

Entornos de Desarrollo

Diego Rivera Riera S1W14

Instruccions

Per fer els exercicis utilitzarem algun dels que heu fet al mòdul de programació. Elegeix un exercici que llegeixi dades del teclat i tengui unes quantes línies de codi.

Exercicis depuració

1. Crea un document de text i inclou els enunciats dels exercicis i davall cada un una captura de pantalla que demostrï que l'heu executat. No cal que totes les captures siguin de la mateixa execució.

1. Posa un punt d'interrupció al codi i executa el debugger. Mostra el codi aturat al punt de la línia d'interrupció.
2. Executa el codi pas a pas. Mostra l'execució aturada dins de *llegirSencer*. Apareix cap variable que no estigui disponible al *main*?
3. Executa el codi pas a pas. Vos podeu botar la crida a *llegirSencer*. Mostra l'estat d'alguna variable.
4. Llegeix un sencer del teclat i demostra que has canviat el seu valor a la finestra d'inspecció de variables.
5. Afegeix una expressió per comprovar el seu valor, per exemple podeu posar la condició de qualche condicional o iteració.
6. A la part final d'execució, copia els valors de totes les variables i enganxa-les al document.

2. Lliura el document en format pdf a l'aula virtual.

1.

Exercici 25

Fes un programa que llegeixi números sencers del teclat fins que l'usuari pitgi un zero. Calcula la mitjana d'aquests números (sense incloure el 0 final).

1.1

Paso 1

Breakpoint puesto en la línea 54

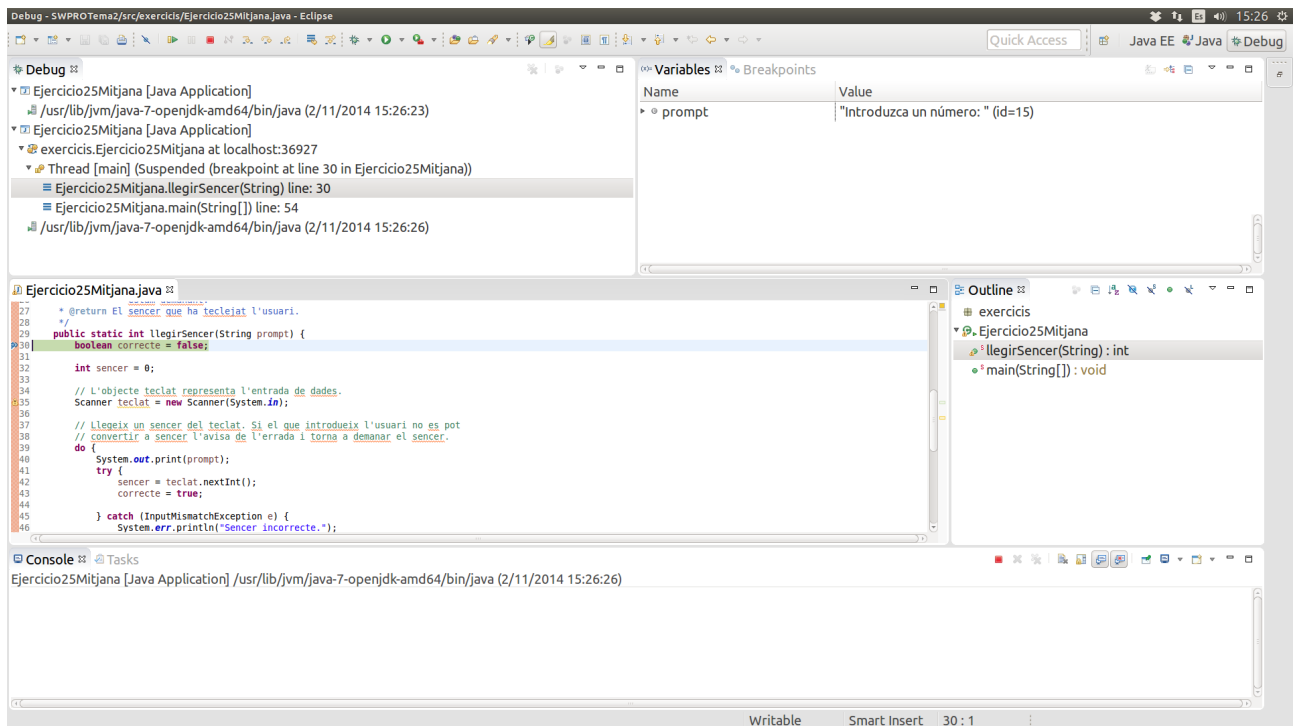
```
Ejercicio25Mitjana.java
1 /**
2  *
3  */
4 package exercicis;
5
6 import java.util.InputMismatchException;
7 import java.util.Scanner;
8
9 /**
10 * Exercici 25 Fes un programa que llegeixi números sencers del teclat fins que
11 * l'usuari pitgi un zero. Calcula la mitjana d'aquests números (sense incloure
12 * el 0 final).
13 *
14 * @author Diego Rivera Riera
15 */
16 public class Ejercicio25Mitjana {
17
18     /**
19     * Llegeix un sencer del teclat i el torna com a resultat. Aquest resultat
20     * s'ha d'assignar a qualque variable o s'ha d'utilitzar en qualque
21     * expressió Exemple d'utilització: int maxim;
22     * maxim=Teclat.llegirSencer("Introdueixi el màxim: ");
23     *
24     * @param prompt
25     *     El missatge que volem mostrar a l'usuari per que sàpiga què li
26     *     estam demanant.
27     * @return El sencer que ha teclejat l'usuari.
28     */
29     public static int llegirSencer(String prompt) {
30         boolean correcte = false;
31
32         int sencer = 0;
33
34         // L'objecte teclat representa l'entrada de dades.
35         Scanner teclat = new Scanner(System.in);
36
37         // Llegeix un sencer del teclat. Si el que introdueix l'usuari no es pot
38         // convertir a sencer l'avis de l'errada i torna a demanar el sencer.
39         do {
40             System.out.print(prompt);
```

