



Guion de prácticas 1

*Modularización y compilación
separada*
Febrero de 2018



Metodología de la Programación

Curso 2017/2018

Índice

1. Introducción al guión	5
2. Programa a implementar: Versión 1	5
3. Compilación separada: Versión 2	5
4. Creación de una biblioteca: Versión 3	7
5. Automatización de la compilación con ficheros Makefile: Versión 4	7
5.1. Ejecutando make	11
5.2. Otras reglas estándar	11
5.3. Consideraciones sobre los ficheros de cabecera	12
5.4. Obtención automática de las dependencias	12
5.5. Uso de macros en makefiles	13
6. Introducción al depurador DDD	13
6.1. Conceptos básicos	13
6.2. Pantalla principal	13
6.3. Ejecución de un programa paso a paso	14
6.4. Inspección y modificación de datos	15
6.5. Inspección de la pila	15
6.6. Mantenimiento de sesiones de depuración	16
6.7. Reparación del código	16

1. Introducción al guión

Para esta sesión de prácticas, el alumno deberá entender los conceptos relacionados con la compilación separada (ver tema 12 del libro Garrido, A. “*Fundamentos de programación en C++*”, Delta Pub., 2005).

Vamos a utilizar dos clases. Una clase *Punto* que contenga dos campos de tipo *double*, para las coordenadas *x* e *y* correspondientes y una clase *Circulo* que contenga dos campos, uno de tipo *Punto* para indicar el centro y otro de tipo *double* para indicar el radio.

2. Programa a implementar: Versión 1

El objetivo final será la creación de dos módulos *punto* y *circulo* (es decir, 4 archivos considerando que cada uno tiene un fichero cabecera *.h* y uno de implementación *.cpp*). Estos módulos implementan la funcionalidad del tipo de dato *Punto*, como una estructura con dos campos (las coordenadas de un punto 2D), y la del tipo de dato *Circulo*, como una estructura con dos campos (un punto correspondiente al centro y un valor indicando el radio).

Con el fin de centrarnos en la compilación separada, se proporciona en DECSAI gran parte del código que implementa un programa que lee dos círculos desde la entrada estándar, y escribe en la salida estándar el círculo que tiene, como centro, el punto medio de los dos centros de entrada, y cuyo radio es la mitad de la distancia entre éstos.

Descargue este programa (fichero *circulomedio.cpp*) en una carpeta llamada *Version1* y complete las funciones y/o métodos incompletos.

Para realizar esta tarea, tenga en cuenta que el objetivo es que escriba el programa de manera individual, entendiendo perfectamente todo el código que lo compone.

Una vez completado el programa, compílelo.

```
g++ circulomedio.cpp -o circulomedio
```

A continuación ejecute el programa, para comprobar su correcto funcionamiento.

```
./circulomedio
```

Se proporciona también un fichero de validación *circulomedio.dat*.

3. Compilación separada: Versión 2

Cree una nueva carpeta llamada *Version2* donde se hará una nueva versión del programa. Dentro de ella, deberá crear los directorios *include* (para los ficheros *.h*), *src* (para los ficheros *.cpp*), *lib* (para las bibliotecas), *obj* (para los ficheros *.o*) y *bin* (para los ejecutables). A continuación, deberá dividir —el programa que ya ha implementado y ejecutado en la sección anterior— en 3 módulos distintos:

1. Módulo *Punto*: implementado en *punto.h* y *punto.cpp*. Contiene el código para manejar el tipo de dato *Punto*.
2. Módulo *Circulo*: implementado en *circulo.h* y *circulo.cpp*. Contiene el código para manejar el tipo de datos *Circulo*. Hace uso del módulo *Punto*.
3. Módulo *Central*: implementado en *central.cpp*. Contiene el código que implementa el programa de cálculo del círculo central y su área. Hace uso de los módulos *Punto* y *Circulo*.

