

COMPUTACIÓN TOLERANTE A FALLAS

Ingeniería en computación

López Franco Michel Emanuel

CUCEI



CORREO: juan.guillen9059@alumnos.udg.mx

ALUMNO: Guillén García Juan Andrés

TELEFONO: +52 33 3821 0156

CÓDIGO: 220790598

SECCIÓN: D06

CICLO: 24A

Introducción

En el caso del desarrollo de software, las herramientas para el manejo de errores son como superhéroes diseñados para detectar, diagnosticar y corregir esos molestos fallos en el código. Su misión principal es mejorar la calidad de ese código tan querido, reducir el drama de los errores cuando la aplicación está en acción y dar a los desarrolladores el poder de enfrentarse a las sorpresas inesperadas que puedan aparecer durante la ejecución de una aplicación.

Objetivo

Investiga otras herramientas para el manejar errores y:

- Genera un reporte con otras herramientas para el manejo de errores en programación.

Desarrollo

Como el mismo nombre lo menciona, se tratan de herramientas que facilitan a los desarrolladores a identificar y corregir los errores.

Los beneficios de las herramientas de control de errores son:

- Proporciona una interfaz simple y común para compartir archivos y comunicar errores.
- Proporciona notificaciones y registros para ayudar al equipo a seguir, controlar y estimar el trabajo relacionado con errores.
- Proporciona una base de datos de errores que el equipo de desarrollo pueda usar como referencia en el futuro.
- Automatiza las tareas manuales asociadas con la captura de errores y la actualización de problemas.

También existen ciertas plataformas y herramientas en internet, estas pueden ser contadas como Github, Sentry, Rollbar, Colab, Replit, entre otros. Donde su función principal radica en capturar errores en tiempo real, integraciones con distintas extensiones y lenguajes de programación, además de que dentro de las mismas se pueden compartir los códigos y archivos con los demás usuarios a los que se les permita acceder.

Por último tenemos las expresiones en distintos lenguajes que nos evitan la acumulación de errores, siendo los siguientes dentro de C++ las funciones try, throw, catch y except.

Otras herramientas para el manejo de errores.

Donde try se utiliza para envolver un código el cual podría llegar a causar un error o una excepción, dentro de dicho bloque se coloca el código que se desea ejecutar y así el programa monitorea cualquier excepción que pueda ocurrir.

En el caso de la sentencia Throw se utiliza para hacer explícitamente una excepción, cuando dicha sentencia se encuentra un error o una condición excepcional en el bloque “try” el programador puede utilizar “throw” para indicar que se produjo una excepción.

Por último esta catch y except, este se utiliza para el manejo de las elecciones dentro del bloque “try”. En caso de que se pueda manejar el error de manera apropiada.



Conclusión

El buscar esta información me ayudo a conocer más herramientas además de GitHub y Replit, y también el encontrar distintas formas del try, catch y throw dentro de C++ en distintos lenguajes a pesar de que solo decidí incluir en el documento el previamente mencionado, encontré las variantes en distintos lenguajes.

Bibliografía

<https://thedigitalprojectmanager.com/es/tools/mejores-herramientas-control-errores/>