Ejecuto el debugger.

1.2

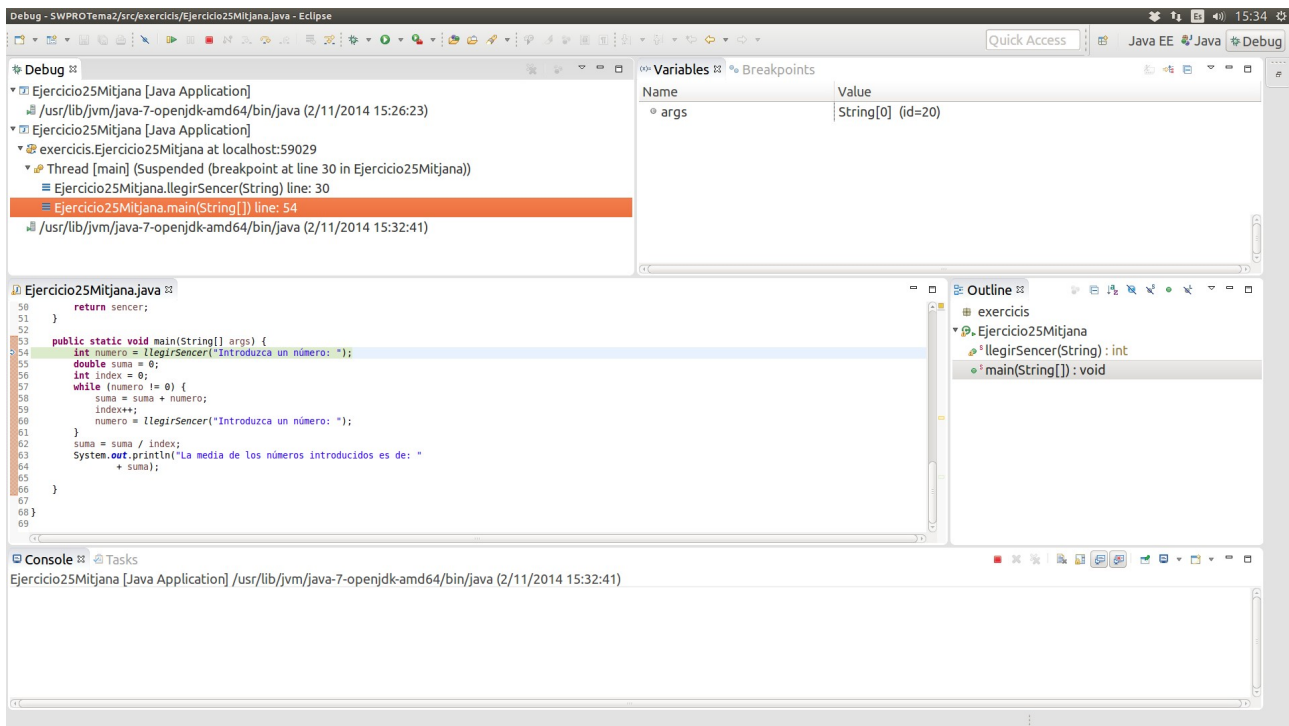
Salto hasta `llegirSencer`

La única variable que aparece es `prompt`.