Tenga en cuenta que para evitar dobles inclusiones, los ficheros *.h* deben contener directivas del preprocesador de la forma siguiente:

```
#ifndef _FICHERO_H_
#define _FICHERO_H_
...
#endif
```

En los ficheros *.h* se incluirán la definición de las estructuras y los prototipos de las funciones (su cabecera más punto y coma). Por ejemplo, el contenido de *punto.h* sería algo así:

```
#ifndef _PUNTO_H
#define _PUNTO_H

class Punto {
private:
    double x;
    double y;
public:
    Punto() {x=0;y=0;}
    Punto(double x, double y) {this->x=x;this->y=y;}
    ...
};

double distancia(Punto p1, Punto p2);
Punto puntoMedio(Punto p1, Punto p2);
```

En los ficheros *.cpp* se incluirán la implementación de las funciones correspondientes. Los ficheros *.h* deberán incluirse donde sea necesario, con la sentencia:

```
#include "fichero.h"
```

Cuando tenga los tres módulos, se deberán compilar para obtener los archivos *punto.o*, *circulo.o* y *central.o*. Para ello, situese en el directorio padre de las carpetas *src*, *include*, etc.

```
g++ -c src/central.cpp -o obj/central.o -Iinclude
g++ -c src/punto.cpp -o obj/punto.o -Iinclude
g++ -c src/circulo.cpp -o obj/circulo.o -Iinclude
```

Una vez que dispone de los tres archivos objeto, *punto.o*, *circulo.o* y *central.o*, deberá enlazarlos para obtener el ejecutable *central* de la aplicación propuesta.

```
g++ obj/central.o obj/punto.o obj/circulo.o -o bin/central
```

Ejecute el nuevo programa para comprobar el funcionamiento.

Si modificamos el fichero `punto.h`, ¿qué órdenes sería necesario volver a ejecutar para obtener de nuevo el ejecutable? ¿Y si modificamos `circulo.cpp`?

4. Creación de una biblioteca: Versión 3

Cree una nueva carpeta llamada `Version3` donde haremos una nueva versión del programa. Tendrá la misma estructura de directorios que la versión 2. En esta sesión deberá crear una biblioteca. Concretamente, debe realizar las siguientes tareas:

1. Copie los ficheros `.h` y `.cpp` contruidos en la versión 2.
2. Compile los ficheros `.cpp`.

```
g++ -c src/central.cpp -o obj/central.o -Iinclude
g++ -c src/punto.cpp -o obj/punto.o -Iinclude
g++ -c src/circulo.cpp -o obj/circulo.o -Iinclude
```

3. Cree una biblioteca con los archivos `punto.o` y `circulo.o`, con nombre `libformas.a`.

```
ar rvs lib/libformas.a obj/punto.o obj/circulo.o
```

4. Ejecute la orden para crear el ejecutable `central` teniendo en cuenta esta biblioteca, es decir, sin enlazar directamente con los archivos objeto.

```
g++ obj/central.o -lformas -o bin/central -Llib
```

Indique de nuevo qué debemos hacer si modificamos el fichero `punto.h`, ¿qué órdenes sería necesario volver a ejecutar para obtener de nuevo el ejecutable? ¿Y si modificamos `circulo.cpp`?

5. Automatización de la compilación con ficheros Makefile: Versión 4

Cree una nueva carpeta llamada `practica1/version4` donde haremos una nueva versión del programa a partir de la versión 3 (misma estructuración en carpetas) copiando los ficheros `.cpp` y `.h`.

En esta versión construiremos un fichero `makefile` para gestionar automáticamente la compilación de la aplicación. El archivo `makefile` se construirá con un editor de texto, y se colocará en la carpeta padre de `src`.

