

Practica 2 de Entornos debugin Alvaro valles leyva

El main es donde se declaran las variables de coche y donde tenemos los parámetros cuando lo desbugeamos.

Pon un punto de ruptura (breakpoint) en la línea 27 del método main de la clase Principal y averigüe los valores de las variables `velocidad_nueva1`, `velocidad_nueva2` y `velocidad_nueva3`. Averigüe también qué datos tienen en sus parámetros los coches con variables `c`, `c2` y `c3`.

```
Random aleatorio = new Random(); aleatorio: Random@757
int velocidad_nueva1 = aleatorio.nextInt( bound: 80); | velocidad_nueva1: 28
int velocidad_nueva2 = aleatorio.nextInt( bound: 80); | velocidad_nueva2: 34
int velocidad_nueva3 = aleatorio.nextInt( bound: 80); | velocidad_nueva3: 53 aleatorio: Random@757

// En las variables velocidad_nuevaX hay un número entre el 0 y el 50
```

Hay es donde se guarda la velocidad.

Pon un punto de ruptura (breakpoint) en la línea 46 del método main de la clase Principal y averigüe los valores de las variables `velocidad_nueva1`, `velocidad_nueva2` y `velocidad_nueva3`. Averigüe también qué datos tienen en sus parámetros los coches con variables `c`, `c2` y `c3`.

```
35      velocidad_nueva1 = aleatorio.nextInt( bound: 100);
36      velocidad_nueva2 = aleatorio.nextInt( bound: 100); |
37      velocidad_nueva3 = aleatorio.nextInt( bound: 100);
38
```