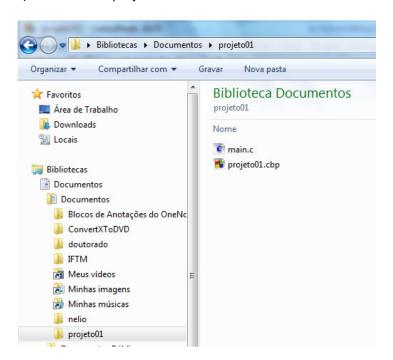
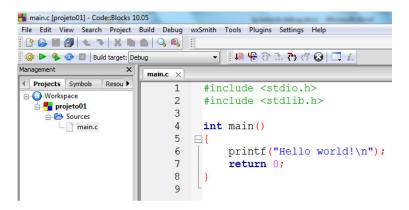
Executar o DEBUGGER no Code::Blocks (teste de mesa automático)

- 1) Crie um projeto no Code::Blocks (pois o debugger do Code::Blocks só funciona se o seu código estiver dentro de um projeto).
 - File -> New -> Project
 - Escolha "Console Application" e clique em "Go"
 - Next
 - Escolha linguagem C e clique Next
 - Escolha um nome para o projeto, escolha uma pasta e clique Next
 - Clique em Finish
- 2) Confira o seu projeto criado:



3) Confira a estrutura do seu projeto no Code::Blocks:



4) Digite o seu programa:

```
main.c [projeto01] - Code::Blocks 10.05
File Edit View Search Project Build Debug wxSmith Tools Plugins Settings Help
Build target: Debug
                                  main.c ×

    Projects Symbols Resou ▶

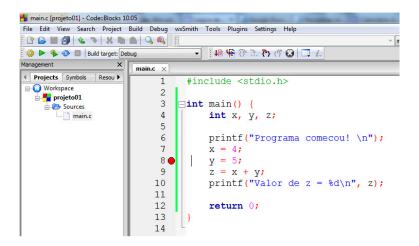
                           1
                                #include <stdio.h>

☐ · O Workspace

                           2
  projeto01
                           3
                               □int main() {
                           4
                                     int x, y, z;
      main.c
                           5
                           6
                                     printf("Programa comecou! \n");
                                     y = 5;
                           8
                                    z = x + y;
printf("Valor de z = %d\n", z);
                           9
                          10
                          11
                          12
                                     return 0;
                          13
```

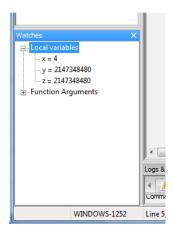
5) Marque em qual linha o teste de mesa (debug) vai se iniciar:

Posicione o cursor na linha desejada e pressione <F5>:



- 6) Inicie o Debug: tecle <F8>
- 7) Para acompanhar as variáveis, acesse:

Debug -> Debugging Windows > Watches



8) Para executar o próximo passo, tecle <F7>