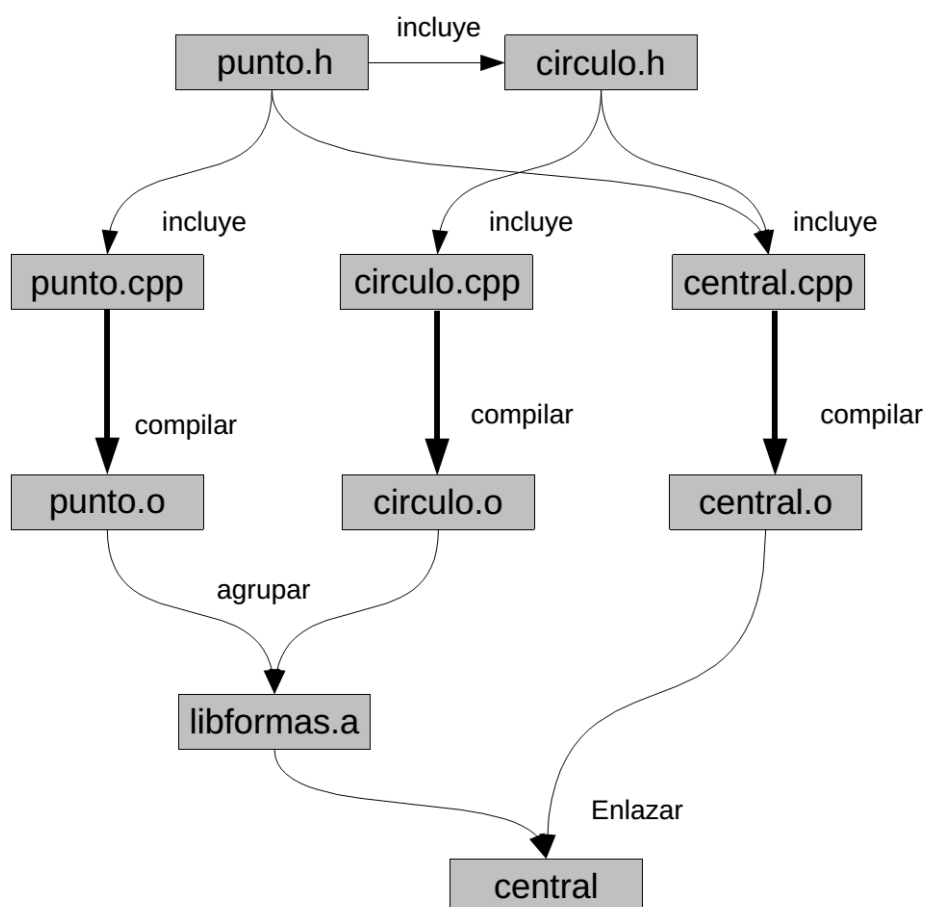


Figura 1: Módulos y relaciones para el programa “central”. Las flechas indican dependencias: (1) Las dependencias de inclusión se deben añadir tanto si es inclusión directa como indirecta y (2) El resto de dependencias se especifican sólo si son directas.

Para facilitar el desarrollo de la práctica, así como el estudio de las dependencias que se reflejan en el archivo *makefile*, se proporciona en la Figura 1 un esquema de los archivos y sus relaciones.

Puesto que conocemos las dependencias entre los ficheros de nuestro proyecto, tras hacer modificaciones en un módulo no necesitamos reconstruir el proyecto completo. Cuando modificamos algún fichero sólo es necesario reconstruir los ficheros que dependen de él, lo que hace que a su vez sea necesario reconstruir los ficheros que dependan de los nuevos ficheros reconstruidos, y así sucesivamente. El problema es que, dependiendo del módulo al que afecten las modificaciones, lo que tenemos que reconstruir podrá variar. Por ejemplo, si modificamos `circulo.cpp` debemos reconstruir `circulo.o`, `libformas.a`, y el ejecutable `central`. Sin embargo, si modificamos `central.cpp` sólo tendremos que reconstruir `central.o` y el ejecutable.

