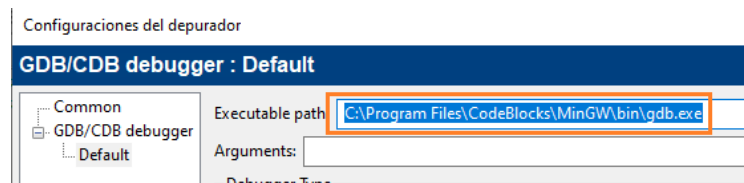
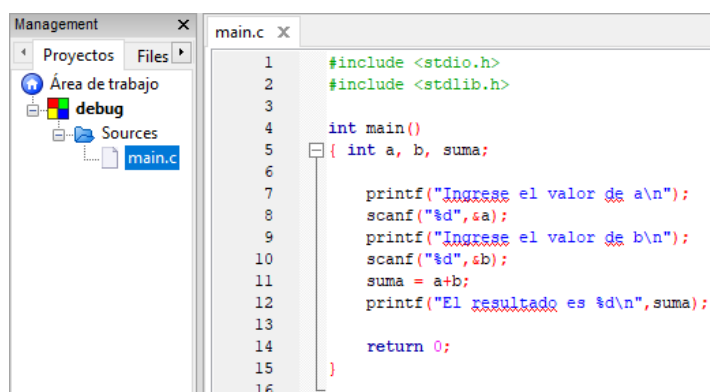


Laboratorio de computación II - Uso del debug en Codeblocks

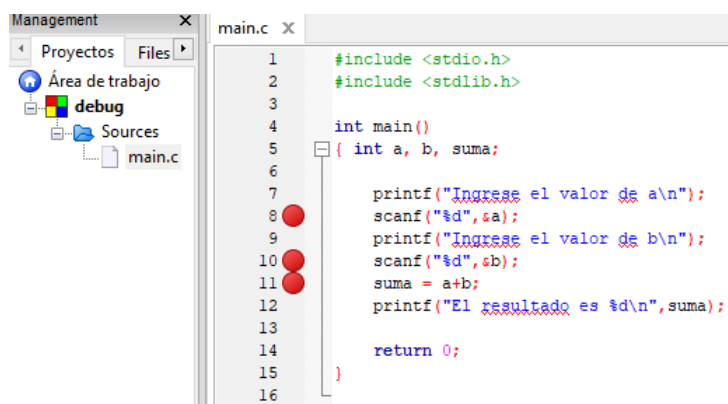
1. Crear un proyecto, **tener en cuenta que en la ruta no debe haber espacios**. Archivo → New → Project, seguir los pasos del asistente. Luego verificar la ruta de gdb.exe, en Preferencias → Debugger → Default:



2. Construir un programa, por ejemplo:



3. Compilarlo. Luego agregar puntos de ruptura, haciendo clic en la línea a la derecha del número del número:



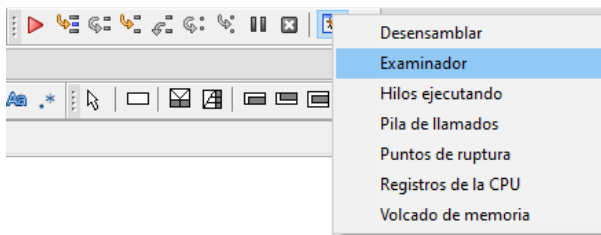
4. En la barra de debug:



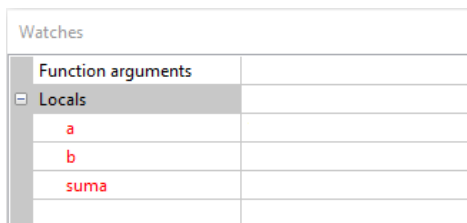
5. Pulsar en el botón:



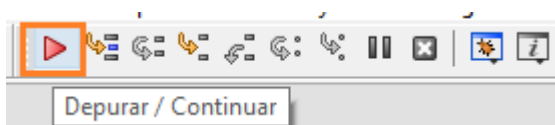
6. Elegir Examinador:



