**5. Prácticas**

Ejercicio 1

El primer ejercicio consistirá en depurar el ejercicio 10 del tema de programación (usando la solución que os proporcionan en el módulo). Si no disponéis de ella, podéis descargarla del Moodle. Debéis realizar lo siguiente:

• Colocar un punto de interrupción para detener la ejecución al inicio del cálculo. ¿Dónde lo colocas?

Texto

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

• Agregar a la ventana de inspección las variables cantidad, billetes, monedas, céntimos y lResultado.Text.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

• Depurar el código con la cantidad 761,62. Adjuntar una captura por cada vez que se produzca un cambio en alguna de las variables. Indicar también en qué condicionales no entra el programa.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Ejercicio 2

Se ha desarrollado un módulo que permite calcular el precio de un telegrama en base a los siguientes requisitos:

• Los telegramas pueden ser ordinarios o urgentes.



• El coste de un telegrama ordinario son 2,5 euros, hasta un máximo de 10 palabras. A partir de ahí, cada palabra adicional tiene un coste de 0,50€.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

• El coste de un telegrama urgente son 5 euros, hasta un máximo de 10 palabras. A partir de ahí, cada palabra adicional tiene un coste de 0,75€.

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

A. Crea un aplicación que muestre el siguiente formulario y ejecute el código adjunto cuando se pulse el botón ‘Coste’. Para que el código funcione correctamente, debe tenerse en cuenta lo siguiente:

(1) El checkbox debe llamarse cbUrgente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

(2) El textbox para el coste se llamará txtPrecio

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

(3) El textbox para el telegrama se llamará txtTelegrama y será multilínea

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

B. Introduce el siguiente telegrama ordinario: “Este es un telegrama de prueba”. Añadid al texto vuestras iniciales y el curso actual. Su coste debería ser de 2,5€.

Una captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

C. Ejecuta el código hasta que se obtenga el tipo de telegrama (ordinario o urgente). Cuando situemos la flecha en dicha instrucción, deberemos pulsar F11, para poder ejecutarla. Inspecciona su valor. ¿El valor obtenido coincide con lo esperado? Si no es así, corrige el código y vuelve a comenzar.

D. Ejecuta la siguiente línea para obtener el número de palabras. ¿Tiene el valor esperado? Si no es así, corrige el código y vuelve a comenzar.

E. Al tratarse de un telegrama ordinario, el depurador debería entrar en la siguiente rama: if ( tipoTelegrama == 'o' ) if (numPalabras <= 10) ¿es así?

F. Ejecuta la siguiente instrucción y calcula el coste del telegrama. ¿Es el valor esperado? Si no es así, corrige los posibles errores.

G. Vuelve a ejecutar el programa con los siguientes textos

Texto

Descripción generada automáticamente

• “Este es un telegrama de prueba creado para la práctica de Entornos de desarrollo” (ordinario).

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

• “Este es un telegrama de prueba” (urgente).

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

• “Este es un telegrama de prueba creado para la práctica de Entornos de desarrollo” (urgente). Para este caso, situa un breakpoint condicional (condición: numpalabras > 10) en la siguiente línea: coste = 5 + 0.75 \* (numPalabras - 10); ¿Se detiene la ejecución? Añade a cada uno de ellos tus iniciales y el curso actual. Comprueba si existen más errores en el código.

Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

SI SE DETIENE EN EL BREAKPOINT

Ejercicio 3

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Documenta el uso de las ventanas de locales, automático e inspección para la variable Letras. Usa dos puntos de interrupción para detener el código cuando se ha encontrado un carácter máximo y uno mínimo. ¿Es correcto el funcionamiento?

Texto

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Situa un breakpoint condicional (condición: letraAux == '0') en la siguiente línea: salir = true; Cuando se detenga la ejecución, continúa ejecutando paso a paso. ¿es este comportamiento normal? Corrige todos los posibles errores.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente