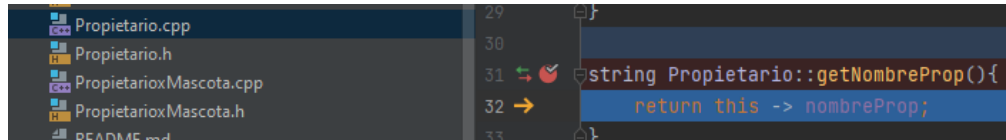


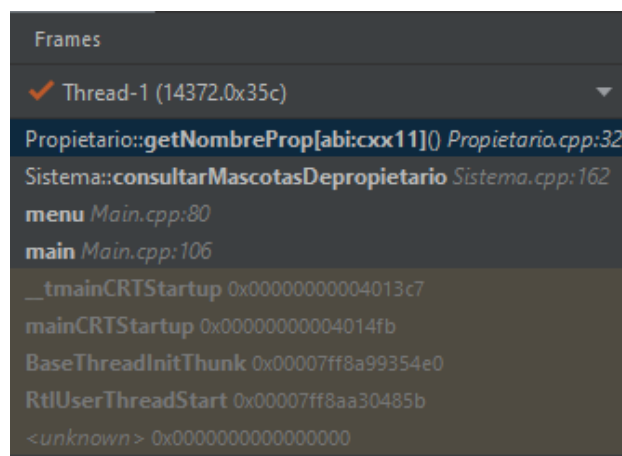
POO

Practica Debugs/Clion

1. Agregue un breakpoint al programa de su proyecto en el método getNombre de propietario.

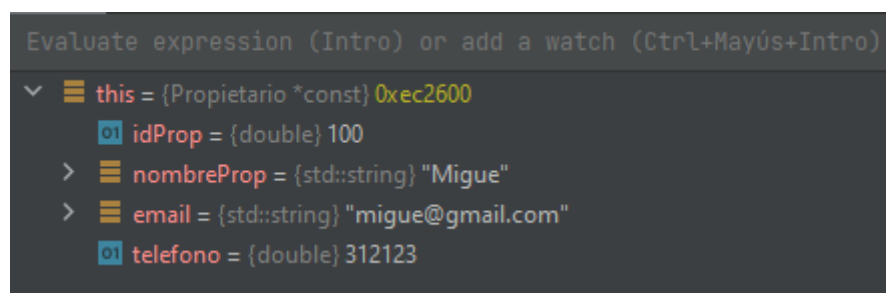


- A. Cuál fue el método que inició toda la ejecución.

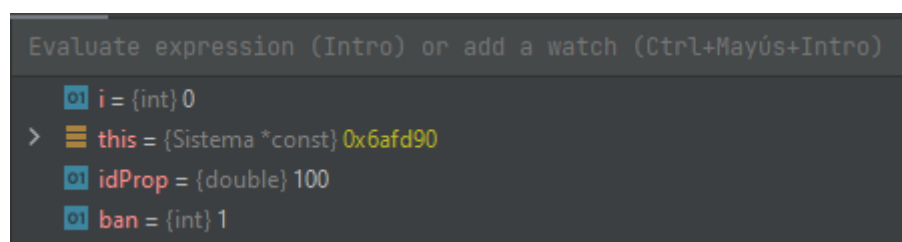


Propietario::getNombre()

- B. Tome una foto que evidencie los valores de las variables de los frames del Main, la clase Sistema/Veterinaria/ o como la hubiera llamado y de la clase Propietario

