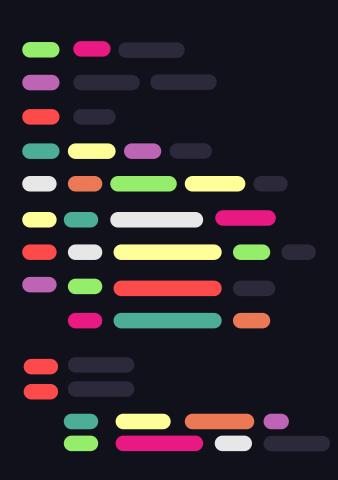




Día, Fecha:	Jueves, 08/02/2024
Hora do inicio:	17:20

Introducción a la Programación y Computación 1 [B]

Josué Rodolfo Morales Castillo



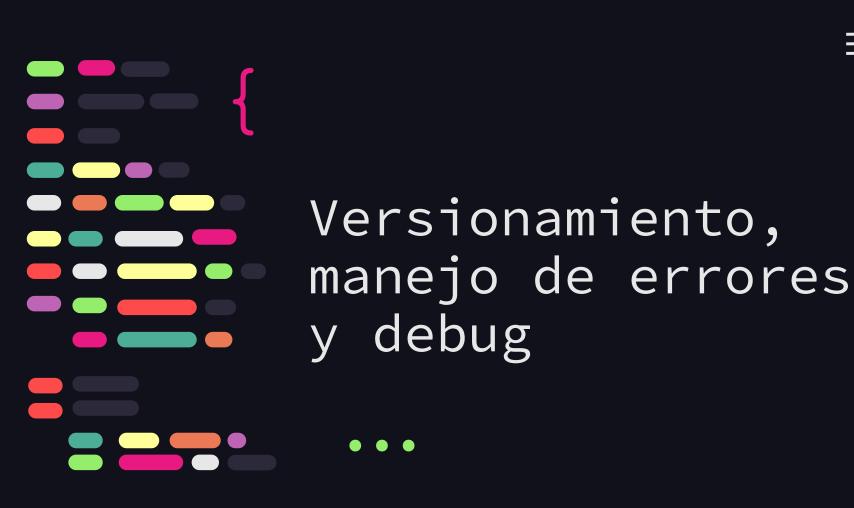




#### Clase 3- Agenda

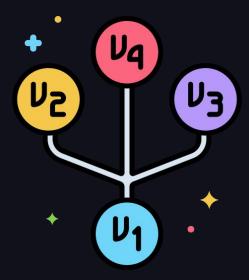
- Foro No. 3
- Asignación DTT (Formulario)
- Subir foto al DTT
- Preguntas práctica 1
- Fecha examen parcial
- Versionamiento, manejo de errores y debug
- Lectura tarea 2





### Versionamiento

Es la práctica de asignar y gestionar versiones a un software durante su desarrollo. Se utiliza para seguir cambios, facilitar la colaboración entre desarrolladores y mantener un historial claro de las actualizaciones.



### Herramientas de Control de Versiones



Es un sistema de control de versiones que ayuda a los desarrolladores a rastrear y gestionar cambios en el código fuente. Permite trabajar en colaboración, mantener un historial de cambios, crear ramas para nuevas funciones y fusionar cambios de manera eficiente.

### Herramientas de Control de Versiones



Es una plataforma de alojamiento de código fuente basada en Git, que proporciona un entorno colaborativo para desarrolladores. Facilita la gestión de versiones de software, el seguimiento de problemas y la colaboración en proyectos.



Es una plataforma de gestión de repositorios de código fuente basada en Git. Además de funciones básicas de control de versiones, GitLab incluye herramientas para la planificación y seguimiento de proyectos.

### Herramientas de Control de Versiones



Es una aplicación de interfaz gráfica de usuario (GUI) desarrollada por GitHub para simplificar el uso de Git. Permite a los usuarios gestionar fácilmente repositorios Git.



Es una herramienta visual para Git que proporciona una interfaz gráfica de usuario intuitiva y fácil de usar. Además de las funciones básicas de Git, también ofrece características adicionales, como la representación visual de ramas.

### Manejo de errores

El manejo de errores se realiza mediante el uso de excepciones. Una excepción es un evento que ocurre durante la ejecución de un programa y que interrumpe el flujo normal de las instrucciones. El manejo de errores en Java se implementa mediante la captura y manejo de excepciones.

```
try
{

} catch (ExceptionType name)
{

catch (ExceptionType name)
{

finally
{
}
```

## Arithmetic Exception

Esta excepción se produce cuando ocurre un error aritmético, como la división por cero (/0). También puede ocurrir cuando se realiza una operación aritmética inválida en un tipo numérico, como la operación de módulo (%) con divisor cero.

```
try {
    double division = 21 / 0;
} catch (ArithmeticException ae) {
    System.out.println("Error: " + ae.getMessage());
}
```

```
run:
Error: / by zero
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```

## Null Pointer Exception

NullPointerException es una excepción que indica que la aplicación intentó usar una referencia a un objeto que tenía un valor nulo.

