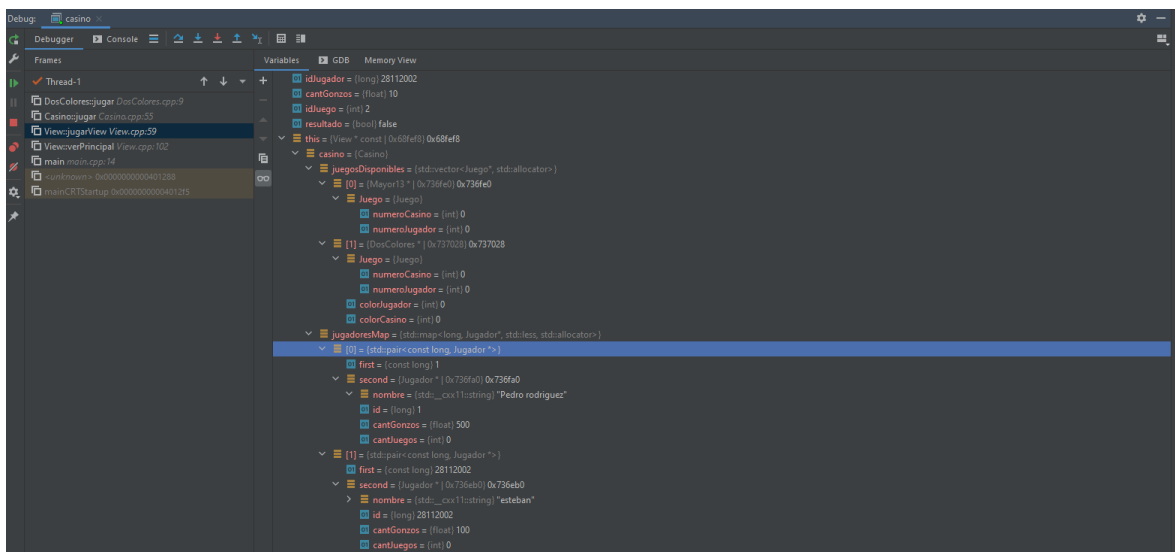
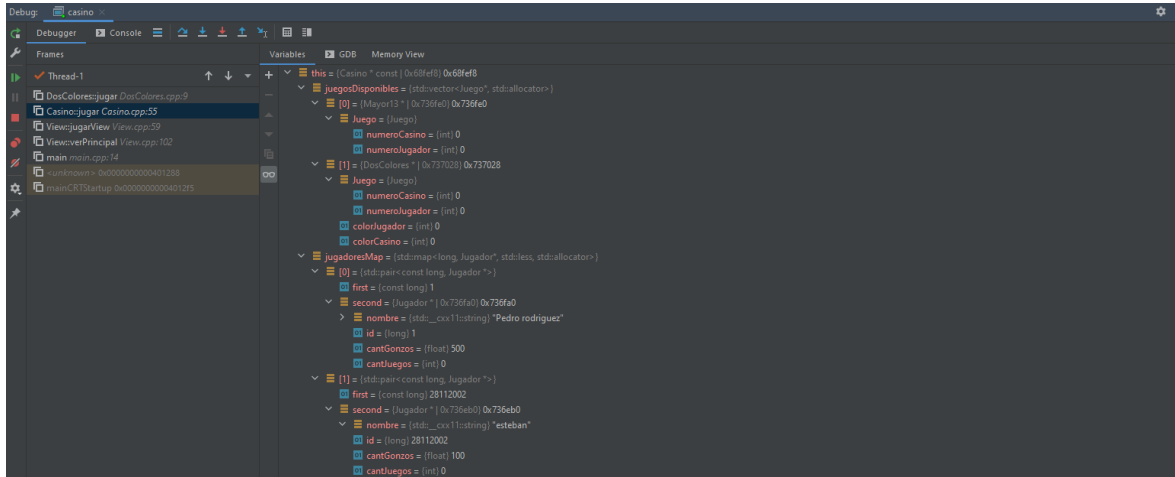


Esteban Llanos – Practica Debugger

1.

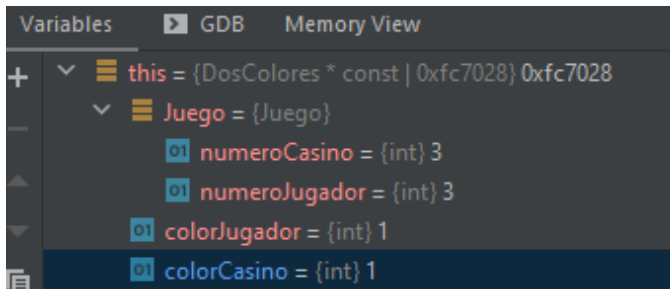
a. El método que inicia toda la ejecución es mainCTRStartup.

b. Explore los elementos que tiene la variable this en el frame DosColores, en el framew Casino y en el framew jugarView.



