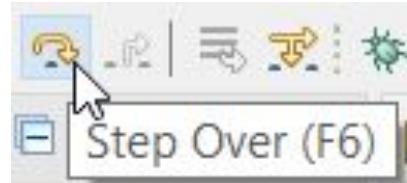


Depuración de objetos

Esteban Álvarez

Depuración

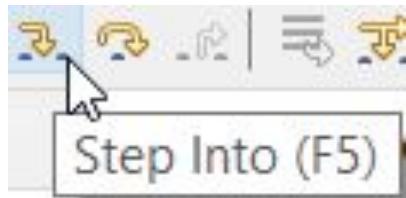
- En la unidad anterior vimos cómo depurar programas sencillos
- Pero ahora es necesario saber cómo depurar **los objetos**



Depuración. Step over

- Hasta ahora siempre depuramos utilizando la opción **step over**
- Esa acción **ejecuta la línea actual** directamente sin entrar en las acciones que realiza ese código

→ **boolean resultado = coche.acelerar(50);**
→ **if (resultado) {**



Depurar un método

STEP INTO

- Pero con step into podemos **depurar los métodos** de esa línea

→ boolean resultado = coche.acelerar(50); 
→ if (resultado) {

```
public boolean acelerar(int aceleracion) {  
    if (arrancado) {  
        velocidad += aceleracion;  
        return true;  
    } else {  
        return false;  
    }  
}
```

Depurar un método

BREAKPOINT

- Otra forma de depurar un método es poniendo un **breakpoint** dentro del método
- La depuración comienza cuando algún objeto llama a ese método

```
public boolean acelerar(int aceleracion) {
```



```
    if (arrancado) {
        velocidad += aceleracion;
        return true;
    }else {
        return false;
    }
}
```

Depurar un método

INFORMACIÓN

- Una vez que estamos depurando un método, es posible ver los **atributos** del objeto y variables del método
- **IMPORTANTE:** El objeto actual es **this**

```
public boolean acelerar(int aceleracion) {  
  
    ➔ if (arrancado) {  
        velocidad += aceleracion;  
        return true;  
    }else {  
        return false;  
    }  
}
```

Name	Value
↳ no method return val	
↳ this	Coche (id=28)
↳ arrancado	false
↳ marca	"Seat" (id=31)
↳ matricula	"1234ABC" (id=37)
↳ modelo	"Ibiza" (id=38)
↳ potencia	100
↳ velocidad	0
↳ aceleracion	50



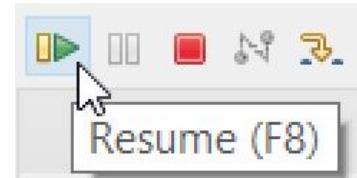
Finalizar depuración del método

STEP RETURN

- Si cuando estamos depurando un método queremos dejar de hacerlo y volver a depurar la clase que llamó a ese método usamos **Step return**

```
boolean resultado = coche.acelerar(50);  
if (resultado) {
```

```
public boolean acelerar(int aceleracion) {  
    if (arrancado) {  
        velocidad += aceleracion;  
        return true;  
    } else {  
        return false;  
    }  
}
```



Finalizar depuración del método

RESUME

- Si cuando estamos depurando un método queremos dejar de hacerlo y volver a depurar en el siguiente breakpoint usamos **Resume**

```
boolean resultado = coche.acelerar(50);
if (resultado) {
    System.out.println("Se pudo acelerar");
} else {
    System.out.println("No se pudo acelerar");
}

System.out.println("Datos del coche: " + coche);
```

```
public boolean acelerar(int aceleracion) {
    if (arrancado) {
        velocidad += aceleracion;
        return true;
    } else {
        return false;
}
```

FIN!