Fehler melden und Wünsche eintragen

Seitenstand 1.00 (2026-11-17), gilt für webMobaLedLib 3.87

Etwas funktioniert nicht, oder dir fehlt eine Funktion? Dann schreib es bitte auf! Nur so erfährt der Entwickler davon, und andere Anwender profitieren mit. Der beste Ort dafür ist der **Issue Tracker** (die Fehlerliste) auf GitHub. Eine Meldung dort heißt **Issue**.

Du brauchst dafür **keine Programmierkenntnisse**. Du brauchst nur ein kostenloses **GitHub-Konto**. Wenn du keins haben möchtest, schreibst du ins Forum der MobaLedLib. Die Hinweise unten gelten dort genauso.

Zuerst: Ist es wirklich ein Fehler?

1. Schau auf der Seite Fehlersuche nach, ob dein Problem dort schon beschrieben ist.
2. Prüfe, ob du die **neueste Version** hast (Menü **Hilfe → Update webMobaLedLib …**). Viele Fehler sind in einer neueren Version schon behoben.
3. Suche im Issue Tracker, ob jemand dasselbe schon gemeldet hat. Wenn ja, schreib dort einen **Kommentar** mit deinen Angaben (siehe unten), statt einen neuen Issue anzulegen. Du kannst auch auf **Subscribe** klicken, dann bekommst du eine E-Mail, wenn sich etwas tut.

So legst du einen Issue an

1. Melde dich bei github.com an (oder lege mit **Sign up** ein kostenloses Konto an).
2. Öffne github.com/haroldlinke/WebMLL/issues.
3. Klicke auf den grünen Knopf **New issue**.
4. Schreibe oben einen **kurzen Titel**, der das Problem in einem Satz sagt. Gut: „Beim Setup übertragen mit Nano alt kommt ‚Keine Antwort'". Schlecht: „Geht nicht".
5. Beschreibe das Problem im großen Textfeld. Was hineingehört, steht im nächsten Abschnitt.
6. Ziehe **Dateien und Bilder** mit der Maus in das Textfeld, um sie anzuhängen (siehe unten).
7. Klicke auf **Submit new issue**.

Danach kannst du den Issue jederzeit ergänzen: Unter dem Issue ist ein Feld **Comment**. Der Entwickler oder andere Anwender fragen dort vielleicht nach. Du bekommst jede Antwort per E-Mail.

Was in die Meldung gehört

Je genauer die Meldung, desto schneller kann jemand helfen. Kopiere diese Vorlage in das Textfeld und fülle sie aus:

```
**Was wollte ich tun?**
(zum Beispiel: Ein Programm auf die Lichtmaschine übertragen)

**Was ist passiert?**
```

```
(genaue Meldung, wenn es eine gab; bitte abschreiben oder Bildschirmfoto)

**Was hätte passieren sollen?**

**So kann man es nachstellen:**
1. ...
2. ...
3. ...

**Wie oft?**  immer / manchmal / einmal

**Meine Umgebung:**
- webMobaLedLib-Version: (Menü Hilfe → Über ...)
- Betriebssystem: Windows 11 / macOS 14 / Linux ... / Raspberry Pi 5
- Browser: Chrome / Edge / Firefox / Safari (Version)
- Lichtmaschine: Classic (Nano) / Pro (ESP32) / Pico Zero / Molli
- Entwicklungsumgebung: PlatformIO / ARDUINO IDE
```

Wichtig sind vor allem die **Version** und die **Schritte zum Nachstellen**. Ohne sie lässt sich ein Fehler oft nicht finden.

Anhänge: Protokoll, Bild, Tabelle

- **Protokoll (am wichtigsten):** Öffne **Hilfe → Logfile anzeigen** und klicke auf **Ganze Datei herunterladen**. Das ist die Datei **webmobaledlib.log**. Hänge sie an den Issue an (ziehen und loslassen). GitHub nimmt **.log**-Dateien an. Gibt es eine Datei **webmobaledlib.log.1**, hänge sie auch an. Wo diese Dateien liegen, steht auf der Seite Aktualisieren.
- **Bildschirmfoto:** Bei einer Fehlermeldung oder einer falschen Anzeige hilft ein Bild sehr. Du kannst es mit **Strg+V** direkt in das Textfeld einfügen.
- **Deine Tabelle:** Betrifft der Fehler eine bestimmte Tabelle, hänge sie an. GitHub kennt die Endung **.MLL_pgf** nicht. Packe die Datei vorher in ein **ZIP** (Rechtsklick → „Senden an“ → „ZIP-komprimierter Ordner“ unter Windows, „Komprimieren“ auf dem Mac).
- **Lange Meldungen im Text:** Setze sie zwischen zwei Zeilen mit je **drei Backticks** (das Zeichen `, auf der deutschen Tastatur Umschalt+Akzenttaste, danach Leertaste), damit sie lesbar bleiben:

````
```
Hier steht der kopierte Text aus dem Protokoll
```
````

Bitte nicht veröffentlichen

Ein Issue ist **öffentlich**: Jeder im Internet kann ihn lesen. Bevor du etwas anhängst, prüfe deshalb:

- **Passwörter:** WLAN-Name und -Passwort, OTA-Passwort und Anmeldedaten für den Raspberry Pi gehören **nicht** in eine Meldung. Suche im Protokoll nach diesen Wörtern und ersetze sie durch „xxx“, bevor du es hochlädst.

- **Persönliches:** Auch Benutzername und Ordnernamen (zum Beispiel `C:\Users\Dein Name`) stehen manchmal im Protokoll. Ersetze sie, wenn du sie nicht veröffentlichen willst.
- **Anlagendaten:** Deine Tabelle zeigt, welche Adressen und Effekte du benutzt. Das ist meist harmlos; denke aber daran, bevor du sie anhängst.

Wünsche und Ideen

Auch Vorschläge sind willkommen, zum Beispiel „Mir fehlt der Multiplexer im Timeline Editor“. Lege dafür ebenfalls einen Issue an. Beschreibe, **was du erreichen willst** (nicht nur, wie es gehen soll), und wenn möglich, wie du es heute in der Excel-Version machst. Ein Beispiel ist der Issue MobaLedLib Extensions (MLX).

Mehrere Wünsche gehören in **mehrere Issues**, nicht in einen. So kann jeder Wunsch einzeln besprochen und erledigt werden.

Was danach passiert

- Der Entwickler liest die Meldung und fragt bei Bedarf nach. Bitte antworte, wenn Fragen kommen. Ohne Antwort kann ein Fehler oft nicht gelöst werden.
- Ein Fehler wird nachgestellt und behoben. Die Korrektur steht dann in einer **neuen Version**. Im Issue steht, in welcher. Du erhältst sie über **Hilfe → Update webMobaLedLib …**. Eine Vorabversion zum Testen gibt es unter **Hilfe → Update Testversion …**.
- Wünsche werden gesammelt und nach Aufwand und Nutzen eingeplant. Nicht jeder Wunsch wird umgesetzt, und manche dauern. Der Entwickler schreibt dir den Stand in den Issue.
- Ist alles erledigt, wird der Issue **geschlossen** (**Closed**). Funktioniert es bei dir weiterhin nicht, schreib einen Kommentar. Der Issue kann dann wieder geöffnet werden.

Du möchtest nicht nur melden, sondern selbst mithelfen? Dann lies die Seite Mitentwickeln.

Siehe auch

- Fehlersuche: Häufige Probleme und ihre Lösung.
- Mitentwickeln: Selbst am Programm mitarbeiten.
- Das Programm aktualisieren

From:
https://wiki.mobaledlib.de/ - **MobaLedLib Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mobaledlib.de/anleitungen/webmobaledlib/fehler_melden

Last update: **2026/11/17 16:46**