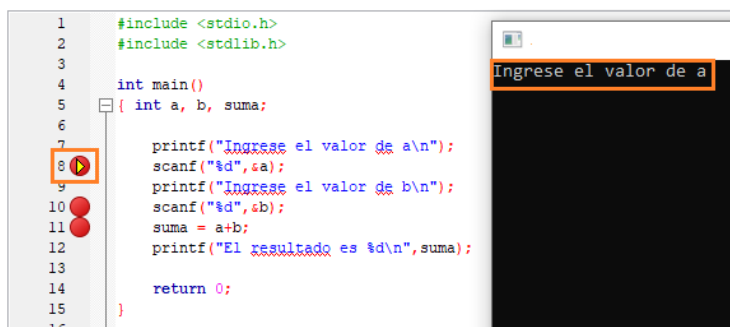
7. Agregar los nombres de las variables:



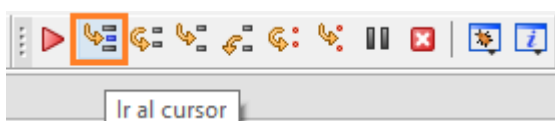
8. Pulsar el botón de depurar:



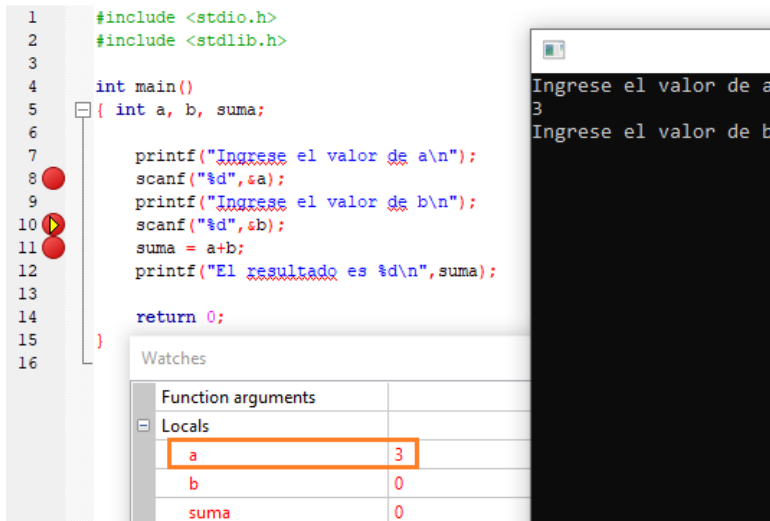
9. El programa se iniciará y se observará una flecha sobre un punto de ruptura:



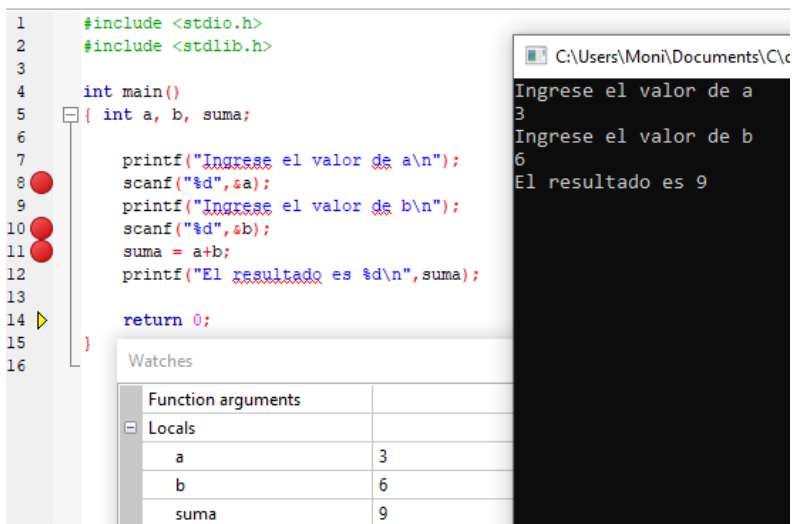
10. El cursor queda esperando pero no se podrá ingresar valores en la ventana de consola hasta que se pulse el siguiente botón o el botón línea siguiente (al lado):



11. Si la ventana Watches desaparece vuelve a activarla y pulsa Enter:



12. Repite los pasos para darle valor a la variable b. Y sigue pulsando el botón indicado hasta finalizar:



13. En puntos de ruptura pueden verse los marcados en el programa:

Breakpoints				
Tipo	Filename/Address	L...	Informa...	Depurador
Code	\Documents\C\debug\main.c	8	(index: 2)	GDB/CDB debugger
Code	\Documents\C\debug\main.c	10	(index: 3)	GDB/CDB debugger
Code	\Documents\C\debug\main.c	11	(index: 4)	GDB/CDB debugger

14. Podemos agregar Pila de Llamados para revisar las funciones y pasajes de parámetros: