# Manual de Uso para el Eclipse Debugger

Por:

Eduardo Quiroga y Gunther Karolyi

Octubre de 2017

#### Contenido

ntroducción	2
uncionamiento	2
Conclusión	
Bibliografía	
<u> </u>	
Anexos	3

#### Introducción

La aplicación a la que nos vamos a referir en este manual tiene como objetivo funcionar como un debugger para Eclipse, que mientras nos muestre la parte de código que se está operando, se señalará en un diagrama de flujo previamente construido la misma porción del código. Esta aplicación funciona como un "add-on" de Eclipse que se debe instalar por aparte.

A continuación, se tratará el funcionamiento de esta y la manera correcta de operarla.

#### **Funcionamiento**

El uso de la aplicación es bastante simple, tomando en cuenta que ya hayamos instalado el plugin de Eclipse. Para utilizar el debugger simplemente abrimos la aplicación de Eclipse, y agregamos el nuevo plugin como una vista, esto nos va a abrir una ventana extra en nuestro espacio de trabajo donde podemos visualizar la línea de código que se está ejecutando, junto con el diagrama de flujo que resalta el nodo que también se está ejecutando.

Algunas de las principales funciones son:

- Load: Se encarga de cargar el archivo de código que va a ser analizado.
- Step Into: Esta función permite ingresar en los métodos que se llaman dentro del código que se está analizando.
- Step Over: Esta función permite saltar los métodos que se llaman en el código para simplemente omitirlos y retornar el resultado sin ver el proceso paso por paso.
- Quit: Se encarga de cerrar la aplicación.

### Conclusión

El plugin tiene un funcionamiento bastante versátil al aceptar una gran variedad de código de Java, volviéndolo una herramienta con miles de propósitos, desde educación hasta verificación del funcionamiento de diferentes aplicaciones y programas.

## Bibliografía

Java virtual machine - Wikipedia. (n.d.). Retrieved October 19, 2017, from https://en.wikipedia.org/wiki/Java\_virtual\_machine

#### Anexos

Página de Git: https://github.com/ed-quiroga-2103/Datos1\_Proyecto2