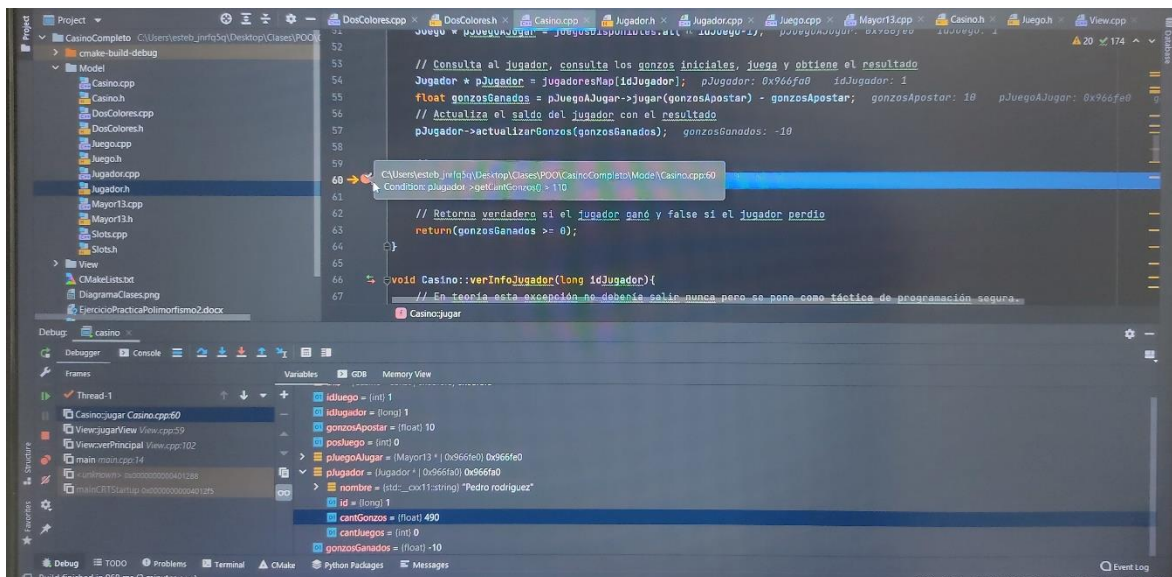
2.

En el mismo breakpoint, una vez se han generado las variables aleatorias para el casino y para el jugador ajústelas directamente en el debug para asegurarse de que el jugador gane.



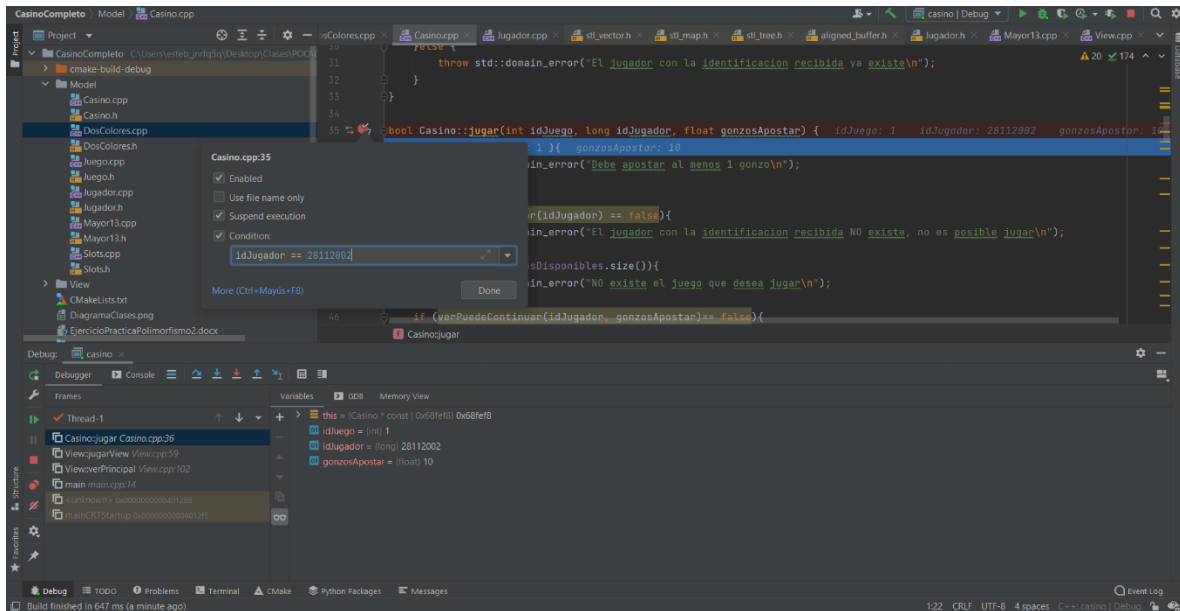
3.

Cree un breakpoint que se lance después de que ocurran cierto número de repeticiones.



4.

