

El programa realiza una selección aleatoria de fichas A y B, mediante `Math.random()`. Existen tres posibilidades.

- Cogér ficha A (a mayor a **numeroEntero**)
- Cogér ficha B (a menor a **numeroEntero**)
- Cogér cualquier ficha (a igual a **numeroEntero**)

Ello va a depender de el valor que tope una variable final llamada **numeroEntero** respecto a una variable ya definida previamente llamada **a**, cuyo valor es 5.

El programa, por defecto, tiene un fallo de diseño. Y es que en la línea 14, se realiza una operación matemática en la que se suma por error 10. Esto provoca que el número generado aleatoriamente siempre sea mayor a **a**, es decir, a 5.

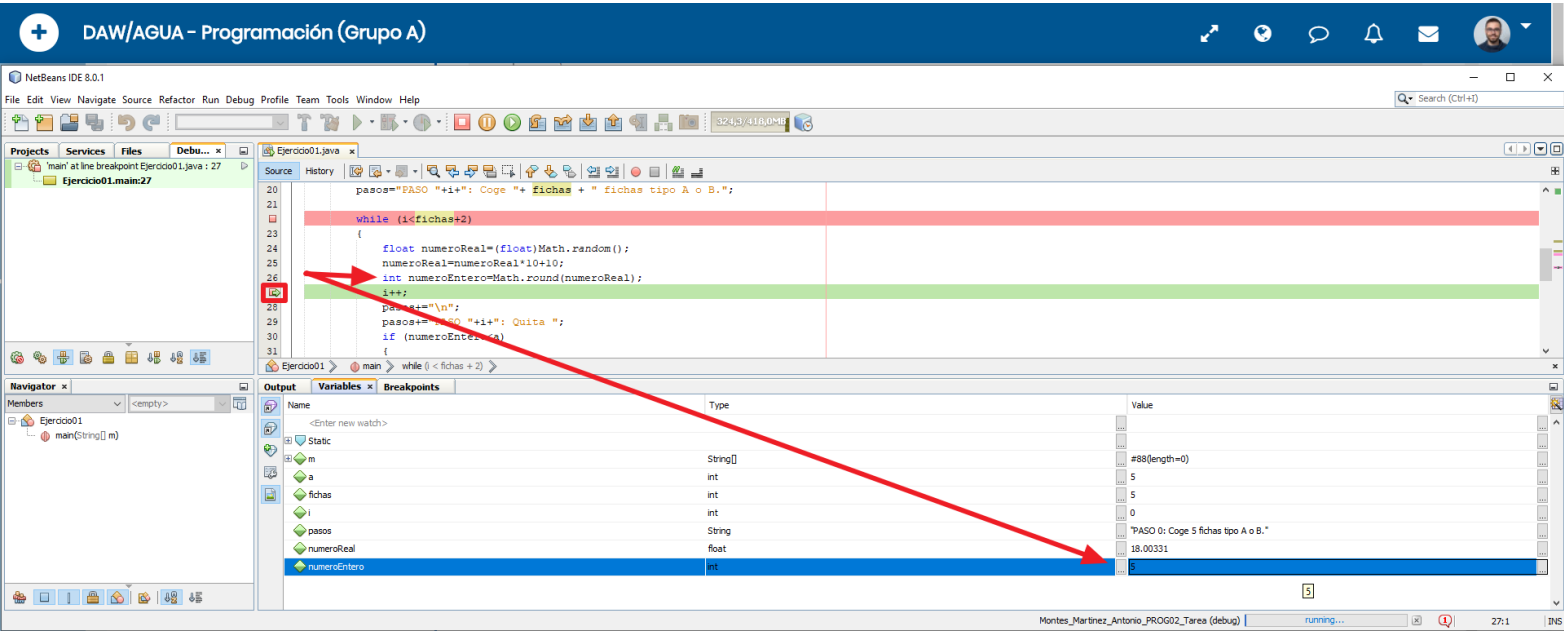
Para poder hacer que el programa contemple las otras posibilidades sin modificar el código, se realiza lo siguiente:

1. Establecemos un breakpoint para mediante la pestaña “Variables” poder modificar la variable **a** y asegurarnos que su valor no va a ser superado por **numeroEntero**. En este caso, se le ha asignado un valor de 50. Como consecuencia, dentro de la variable tipo String **pasos**, se puede observar como se ha concatenado la string “Quita una ficha tipo A”.

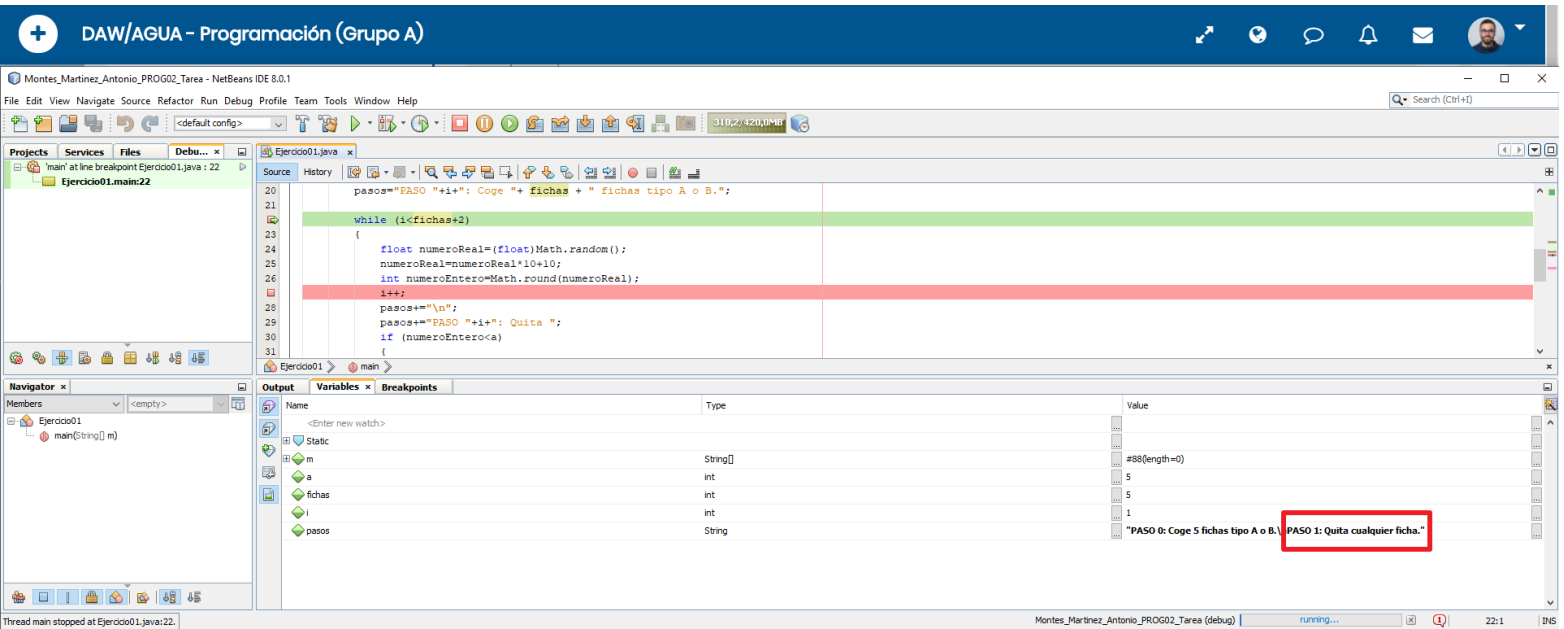
The screenshot shows the NetBeans IDE interface. The top toolbar has a red box around the 'Run' button (a green play icon). A red arrow points from this button to the 'Variables' tab in the bottom-right pane. In the 'Variables' tab, the variable 'a' is highlighted, and its value is shown as 50. Another red arrow points from the value 50 to the 'pasos' variable, which contains the string "PASO 0: Cogé 8 fichas tipo A o B." and "PASO 1: Quita una ficha tipo A.".

Name	Type	Value
<Enter new watch>		
Static		
main	String[]	#89 (length=0)
a	int	50
fichas	int	8
i	int	1
pasos	String	"PASO 0: Cogé 8 fichas tipo A o B." "PASO 1: Quita una ficha tipo A."

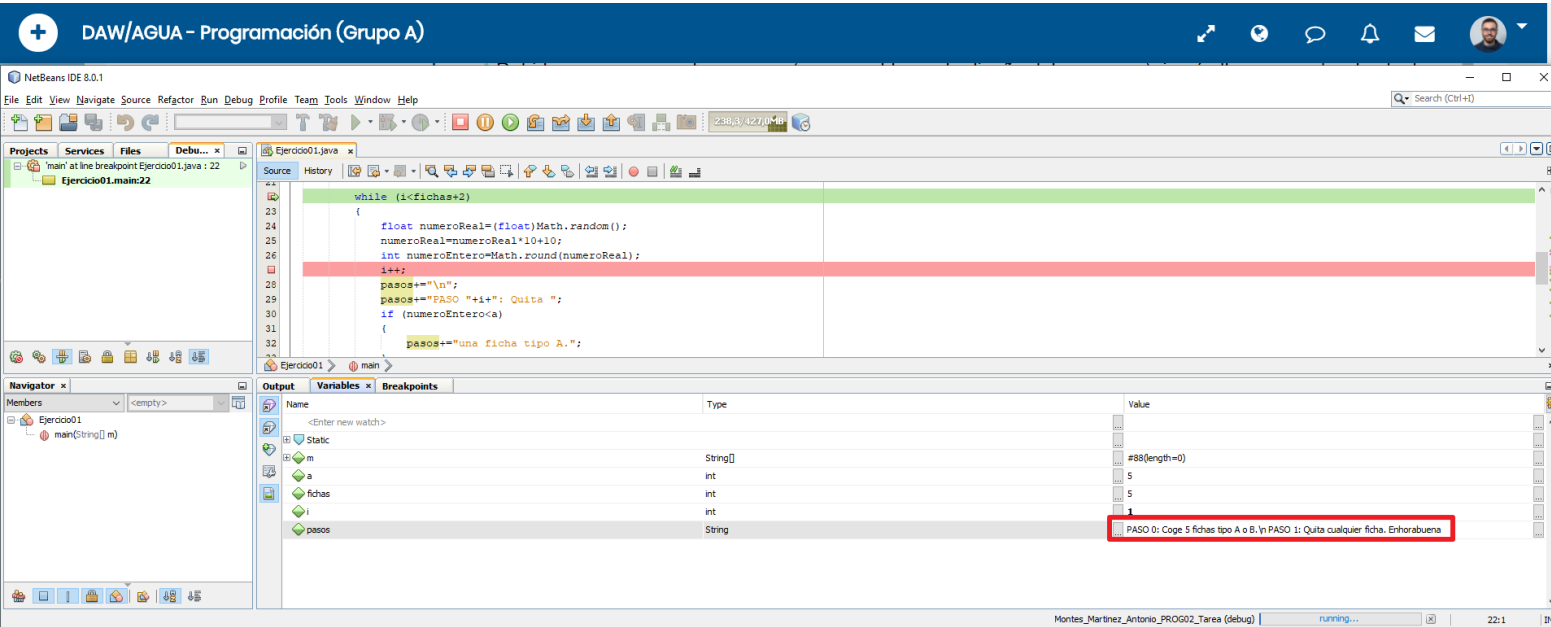
2. Para poder mostrar el último caso, necesitamos hacer que ambas variables sean iguales a la hora de ser comparadas mediante el IF-ELSE IF-ELSE. Para ello, tenemos que conocer el valor de **numeroEntero**, el cual, añadiendo un punto de ruptura, modificaremos su valor para darle el mismo valor que a la variable **a**.



3. Como consecuencia, podemos ver la concatenación de la string “Quita cualquier ficha” en la variable **pasos**.



4. Como último paso, vamos a modificar la variable **pasos** para que una vez ejecutado el tercer caso, es decir, “Quita cualquier ficha”, además se muestres “Enhorabuena”. Para ello, forzamos el caso como hemos hecho anteriormente y modificamos la variable una vez que aparece el caso concatenado.



5. Como resultado final, una vez ejecutado el programa completo, podemos observar el mensaje modificado para dicho caso.