Para evitar acordarnos de qué partes se han de reconstruir en función

de cuales se han modificado, disponemos de herramientas que automatizan todo el proceso. En nuestro caso usaremos la utilidad **make**. Su cometido es leer e interpretar un fichero en el que se almacenan una serie de reglas que reflejan el esquema anterior de dependencias. Lo habitual es que a este fichero de reglas se le llame **Makefile** o **makefile**, aunque podría cambiar. El aspecto de una regla es el siguiente:

```
1 Objetivo : Lista de dependencias
2     Acciones
```

Donde:

- **Objetivo:** Esto es lo que queremos construir. Habitualmente es el nombre de un fichero que se obtendrá como resultado del procesamiento de otros ficheros. Más adelante veremos que no tiene que ser, necesariamente, un nombre de fichero.
- **Lista de dependencias:** Esto es una lista de items de los que depende la construcción del objetivo de la regla. Normalmente los items son ficheros o nombres de otros objetivos. Al dar esta lista de dependencias, la utilidad **make** debe asegurarse de que han sido todas satisfechas antes de poder alcanzar el objetivo de la regla.
- **Acciones:** Este es el conjunto de acciones que se deben llevar a cabo para conseguir el objetivo. Normalmente serán instrucciones como las que hemos visto antes para compilar, enlazar, etc.

IMPORTANTE: Observe que al escribir estas reglas en el fichero **Makefile**, las acciones se deben sangrar (o tabular) con un carácter tabulador. Si no, el programa **make** no es capaz de entender la regla.

Por ejemplo, la siguiente sería una regla válida:

```
1 bin/central : obj/central.o lib/libformas.a
2     g++ -o bin/central obj/central.o -Llib/ -lformas
```

donde el objetivo es la construcción del ejecutable **bin/central**. En la lista de dependencias hemos puesto la lista de ficheros de los que depende, o lo que es lo mismo, estamos diciendo que para poder construir **bin/central**, previamente han de haber sido construidos adecuadamente los ficheros **obj/central.o** y **lib/libformas.a**. Finalmente la acción que hay que llevar a cabo para generar el objetivo es la ejecución de **g++** con los parámetros que vemos en el ejemplo.

Si al aplicar la regla, se detecta que alguno de los items de la lista de dependencias no existe o necesita ser actualizado, entonces se ejecutarán las reglas necesarias para crearlo de nuevo antes de aplicar las acciones de la regla actual.

En realidad, **make** toma uno por uno los items de la lista de dependencias e intenta buscar alguna regla que le diga cómo se debe construir ese item. De esta forma, si por ejemplo está analizando el item **lib/libformas.a**, se buscará una regla cuyo objetivo sea ese. En nuestro ejemplo, esa regla debería ser la siguiente:

```
1 lib/libformas.a: obj/punto.o obj/circulo.o
2 ar rsv lib/libformas.a obj/punto.o obj/circulo.o
```

de esta forma, para saber si `lib/libformas.a` necesita ser actualizado se aplicará la regla de forma análoga a como hicimos con la regla anterior. Al analizar la lista de dependencias, intentará comprobar si los items `obj/punto.o` y `obj/circulo.o` necesitan ser actualizados y buscará reglas con esos objetivos. En nuestro ejemplo las reglas podrían ser éstas:

```
1 obj/punto.o: src/punto.cpp include/punto.h
2     g++ -c src/punto.cpp -o obj/punto.o -Iinclude/
3
4 obj/circulo.o: src/circulo.cpp include/circulo.h include/punto.h
5     g++ -c src/circulo.cpp -o obj/circulo.o -Iinclude/
```

Ahora, la lista de dependencias para la regla `obj/punto.o` contiene los items `src/punto.cpp` y `include/punto.h`. Al tratarse de ficheros de código fuente, no será frecuente que haya reglas cuyo objetivo sea obtener éstos, ya que esos ficheros no se van a crear a partir de otros ficheros sino que serán creados manualmente en un editor de textos por parte del programador. En esta situación, para averiguar si es necesario volver a construir el objetivo `obj/punto.o`, se comprobará si se da o no alguna de las siguientes situaciones:

