educación IT
CODE YOUR FUTURE

Bootcamp Java Developer

Fase 2 - Java Web Developer

Módulo 17

educación IT
CODE YOUR FUTURE

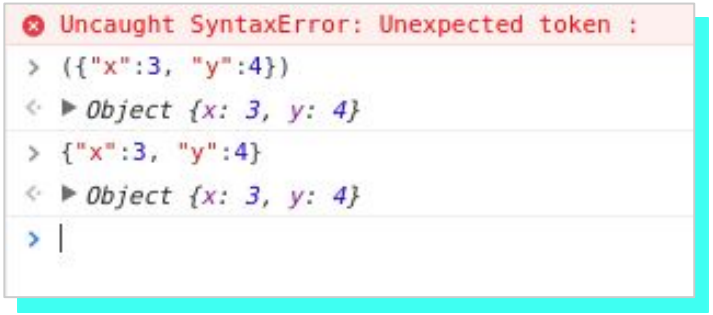
Errores

Errores - Sintaxis

Es normal que se cometan **errores de sintaxis.** Pueden ser de diferentes tipos. Lo importante es aprender a detectarlos y corregirlos en consecuencia.

Los **errores de sintaxis** se comparan con un error "ortográfico", propio del lenguaje natural de las personas. *¿Qué consecuencias traen?*

En lenguajes compilados: un error sintáctico NO permitirá que el programa se compile. Se debe corregir para compilar el programa y poder ejecutarlo.



Variables

Como vimos previamente, **los nombres de las variables deben cumplir con las reglas de nomenclatura del lenguaje**, de lo contrario, generarán errores.

Recuerda: encontrarás estas reglas en el **Manual de variables**.

Errores - Ejecución

Un programa puede estar perfectamente **bien escrito**, libre de errores de sintaxis, pero puede cometer **errores durante su ejecución.**

Estos errores suceden en **“tiempo de ejecución” (*“runtime”:* intervalo de tiempo que va desde que el programa inicia su ejecución hasta que finaliza).**

Son producidos por **acciones / operaciones imposibles de realizar** (incompatibilidad entre tipos de dato y operadores u operaciones sin solución), por ejemplo:

- Una división por cero.
- Cálculo de la raíz cuadrada de un número negativo.
- Bucles infinitos.
- Que el programa intente hacer un cálculo aritmético con valores de tipo `string`.

Errores - Lógicos

Son aquellos relacionados con **acciones inesperadas que comete nuestro programa:**

- Que el programa realice una suma aritmética cuando en realidad debió haber restado.
- Que el programa borre datos de la aplicación en lugar de agregar datos nuevos.
- Que el programa no arroje mensajes en pantalla cuando debió haberlo hecho.

Estos errores **son los peores** con los que nos podemos encontrar ya que **requerirá una revisión en la lógica de alguna funcionalidad en particular o bien una revisión de toda la aplicación.**

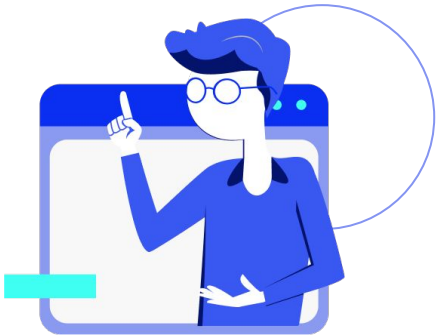
Muchas veces, están relacionados con el pseudo-código o los diagramas de flujo que se armaron previamente al **código real del programa.**

Debugger

Un *debugger* (depurador) es una aplicación complementaria al lenguaje de programación con el que estemos trabajando. **Ayuda a encontrar y solucionar posibles errores** en el código del programa.

Las **herramientas de desarrollador de los navegadores** son un buen complemento para detectar estos de forma más rápida, por ejemplo:

- **Chrome:** Ver
- **IE:** Ver



Revisión

- Repasar los conceptos básicos de un **error en JavaScript.**
- Investigar sobre los **diferentes tipos de errores.**
- Generar un error voluntario para **indagar desde la consola.**
- Descargar debuggers desde **Chrome o Firefox.**
- Aplicar todas las propiedades en el **proyecto integrador.**
- Realiza las preguntas necesarias antes de continuar.

educación IT
CODE YOUR FUTURE

¡Sigamos trabajando!