

Analizador dinámico de código

- Abre o proxecto Java de exemplo do NetBeans AnagramGame
- Executa a opción *Profile/Profile Project (AnagramGame)* coas opcións de análise por defecto
 - Toma unha *instantánea* do rendemento e fai unha copia da pantalla, pega nun documento de OpenOffice.
 - Garda esta instantánea. Na parte inferior esquerda aparece a lista de instantáneas que se tomaron do rendemento do programa en distintos momentos.
 - Mostra os *resultados en vivo* fai unha copia da pantalla.
- Executa a opción *Profile/Profile Project (AnagramGame)* en modo monitor, con monitoreo de fillos, fai unha copia da pantalla.
- Executa a opción *Profile/Profile Project (AnagramGame)* analizando parte da aplicación, fixando os métodos raíz (do arquivo StaticWordLibrary.java):
 - `public int getSize()`
 - `public boolean isCorrect(int idx, String userGuess)`

¿Aparecen resultados de rendemento? ¿Por qué? ¿Qué hai que facer para que aparezan?

Cando consigas que aparezan resultados do rendemento fai unha copia da pantalla do análise en vivo gárdaa no documento de OpenOffice xunto ca explicación as preguntas anteriores
- Análise de memoria
 - Seleccionar Profile - > Profile Main Project do menú principal.
 - Seleccionar Memoria.
 - Seleccionar Registrar creación del objeto y la recolección de basura (Garbage Collection).
 - Deixar 10 como valor de obxectos a seguir.
 - A aplicación a analizar é o suficientemente pequena como para poder rexistrar o trazado de pila nas asignacións sen sobrecargar demasiado o análise.
 - Garda unha copia da pantalla cos resultados da execución deste análise de memoria.
 - Garda dúas instantáneas deste análise de memoria.
 - Fai a comparación entre as dúas instantáneas e cando se mostre o resultado fai unha copia da pantalla.