level's script does not define callback LevelFuncs.OnStart
[2022-Aug-15 10:29:28] [warning] Defaulting to no LevelFuncs.OnStart behaviour.
[2022-Aug-15 10:29:31] [info] Loading level file...
[2022-Aug-15 10:29:31] [info] Loading level file: Data\testLevel.ten
[2022-Aug-15 10:29:31] [warning] Texture file not found: Screens\romme.jpg
Ze 1, Sp 1 100% Windows (CRLF) UTF-8
```