Depuración de un código

Francisco Romero Gálvez

Donat el projecte IntelliJ adjunt, comproveu mitjançant depuració del sistema:

1. En la función1... Què fan aquestes línies de codi?

```
String string2 = "string2";

En estas línea se le asigna a la variable string2 un String, con el contenido "string2".
```

```
string2= string2.substring(0, string2.length()-1);

A la variable string2 se le resta una letra a la longitud de string2, por lo que se quedaría en "string".
```

```
string2=string2+"1";

A la variable string2 se le añade un carácter, que en este caso es "1", por lo que se queda en "string1"
```

2. Què valen les variables string1 i string2 abans d'executar el codi de comprovació següent?

```
if(string1 == string2 ) {
    System.out.println("SÓN IGUALS " + a );.
}
    else {
        System.out.println("SÓN DIFERENTS");
}
```

```
| String2 = string2.substring(0, string2.length()-1);
| string2 = string2 = string2.length()-1);
| string2 = string2 = string2 | string2
```

3. Per què no funciona l'operador ==? Quin operador s'ha d'usar en lloc d'aquest?

4. La función2() està declarada com segueix:

```
public void funcion2() {
   System.out.println("-----");
   System.out.println("Aquesta és la funció 2");
   System.out.println("Com faig la crida perquè funcione????");
}
```

Aquesta funció com l'he de cridar des del mètode MAIN perquè funcione. Existeixen 2 possibilitats. Explica-les.

```
public static void funcion2() {
        System.out.println("----");
        System.out.println("Esta es la función 2");
        System.out.println("Cómo hago la llamada para que funcione????");
    public static void main(String[] args) {
        // TODO Auto-generated method stub
        for(\underline{i} = 0; \underline{i} < 10; \underline{i} + +)
        System.out.println("El valor de a es: "+a);
        funcion2()
       funcion1();
  ED_Debug 🗴
gger Console 🗏 🗠 🛨 土 🟦 🖫 🖼
Esta es la función 2
Cómo hago la llamada para que funcione????
Colocamos el static a funcion2() y colocamos funcion2() dentro del método main para que pueda
llamarlo.
```