

## Programación orientada a objetos Uso del debugger

Use el material disponible en esta página y las siguientes relacionadas con debug para completar el proceso aquí solicitado <https://www.jetbrains.com/help/clion/debugging-code.html>

Como resultado de esta práctica deberá subir un documento a su repositorio (en formato PDF) con las fotos de evidencias para cada pregunta. Luego debe subir el link de este archivo en el repositorio a Brightspace.

1. Agregue un breakpoint al programa de su proyecto en el método `getNombre` de propietario. Pruebe la ejecución en algún flujo que haga uso de ese método hasta que llegue al punto del breakpoint y su programa se interrumpa. En ese punto tome una foto de los frames disponibles e indique:

- A. Cuál fue el método que inició toda la ejecución
- B. Tome una foto que evidencie los valores de las variables de los frames del Main, la clase Sistema/Veterinaria/ o como la hubiera llamado y de la clase Propietario

2. Set variable values: en el mismo breakpoint, antes de retornar el nombre del propietario cámbielo desde el debug y póngale el nombre de "PEDRO PEREZ".

4. BreakPoint condicional: incorpore un breakpoint condicional en el código fuente. Explique en qué funcionalidad lo incorporó. Tome una foto que muestre que el programa se interrumpió exitosamente y muestre el estado de las variables cuando se interrumpió la ejecución.

5. Pruebe el evaluador de expresiones con alguna expresión. Tome una foto que muestre que lo probó.

6. Agregue un watch para observar alguna de las variables definidas a lo largo del proyecto.

7. Explique: qué diferencia encontró entre la funcionalidad step over ( F8) y la funcionalidad step into ( F7). Explique con un ejemplo de las funcionalidades de su proyecto.