

Entornos de Desarrollo - Unidad 2

TASCA 1: DEBUG

Joan Vidal

1. En la función1... Què fan aquestes línies de codi?

```
String string2 = "string2";  
string2= string2.substring(0, string2.length()-1);  
string2=string2+"1";
```

Declaramos string2 y la inicializamos asignamos la cadena de caracteres "string2".
(string2 == "string2")
Sacamos la substring desde la posición 0 a la posición (longitud total -1) de string2.
(string2 == "string")
Le añadimos 1 al final de la cadena.
(string2 == string1")

2. Què valen les variables string1 i string2 abans d'executar el codi de comprovació següent?

```
if(string1 == string2 ) {  
System.out.println("SÓN IGUALS " + a );  
}  
else {  
System.out.println("SÓN DIFERENTS");  
}
```

(string1 == string2 == "string1")

3. Per què no funciona l'operador == ? Quin operador s'ha d'usar en lloc d'aquest?

Porque no es así como se comparan cadenas de caracteres. (Las Strings son objetos, si utilizamos el comparador "==" sólo nos va a devolver true si son el mismo objeto en memoria, no si sus caracteres son iguales.)
Se debe usar la función "String.equals(String)" En este caso, string1.equals(string2) o string2.equals(string1) serían condiciones válidas.

4. La funció `funcion2()` està declarada com segueix:

```
public void funcion2() {  
    System.out.println("-----");  
    System.out.println("Aquesta és la funció 2");  
    System.out.println("Com faig la crida perquè funcione????");  
}
```

Aquesta funció com l'he de cridar des del mètode MAIN perquè funcione. Existeixen 2 possibilitats. Explica-les.

```
funcion2();
```

- Podemos llamar a cualquier método que se encuentre en en la misma clase sin necesidad de llamar a la clase primero.

```
ED_Debug.funcion2();
```

- Podemos llamar a una función de otra clase indicando la clase.