- Que el objetivo no exista. Esta situación indica que el código fuente no fué compilado con anterioridad y que, por lo tanto, se ejecutarán las acciones de la regla para compilarlo y generar el código objeto.
- Que el objetivo ya exista pero su fecha de modificación sea anterior a la del fichero de código fuente. En este caso es evidente que, aunque con anterioridad ya fué compilado el código fuente y fué creado el código objeto, en algún momento posterior el programador ha modificado dicho código fuente. Esto implica que el código objeto necesita ser actualizado, es decir, que hay que aplicar las acciones de la regla para volver a compilarlo.
- Si no se da ninguna de las dos situaciones anteriores, entonces es que el objetivo está actualizado y no se aplicarán las acciones.

Por tanto, al aplicar la primera regla (`bin/central`), si por ejemplo hemos hecho cambios en `src/punto.cpp`, se aplicarán de manera sucesiva (y ordenada) todas las reglas necesarias para ir construyendo todos los ficheros intermedios del proceso de compilación y enlazado. El encadenamiento de reglas lo gestiona **make** de manera automática y no debemos preocuparnos por el orden en el que escribimos las reglas en el fichero `Makefile`; él sabe buscar la regla adecuada en cada momento.

5.1. Ejecutando make

Si ejecutamos **make** sin ningún parámetro, intentará aplicar la primera regla que se encuentre en el fichero `Makefile`. Si queremos aplicar otra regla, debemos llamar a **make** usando como parámetro el objetivo de dicha regla. Por ejemplo, en el caso anterior, y suponiendo que la regla `bin/central` no es la primera que hemos escrito (recuerda que el orden de las reglas en `Makefile` no es importante), debemos ejecutar:

```
make bin/central
```

Esta ejecución de **make** construirá la aplicación **central** y todos los ficheros necesarios para conseguir dicho objetivo.

A veces queremos que el fichero `Makefile` construya más de una aplicación. Por ejemplo, suponer que además de querer construir la aplicación **central** quisiéramos contruir también la aplicación **main2**. En ese caso, una vez añadida al `Makefile` la regla para construir esta segunda aplicación, podríamos llamar a **make** dos veces para construir las dos aplicaciones:

```
make bin/central
make bin/main2
```

Si esto es lo que tenemos que hacer siempre para crear nuestro proyecto, es habitual incluir en el `makefile` una nueva regla que obligue a la construcción de nuestras dos aplicaciones. Esta regla, que sirve para agrupar todos los objetivos del proyecto, se suele escribir al comienzo de `Makefile` (la primera regla) y se llama `all` (ese nombre es el objetivo de la regla). La forma concreta sería:

```
1 all : bin/central bin/main2
```

Observe que no tiene acciones asociadas. Al haber sido escrita en primer lugar en `Makefile`, bastará con ejecutar:

```
make
```

para que sea aplicada. Al aplicarla, lo primero que se intenta hacer es verificar si es necesario actualizar alguna de sus dependencias, que son los ejecutables **central** y **main2**. Si aún no han sido generados, se crean (aplicando otras reglas). Una vez que ha terminado ese proceso, habría que pasar a aplicar las acciones de esta regla, pero como no tiene, no se hace nada más. El resultado es que ejecutando simplemente **make** hemos conseguido crear todos los ejecutables del proyecto.

5.2. Otras reglas estándar

A veces se hace necesario borrar ficheros que se consideran temporales o ficheros que no se van a necesitar con posterioridad. Por ejemplo, una vez acabado el proyecto definitivamente, no serán necesarios los

códigos objeto ni, probablemente, las bibliotecas por lo que podemos borrarlos.

En este sentido se suelen incorporar algunas reglas que hacen estas tareas de limpieza. Es frecuente considerar dos niveles de limpiado del proyecto. Un primer nivel que limpia ficheros intermedios pero deja las aplicaciones finales que hayan sido generadas:

```
1 clean:
2     echo "Limpiando..." //También puede emplearse @echo
3     rm obj/*.o lib/*.a bin/*
```

De esta forma, tras acabar de programar el proyecto podemos quedarnos únicamente con el código fuente original y los ejecutables. Observe que esta regla no tiene dependencias por lo que al aplicarla, directamente se pasa a ejecutar sus acciones.

5.3. Consideraciones sobre los ficheros de cabecera

Los ficheros de cabecera también deben ser tenidos en cuenta a la hora de escribir las reglas para **make**. Por ejemplo, en el caso de la regla que dice como se construye el código objeto del módulo (`obj/punto.o`), debemos poner en la lista de dependencias todos aquellos ficheros que afectan a la construcción de ese objetivo de tal forma que, si alguno de ellos fuese modificado, se obligase a la reconstrucción de dicho objetivo. En particular, si vemos el contenido de `src/punto.cpp`, podemos apreciar que este hace un `#include` de `punto.h`, por lo que la regla debe tenerlo en cuenta (esta dependencia también queda clara en la Figura 1):

```
1 obj/punto.o: src/punto.cpp include/punto.h
2     g++ -c src/punto.cpp -o obj/punto.o -Iinclude/
```

5.4. Obtención automática de las dependencias

El preprocesador de **g++** es capaz de determinar todas las dependencias necesarias para la compilación de un determinado módulo. Además, como resultado, proporciona la cabecera de la regla necesaria para el correspondiente fichero `Makefile`. Para esto se usa la opción `-MM` en la llamada a **g++**. Siguiendo con el ejemplo de esta práctica, si ejecutamos:

```
g++ -MM -Iinclude src/central.c
```

obtenemos como resultado:

```
central.o: src/central.cpp include/punto.h \
    include/circulo.h
```

Observe que se incluyen como dependencias todos los ficheros de cabecera que, directa o indirectamente, están siendo utilizados por `central.cpp`.

5.5. Uso de macros en makefiles

Uno de los problemas que podemos ver en el fichero **makefile** anterior, es que se repiten por todos lados los nombres de los directorios **bin**, **include**, **lib**, **obj** y **src**. ¿Qué pasa ahora si decidimos cambiar el nombre de alguno de ellos? Tendríamos que cambiar una por una todas las ocurrencias de dichos directorios. Mediante el uso de *macros*, que son variables o cadenas que se expanden cuando realizamos una llamada a **make**, conseguimos que los nombres de los directorios sólo los tengamos que escribir una vez. Por ejemplo, incluiremos al principio de nuestro **makefile**, una macro para el directorio **bin** de la forma **BIN = bin** y luego siempre que queramos hacer referencia al directorio **bin** escribiremos **\$(BIN)**.

Modifique el anterior fichero **makefile** para que use macros de este tipo, en lugar de directamente los nombres de los directorios.

6. Introducción al depurador DDD

6.1. Conceptos básicos

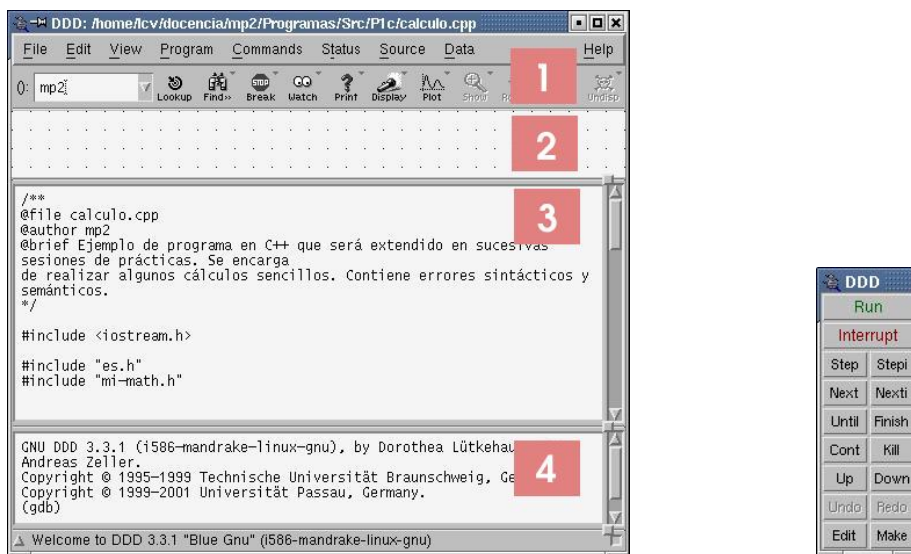
El programa **ddd** es, básicamente, una interfaz (*front-end*) separada que se puede utilizar con un depurador en línea de órdenes. En el caso que concierne a este documento, **ddd** será la interfaz de alto nivel del depurador **gdb**. Para poder utilizar el depurador es necesario compilar los ficheros fuente con la opción **-g** en otro caso mostrará un mensaje de error. En cualquier caso, el depurador se invoca con la orden

```
ddd fichero-binario
```

6.2. Pantalla principal

La pantalla principal del depurador se muestra en la Figura 2.a. En ella se pueden apreciar las siguientes partes.

1. Zona de menú y barra de herramientas. Con los componentes típicos de cualquier programa.
2. Zona de visualización de datos. En esta parte de la ventana se mostrarán las variables que se hayan elegido y sus valores asociados. Si esta zona no estuviese visible, acceda a menú "View - Data Window".
3. Zona de visualización de código fuente. Se muestra el código fuente que se está depurando y la línea por la que se está ejecutando el programa. Si esta zona no estuviese visible, acceda a menú "View - Source Window".
4. Zona de visualización de mensajes de **gdb**. Muestra los mensajes del verdadero depurador, en este caso, **gdb**. Si esta zona no estuviese visible, acceda a menú "View - Gdb Console".



(a)

(b)

Figura 2: Pantalla principal de ddd

Sobre la ventana principal aparece una ventana flotante de herramientas que se muestra en la Figura 2.b desde la que se pueden hacer, de forma simplificada, las mayoría de las operaciones de depuración.

6.3. Ejecución de un programa paso a paso

Una vez cargado el programa binario, se puede comenzar la ejecución siguiendo cualquiera de los métodos mostrados en el cuadro 1. Hay que tener en cuenta que esta orden inicia la ejecución del programa de la misma forma que si se hubiese llamado desde la línea de órdenes, de forma que el programa comenzará a ejecutarse sin control directo desde el depurador hasta que termine, momento en el que devuelve el control al depurador. En cualquier momento se puede terminar la ejecución de un programa mediante distintas formas, la más rápida es mediante la orden `kill` (ver cuadro 1). También se pueden pasar argumentos a la función `main` (como en la línea de órdenes) desde la ventana que aparece en la Figura 3.

Para comenzar a ejecutar un programa bajo control del depurador es conveniente colocar un punto de ruptura¹ en la primera línea ejecutable del código. Una vez colocado este punto de ruptura se puede comenzar la ejecución del programa paso a paso según lo mostrado en el cuadro 1 y teniendo en cuenta que ddd señala la línea de código activa con una pequeña flecha verde a la izquierda de la línea ➡ El depurador ddd también


¹Un punto de ruptura (abreviadamente PR) es una marca en una línea de código ejecutable de forma que su ejecución siempre se interrumpe antes de ejecutar esta línea, pasando el control al depurador. ddd visualiza esta marca como una pequeña señal de STOP .



Figura 3: Ventana para pasar argumentos a main

muestra la salida de la ejecución del programa en una ventana aparte (DDD: Execution window), si esta ventana no estuviese visible, entonces menú "Program - Run in execution window".

6.4. Inspección y modificación de datos

ddd, como cualquier depurador, permite inspeccionar los valores asociados a cualquier variable y modificar sus valores. Se puede visualizar datos temporalmente, de forma que sólo se visualizan sus valores durante un tiempo limitado, o permanentemente, de forma que sus valores se visualicen durante toda la ejecución (ver cuadro 1). Es necesario aclarar que sólo se puede visualizar el valor de una variable cuando la línea de ejecución activa se encuentre en un ámbito en el que sea visible esta variable. Asimismo, ddd permite modificar, en tiempo de ejecución, los valores asociados a cualquier variable de un programa, bien desde la ventana del código, bien desde la ventana de visualización de datos.

6.5. Inspección de la pila

Durante el proceso de ejecución de un programa se suceden llamadas a módulos que se van almacenando en la pila. ddd ofrece la posibilidad de inspeccionar el estado de esta pila y analizar qué llamadas se están resolviendo en un momento dado de la ejecución de un programa (ver cuadro 1).

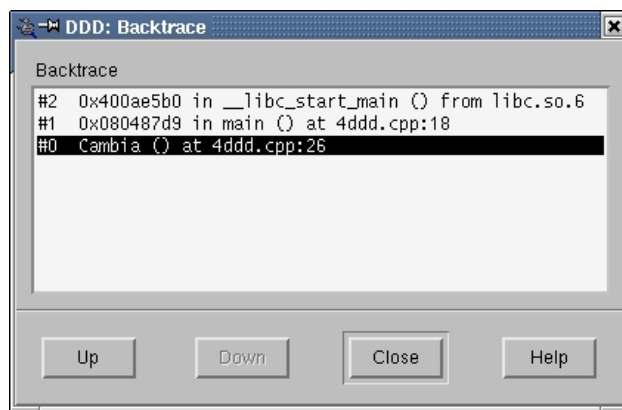


Figura 4: Ventana que muestra el estado de la pilla de llamadas a funciones

6.6. Mantenimiento de sesiones de depuración

Una vez que se cierra el programa ddd se pierde toda la información sobre PR, visualización permanente de datos, etc, que se hubiese configurado a lo largo de una sesión de depuración. Para evitar volver a introducir toda esta información, ddd permite grabar sesiones de depuración a través del menú principal (opciones de sesiones). Cuando se graba una sesión de depuración se graba exclusivamente la configuración de depuración, en ningún caso se puede volver a restaurar la ejecución de un programa antiguo con sus valores de memoria, etc.

6.7. Reparación del código

Durante una sesión con ddd es normal que sea necesario modificar el código para reparar algún error detectado. En este caso es necesario mantener bien actualizada la versión del programa que se encuentra cargada. Para ello lo mejor es interrumpir la ejecución del programa y recargarlo (menú "Source - Reload source").

Acción	Menu	Teclas	Barra herramientas	Otro
Comenzar la ejecución	Program - Run	F2	Run	
Matar el programa	Program - Kill	F4	Kill	
Poner un PR	-	-	Break	Pinchar derecho - Set breakpoint
Quitar un PR	-	-	-	Pinchar derecho sobre STOP - Disable Breakpoint
Paso a Paso (sí llamadas)	Program - Step	F5	Step	
Paso a Paso (no llamadas)	Program - Next	F6	Next	
Continuar indefinidamente	Program - Continue	F9	Cont	
Continuar hasta el cursor	Program - Until	F7	Until	Pinchar derecho - Continue Until Here
Continuar hasta el final de la función actual	Program - Finish	F8	Finish	
Mostrar temporalmente el valor de una variable	Escribir su nombre en (): - Botón Print	-	-	Situar ratón sobre cualquier ocurrencia
Mostrar permanentemente el valor de una variable (ventana de datos)	Escribir su nombre en (): - Botón Display	-	-	Pinchar derecho sobre cualquier ocurrencia - Display
Borrar una variable de la ventana de datos	-	-	-	Pinchar derecho sobre visualización - Undisplay
Cambiar el valor de una variable	Pinchar sobre variable (en ventana de datos o código) - Botón Set	-	-	Pinchar derecho sobre visualización - Set value

Cuadro 1: Principales acciones del programa ddd y las formas más comunes de invocarlas