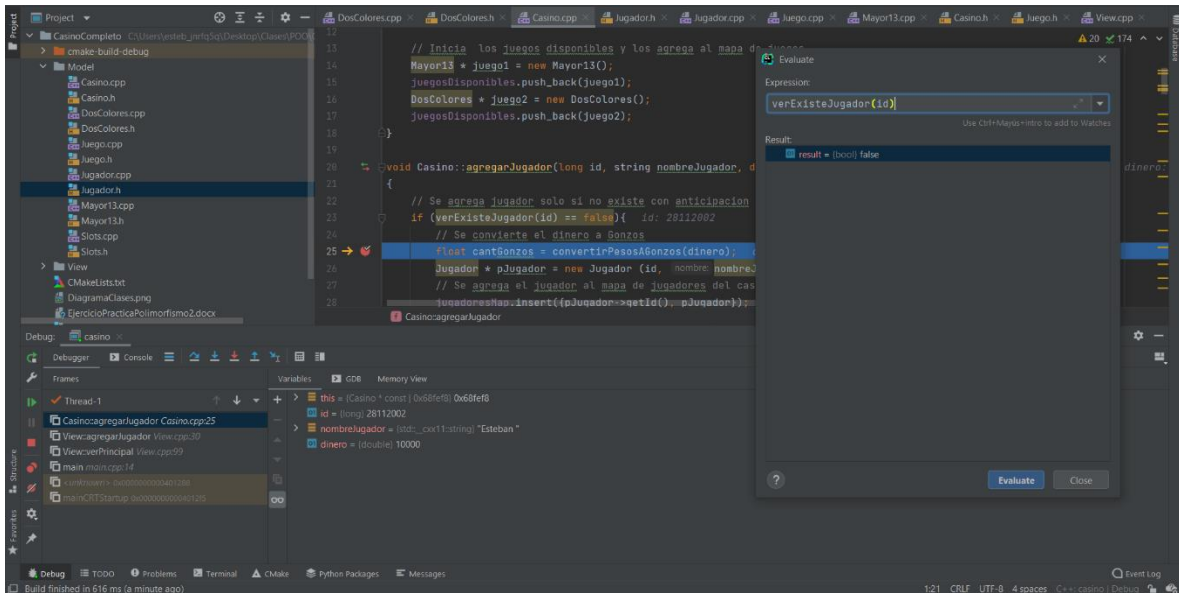
Incorpore un breakpoint condicional en el código fuente. Explique en qué funcionalidad lo incorporó. Tome una foto de que el programa se interrumpió exitosamente y muestre el estado de las variables cuando se interrumpió la ejecución.



El programa se interrumpe si el id del jugador es 28112002.

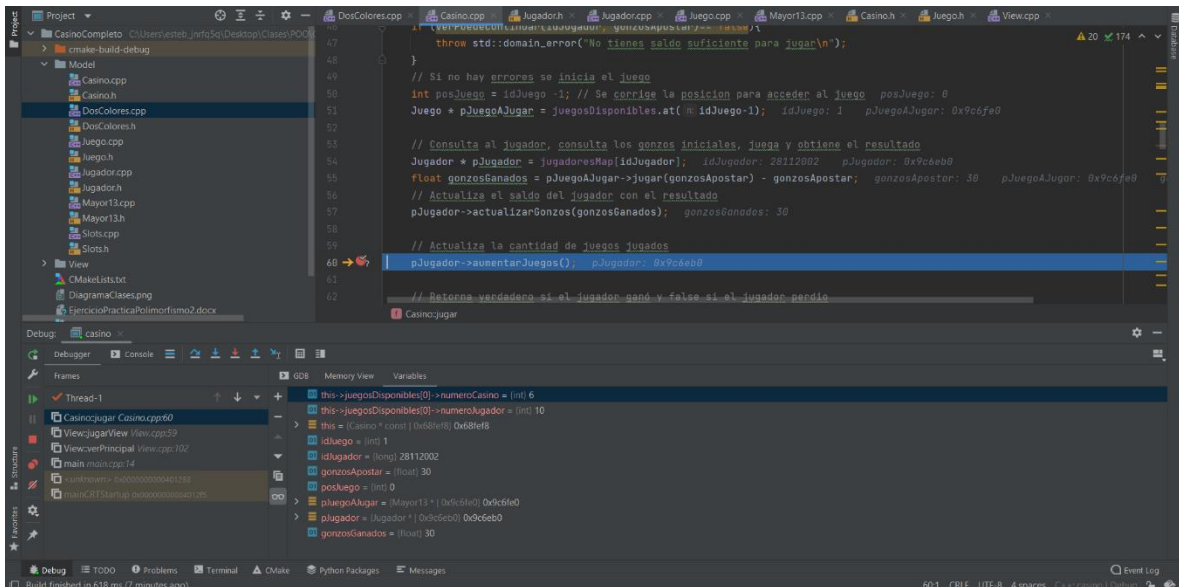
5.

Pruebe el evaluador de expresiones con alguna expresión. Tome una foto que muestre que lo probó.



6.

Agregue un watch para observar alguna de las variables definidas a lo largo del casino.



7.

La diferencia es que Step Into entra en las funciones a las que se están llamando, mientras que el Step Over pasa de estas funciones y las ejecuta directamente.