



TASCA 2.

Objectiu:

Saber obtindre les dades d'un codi java mitjançant eina de depuració de codi.

Enunciat:

Donat el codi a JAVA de la classe cotxe que compta amb els mètodes:

- constructor on se li estableix la marca, model, color i la velocitat inicial del qual és 0.
- getters i setters de cada paràmetre.
- Mètode accelera (int vel) que incrementa la velocitat del cotxe en "vel" Km/h.
- Mètode frena(int vel) que decrementa la velocitat del cotxe en "vel" Km/h.
- para() que posa la velocitat a 0.
- pinta() que pinta el cotxe més a prop o més lluny segons la velocitat que tinga en aqueix moment.

A més , la classe Principal té el mètode:

public static void main(String [] args) → punt d'inici del programa

0. Importar el projecte en INTELLIJ.

1. Explicad QUÈ FA EL MÈTODE MAIN.

2. Posad un punt de ruptura (breakpoint) en la línia **27 del mètode main de la classe Principal** i esbrineu els valors de les variables velocitat_nueva1, velocitat_nueva2 i velocitat_nueva3. Esbrineu també quines dades tenen en els seus paràmetres els cotxes amb variables c,c2 i c3.

3. Posad un punt de ruptura (breakpoint) en la línia **46** del mètode main de la classe Principal i esbrineu els valors de les variables velocitat_nueva1, velocitat_nueva2 i velocitat_nueva3. Esbrineu també quines dades tenen en els seus paràmetres els cotxes amb variables c,c2 i c3.

Nota: Realitzeu les captures de pantalla que cregueu convenient per a adjuntar en el document. (per exemple com pinta els cotxes el programa abans de frenar i després de frenar)

Contesteu les qüestions en un fitxer markdown i pugeu-lo al vostre repositori GITHUB. Dins d'una carpeta anomenada Depuración2 Compartiu la URL del repositori.

Nota: El mètode nextInt(valor) de la classe Random obtí un número aleatori entre 0 i val