

## DEPURACIÓN EN ECLIPSE

1.- Realiza un programa mediante Eclipse que solicite el nombre de usuario y su contraseña. El nombre de usuario será tu nombre y la contraseña "abreme". Seguirá pidiendo nombre de usuario mientras que no se introduzca la contraseña correcta:"abreme". Una vez se introduce la contraseña correcta el programa muestra por pantalla Bienvenido al programa tu\_nombre.

El código:

```
import javax.swing.JOptionPane;

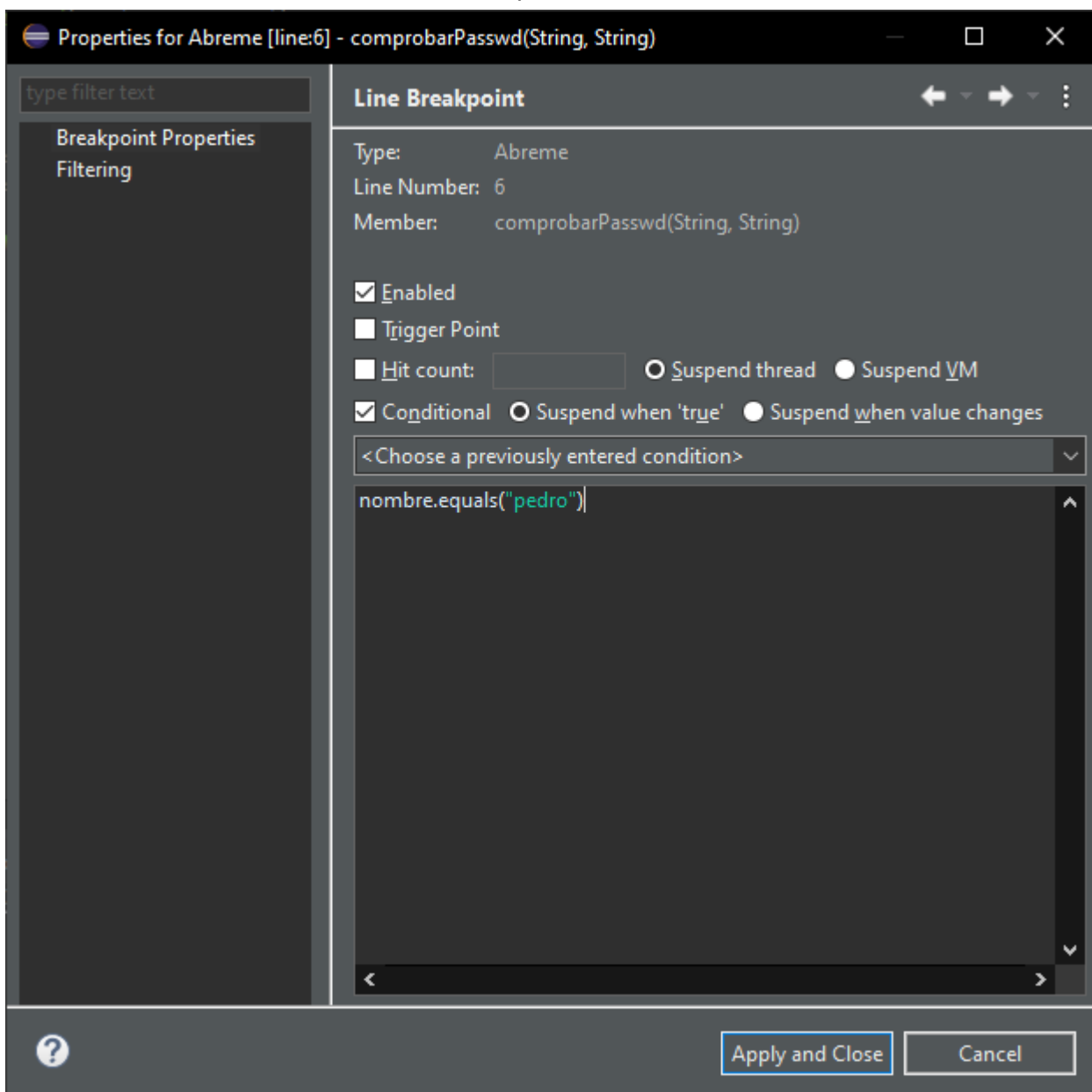
public class Abreme {

    public static void comprobarPasswd(String nombre, String passwd) {
        if(JOptionPane.showInputDialog("Introduce tu contraseña").equals(passwd))
        {
            System.out.printf("Bienvenido %s\n", nombre);
        }
        else {
            System.out.printf("Contraseña incorrecta\n");
            comprobarPasswd(nombre, passwd);
        }
    }

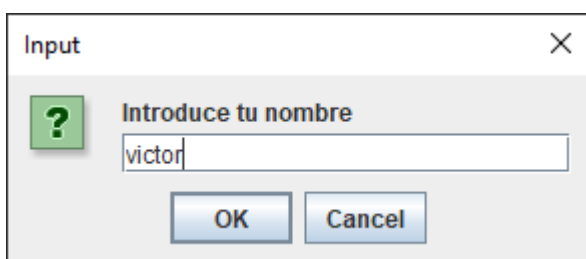
    public static void main(String[] args) {
        String passwd = "abreme";
        String nombre = JOptionPane.showInputDialog("Introduce tu nombre");

        comprobarPasswd(nombre, passwd);
    }
}
```

Establecemos el punto de ruptura condicional, parará en la línea 6 solamente cuando el nombre de usuario sea "pedro".