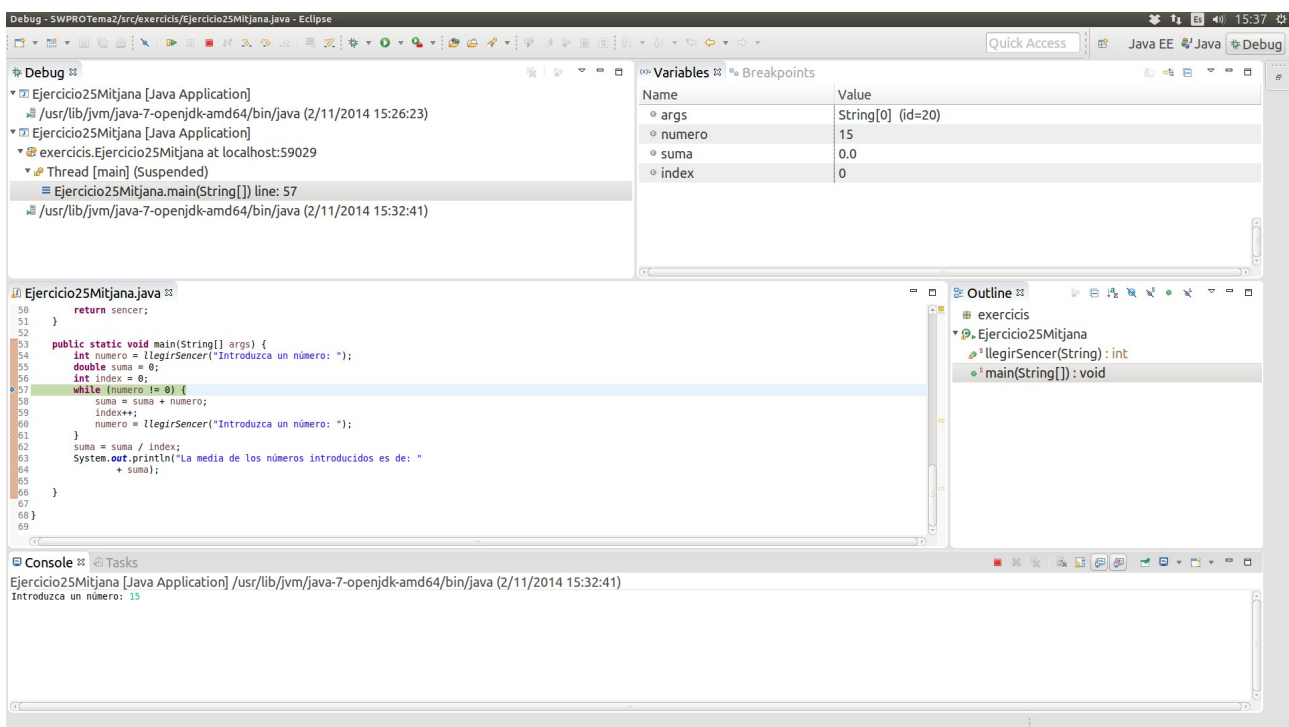


1.3

Salto hasta el main.



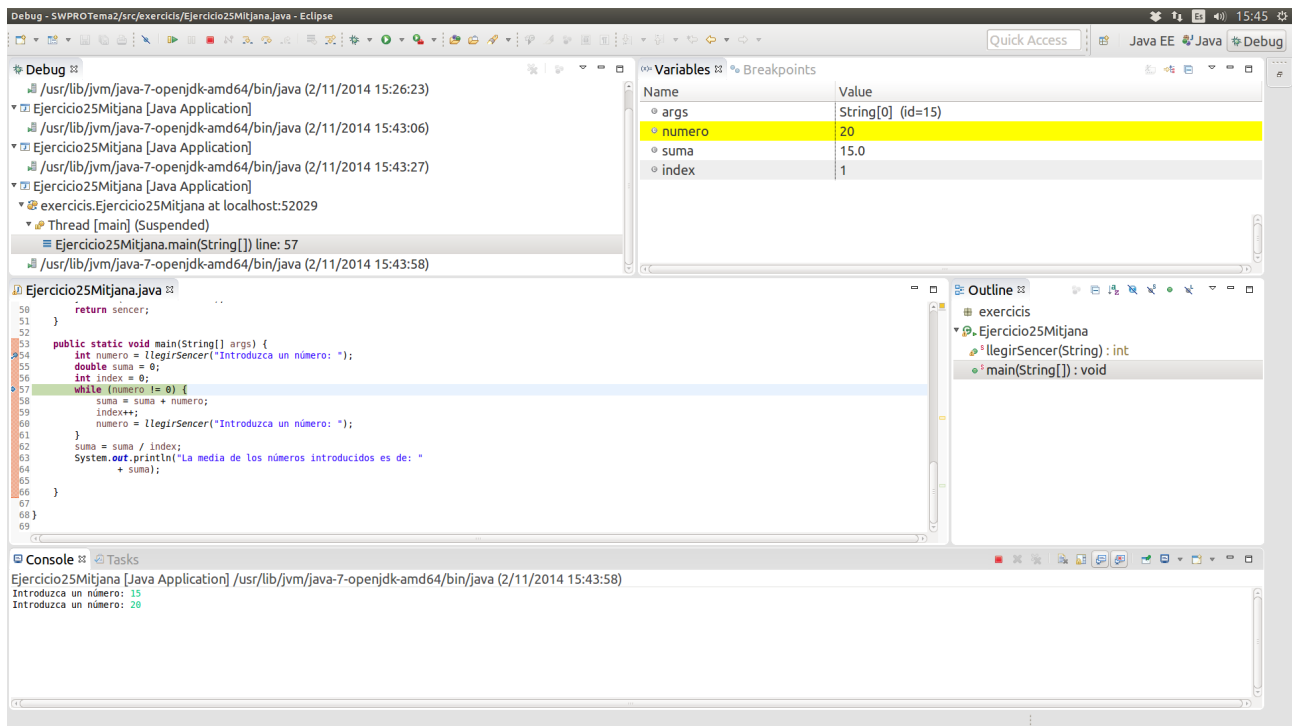
Muestro las variables.