```
try {
    String str = null;
    int length = str.length();
} catch (NullPointerException ne) {
    System.out.println("Error: " + ne.getMessage());
}
```

```
run:
Error: Cannot invoke "String.length()" because "str" is null
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

# Array Index Out Of Bounds Exception

Esta excepción ocurre cuando se intenta acceder a un índice fuera del rango válido de un array. Puede ocurrir al intentar acceder a un índice negativo o a un índice mayor que la longitud del array.

```
try {
    int[] myNumbers = {1, 2, 3};
    System.out.println(myNumbers[10]);
} catch (ArrayIndexOutOfBoundsException aioobe) {
    System.out.println("Something went wrong: " + aioobe.getMessage());
}
```



```
run:
Something went wrong: Index 10 out of bounds for length 3
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

## Class Cast Exception

Esta excepción se lanza cuando se intenta realizar una conversión de tipo (casting) entre dos tipos de objetos que no están relacionados por herencia. Ocurre cuando se trata de convertir un objeto a un tipo que no es compatible con su tipo real.

```
try {
    Object obj = "Hola";
    Integer num = (Integer) obj;
} catch (ClassCastException ce) {
    System.out.println("Error: " + ce.getMessage());
}
```



run:

Error: class java.lang.String cannot be cast to class java.lang.Integer (java.lang.String and java.lang.Integer are in module java.base of loader 'bootstrap')
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)

### Exception

Exception es la clase base para todas las excepciones en Java. Cuando se captura Exception, se está manejando cualquier excepción que sea subclase directa o indirecta de Exception. Sin embargo, capturar Exception de manera general no es siempre la mejor práctica, ya que podría ocultar problemas específicos hacer que el código sea menos mantenible.

```
try {
    int[] arr = new int[5];
    System.out.println(arr[5]);
} catch (Exception e) {
    System.out.println("Error: " + e.getMessage());
}
```

```
run:
Error: Index 5 out of bounds for length 5
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

### ¿Bug?

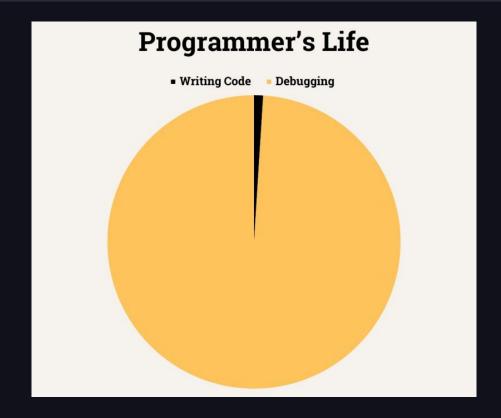
(Insecto en inglés) se refiere a un error, fallo o defecto en el código de un programa que provoca un comportamiento no deseado o incorrecto.

Proceso de identificar, analizar y corregir errores o bugs en el código de un programa.



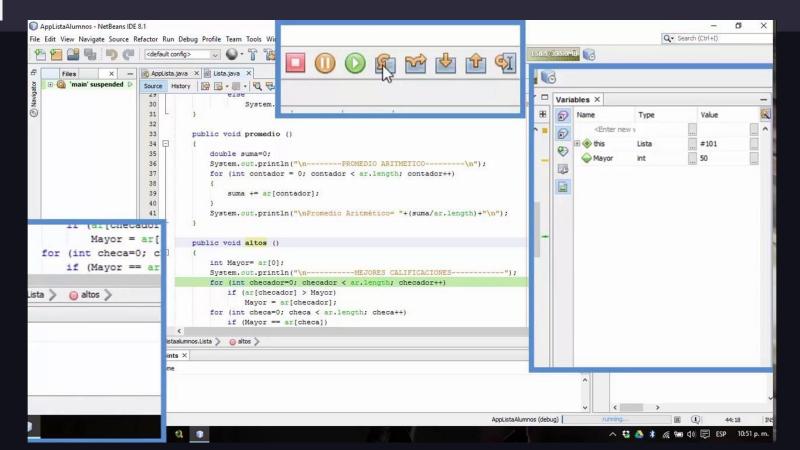
Debugging

### Vida de un Programador





### Debugging en NetBeans



### ¿Dudas?









