**Bloque 2 Rubrica 4**

**Creación del programa**

Creamos el programa

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Ejecutamos el programa para comprobar si funciona

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Funciona

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Refactorizamos**

Cambiamos el nombre de la clase dándole a refactor/rename

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Confirmamos

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Hacemos lo mismo con el nombre

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Código refactorizado

Una captura de pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente

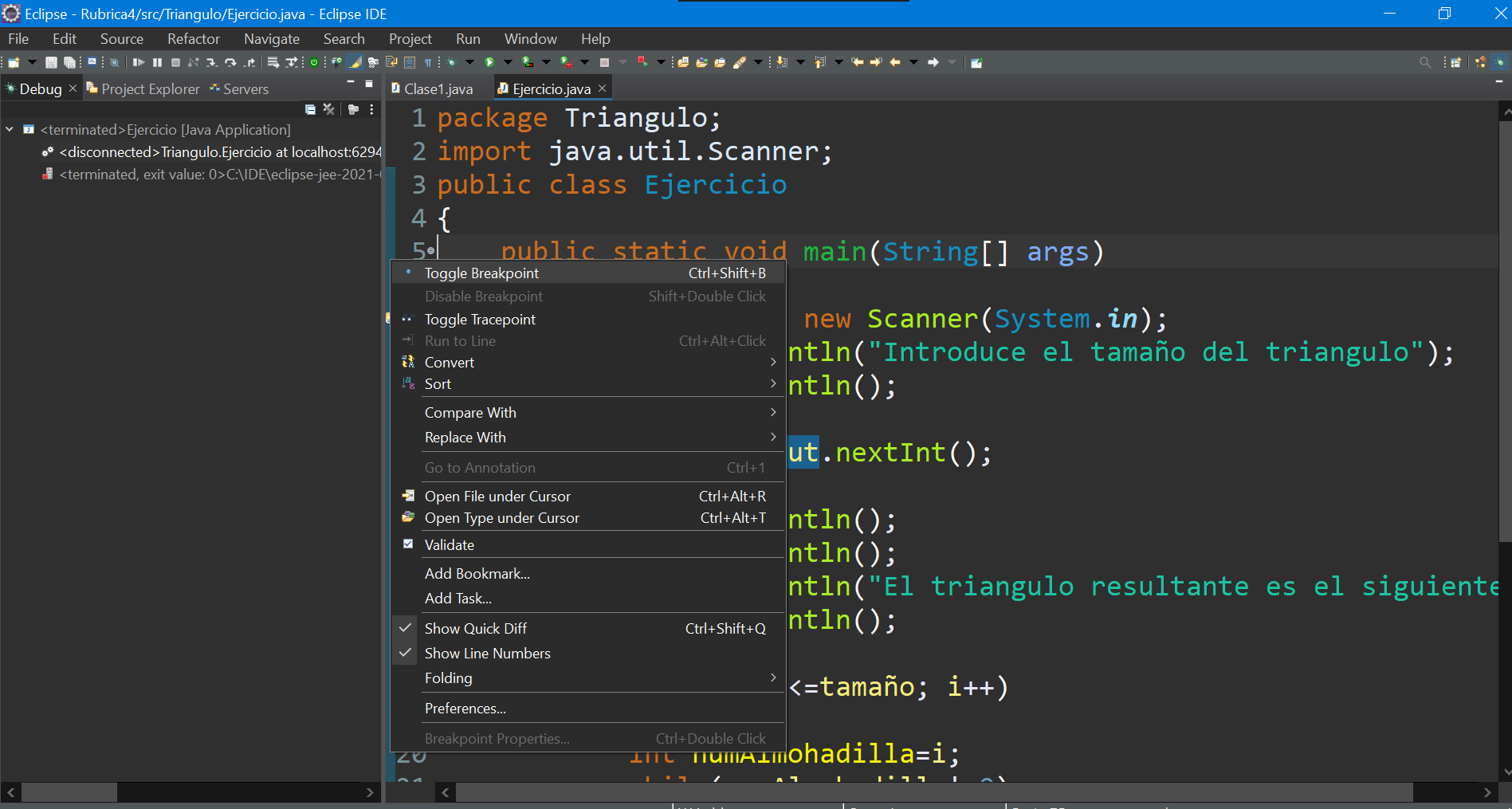
**Depuración de errores**

Creamos un error

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Creamos un punto de ruptura



Lo depuramos y con la tecla F6 vamos bajando por las líneas de código

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Al llegar al error nos saldrá un texto indicando el tipo de error y en qué línea se encuentra

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Lo solucionamos y comprobamos que funciona

Texto

Descripción generada automáticamente