Introduzco el 15 y me muestra las variables *args* del main, *numero* de valor 15, *suma* de valor 0.0, *index* de valor 0.

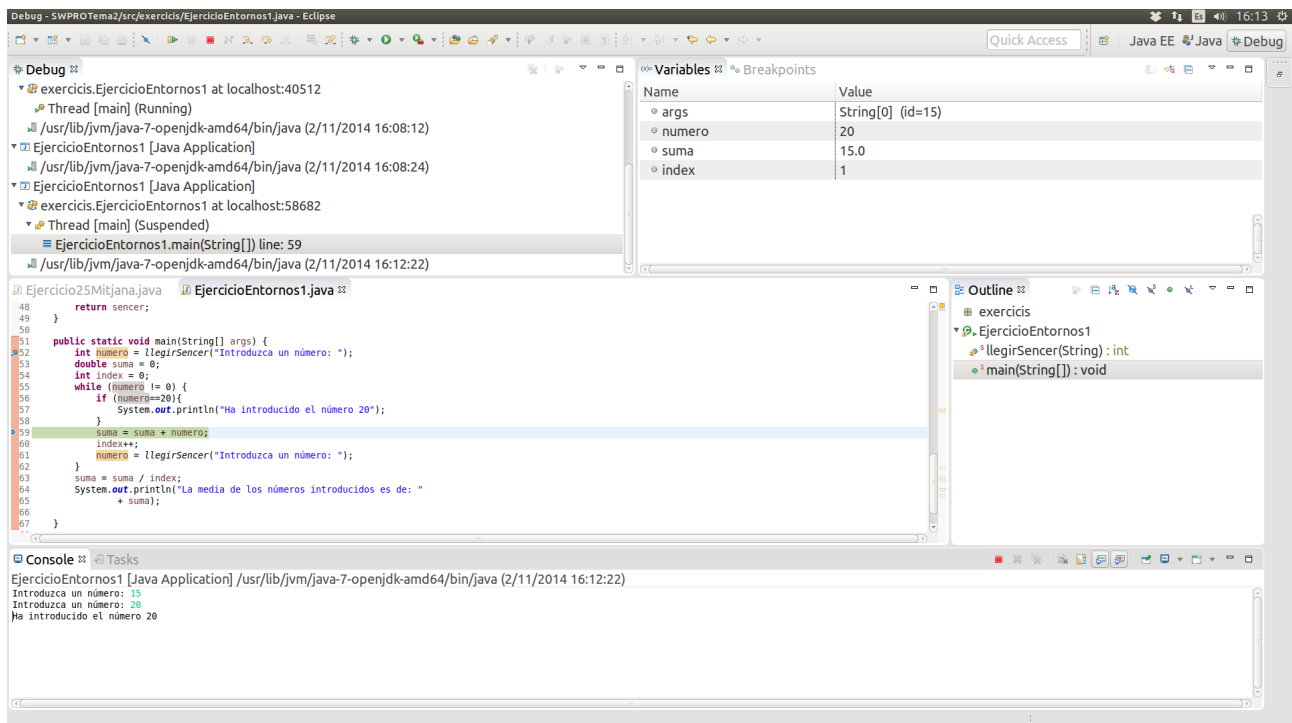
1.4

Al entrar en la primera iteración, los valores de las variables cambian.



1.5

Añado un if para comprobar el valor nuevo.



1.6

Los valores de las variables han sido:

numero: -, 15, 20, 0.

suma: 0, 15, 35, 17.5.

index: 1, 2.

