

Algoritmos y Estructuras de Datos I

Primer cuatrimestre de 2020

04 de Mayo de 2020

Taller de Debugging

1. Indicaciones

El objetivo del taller es encontrar bugs en la implementación de los ejercicios utilizando las herramientas vistas. Podrán encontrar los materiales para el taller de hoy en el archivo (**labo04.zip**), en la sección descargas de la materia. Una vez descomprimido encontrarán dentro de la carpeta *template-alumno/* los archivos para trabajar. A continuación detallamos el contenido de los mismos:

- *main.cpp*: Contiene el código con las llamadas a las funciones de testing (de prueba) de cada ejercicio, y que se encuentran en *cases.cpp*.
- *cases.cpp*: Contiene las funciones de testing de cada ejercicio, una función por ejercicio. Cada función de testing contiene varios llamados a la función que realiza el test (comparacion de resultados) para cada caso de prueba establecido. La funcion de testing del ejercicio retorna true cuando todos los casos probados son exitosos.
- *ejercicios.cpp*: Contiene la implementación de las funciones que resuelven la problemática de cada ejercicio.
- *ejercicios.h*, *cases.h*: Contiene las cabeceras de las funciones de los archivos cpp homónimos.
- *template-alumnos/datos/loremIpsum.txt* y *template-alumnos/datos/losprofetas.txt*, archivos de datos para el ejercicio 8.
- *template-alumnos/datos/SensadoRemoto.txt* archivo de datos para el ejercicio 9.

Las fuentes de los errores pueden ser de diferentes tipos: errores de sintaxis, errores de memoria, divisiones por cero, errores en los datos de entrada, etc.

Utilizar las herramientas de debugging para poder corregir los ejercicios y obtener el puntaje ideal.

Para la utilización de este codigo en la plataforma online:

1. Copiar y pegar el codigo del archivo **main.cpp** dado por la cátedra sobre el **main.cpp** de la plataforma.
2. Utilizando el icono de "New File" o Ctrl+M, crear los archivos **ejercicios.cpp**, **ejercicios.h**, **cases.cpp** y **cases.h**, y copiar alli el código dado por la cátedra para cada uno de ellos. Hacer lo mismo con los archivos .txt que están en el directorio Datos.
3. Una vez creados los archivos base, utilizando el icono "Save" o Ctrl+S, se graba el Proyecto, por ejemplo, con el nombre "labo04". De esta manera pueden volver a leerlo luego desde el panel del menú, a la izquierda, y no precisan copiar todos los archivos nuevamente. Conviene generar un usuario para ello.
4. Desde el panel del menu, a la izquierda de la plataforma online, cuando se hace click sobre "My Projects", se puede acceder a los proyectos que tenemos guardados, donde se pueden borrar, descargar o volver a poner sobre la plataforma.