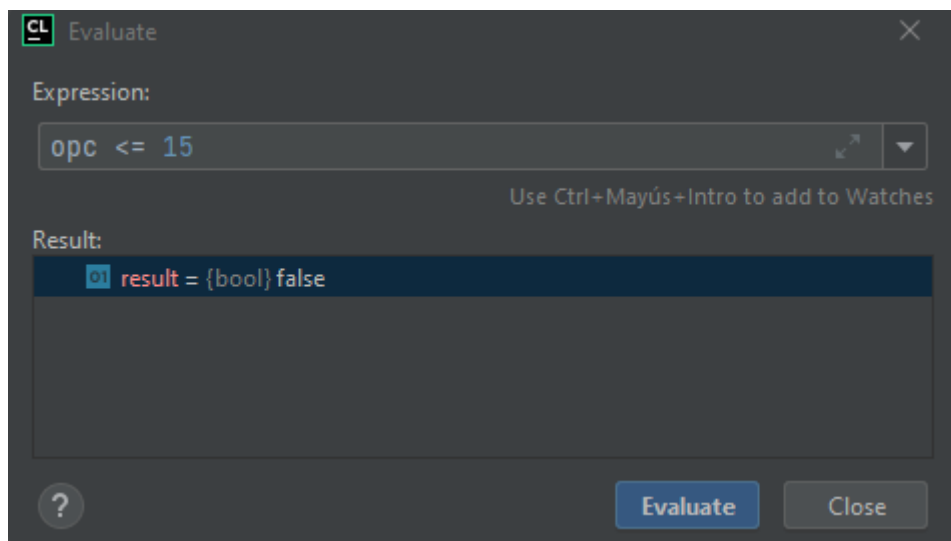


Propietario::getNombreProp

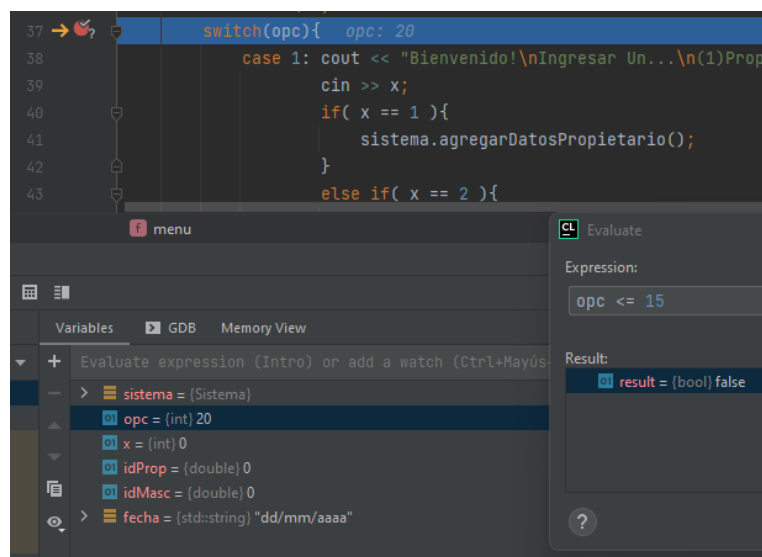


Sistema::consultarMascotasDePropietarios

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

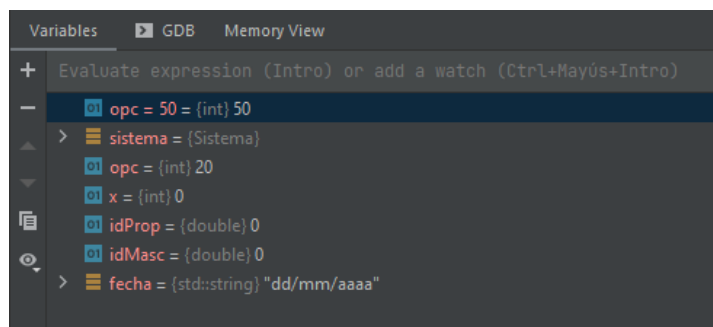


Expresión



Breakpoint

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



Nuevo watch -> opc = 50

6. Explique: qué diferencia encontró entre la funcionalidad step over (F8) y la funcionalidad step into (F7). Explique con un ejemplo de las funcionalidades de su proyecto.



Step Over (F8)– Step Into (F7)

- Step Into: Con esta opción seremos capaces de avanzar línea por línea nuestro código en donde se efectúa algún cambio, pero de forma externa y no da tantos detalles.
- Step Over: Con esta opción seremos capaces de avanzar línea por línea nuestro código en donde se efectúa algún cambio, en donde nos mostrara todos los cambios a detalle de forma interna, por ejemplo si tomamos el ejemplo anterior del punto 6 este saltara del switch(opc) al break.