INTRODUÇÃO AO DEBUG DE **APLICAÇÃO**

Introdução a Programação















01

TESTE DE MESA















Trata-se de um processo manual para análise e verificação do comportamento de uma algoritmo.

—BATISTA, MESSIAS











0

a = 2b = 5а + b ** 2 a + b b = a - cprint(a)

#	a
1	2



公



1		_	0		
1	a	=	2		
2	b	=	5		
3	С	=	а	+	b
4	а	=	а	* *	^k 2
5	С	=	1	+	b
6	b	=	а	_	С
7					
8	pr	ir	nt ((a))

#	a	b
1	2	-
2	2	5



 \triangle



1	a	=	2 5		
2	b	=	J		
3	С	=	a	+	b
4	а	=	a	**	2
5	С	=	1	+	b
6	b	=	а	_	С
7					
8	pr	ir	nt ((a))

#	a	b	С
1	2	-	-
2	2	5	-
3	2	5	7





1	а	=	2		
1	а	_			
2	b	=	5		
3	С	=	a	+	b
4	а	=	a	* *	^k 2
5	С	=	1	+	b
6	b	=	a	_	С
7					
8	pr	ir	nt ((a))

#	а	b	С
1	2	-	-
2	2	5	-
3	2	5	7
4	4	5	7





1	а	=	2		
2	b	=	5		
3	С	=	а	+	b
4	a	=	а	*>	^k 2
5	С	=	1	+	b
6	b	=	a	_	С
7					
8	pı	ir	nt ((a))

#	а	b	С
1	2	-	-
2	2	5	-
3	2	5	7
4	4	5	7
5	4	5	6





1 2	a b	= =	2 5		
3	С	=	а	+	b
4	а	=	а	* *	^k 2
5	С	=	1	+	b
6	b	=	а	_	С
7					
8	pr	ir	nt ((a))

#	а	b	С
1	2	-	-
2	2	5	-
3	2	5	7
4	4	5	7
5	4	5	6
6	4	-2	6



 \triangle





QUANDO UTILIZAR?

- Sempre que houver dúvida sobre o comportamento de uma variável;
- Sempre que houver dúvida sobre o comportamento de uma algoritmo:
- Sempre que houver dúvida sobre o retorno de uma função;
- Sempre que houver dúvida sobre o resultado de uma expressão;
- Sempre que houver dúvida sobre uma estrutura de seleção ou de repetição.



02

DEBUG NO PYCHARM









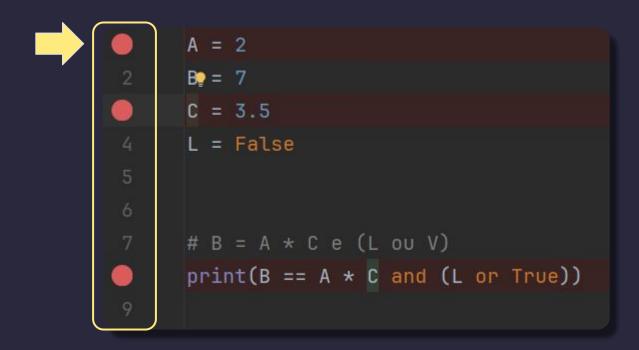








ADICIONAR OS BREAKPOINTS

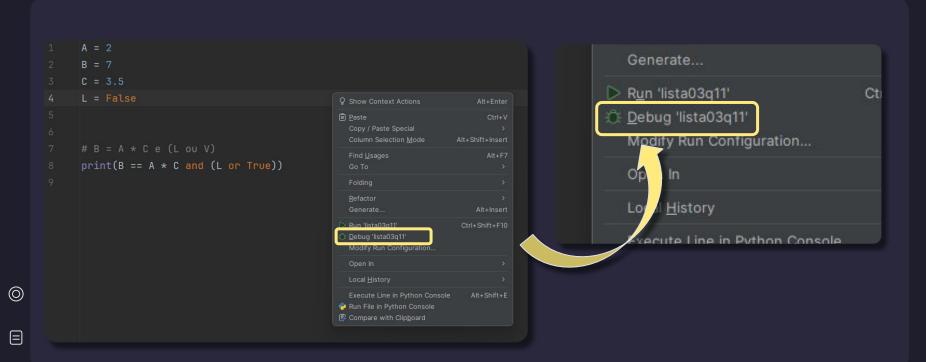








EXECUTAR COM DEBUG

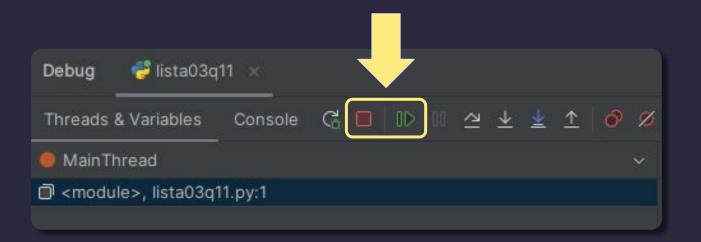








VERIFICAÇÃO DO DEBUG





0







COMPORTAMENTO DAS VARIÁVEIS

```
A = 2 A: 2
       B = 7 B: 7
       C = 3.5
Debug 💞 lista03q11
<module>, lista03g11.pv:3
```

```
10 A = {int} 2
  10 B = {int} 7
> # Special Variables
```





 \triangle









EXISTEM OUTRAS FORMAS DE DEBUG.

VOCÊ PODE PESQUISAR POR OUTRAS FORMAS...













DÚVIDAS?







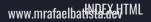












INTRODUÇÃO AO DEBUG DE **APLICAÇÃO**

Introdução a Programação