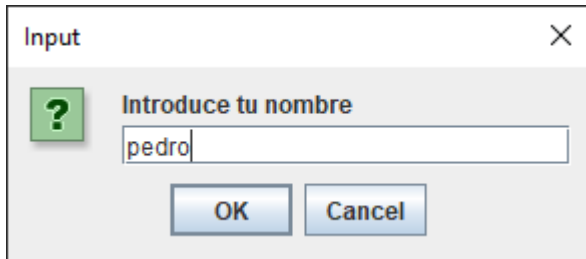


Introducimos un nombre diferente a pedro:



No obtenemos ninguna interrupción en el breakepoint.

Ahora probamos con el nombre pedro:



Ahora si que se detiene en el breakepoint.

```

3 public class K01Ejerc1 {
4
5     public static void comprobarPasswd(String nombre, String passwd) {
6         if(JOptionPane.showInputDialog("Introduce tu contraseña").equals(passwd)) {
7             System.out.printf("Bienvenido %s\n", nombre);
8         }
9         else {
10            System.out.printf("Contraseña incorrecta\n");
11            comprobarPasswd(nombre, passwd);
12        }
13    }
14 }

```

2.- Implementa un programa que mediante un bucle while muestre un contador de 1 a 10.

El código:

```

public class Contador2 {

    public static void main(String[] args) {

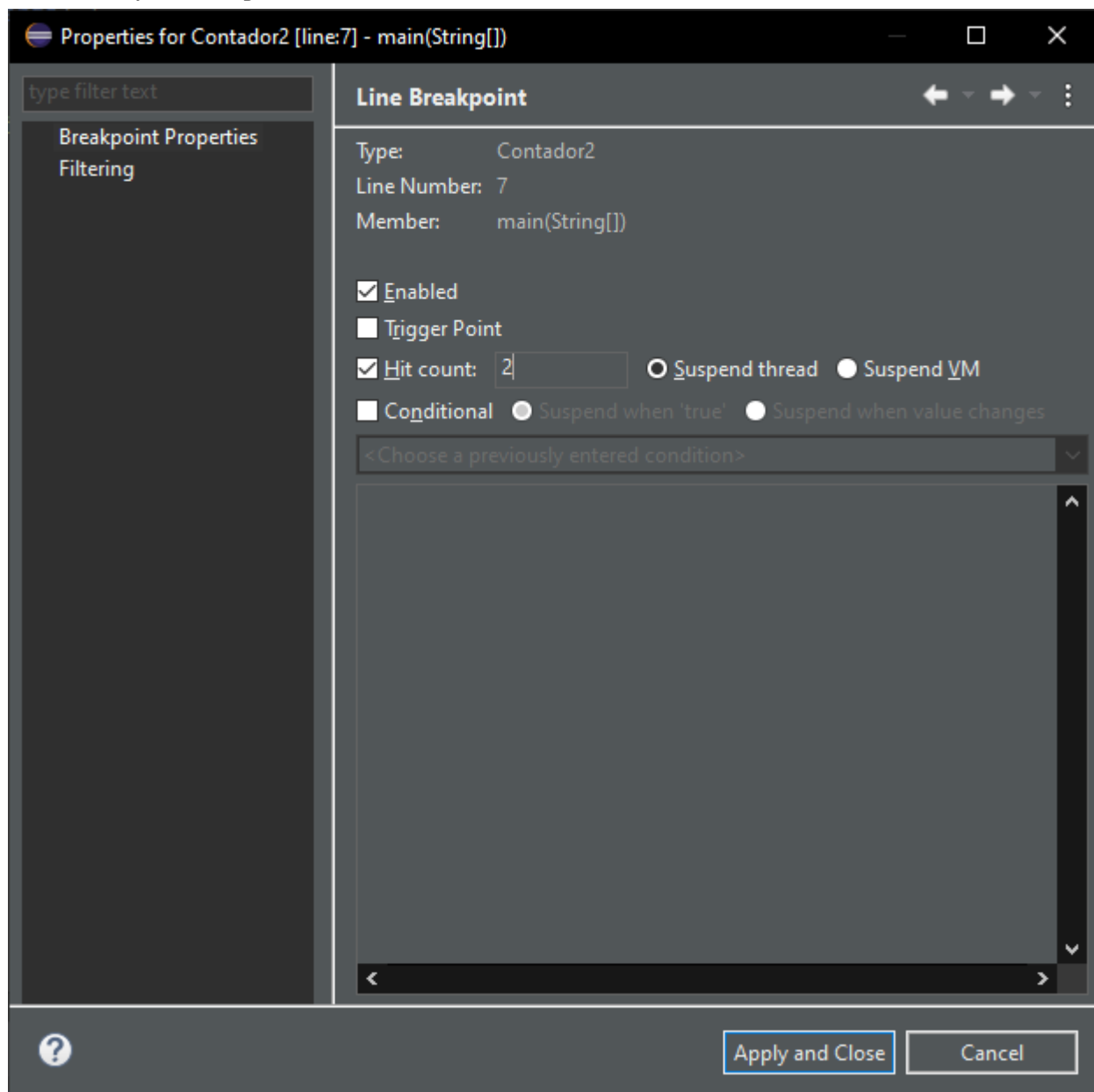
        int i = 1;
        while(i ≤ 10) {
            System.out.printf("%d ", i);

            i++;
        }
    }
}

```

Detén el bucle cuando se ejecute la segunda ejecución y visualiza el valor de las variables.

Establecemos el punto de ruptura en la línea donde esta la instrucción 'while' y configuramos el hit count.



Se para en la segunda vuelta de bucle:

