

ENTORNOS DE DESARROLLO

DEBUGGER EN INTELIJ ED3de1004

Entornos de Desarrollo (ED) Unidad de Trabajo 10 Tarea 04

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Documentar los errores detectados en las pruebas.
- Depurar programas para solucionar errores lógicos.

TA04 Depuración de un juego de rol por turnos

Situación

Estás participando en el desarrollo de un videojuego tipo RPG (juego de rol), y tu equipo te ha asignado la tarea de revisar el sistema de inventario del personaje. Tus responsables quieren asegurarse de que el sistema responde correctamente a situaciones especiales (como el uso de objetos, condiciones automáticas y comportamiento aleatorio). Para ello, deberás usar el *debugger* para analizar con precisión qué ocurre en cada paso de la ejecución del código y documentar tus observaciones.

Contexto

El programa simula un personaje que:

- Recoge objetos.
- Gana monedas.
- Usa objetos del inventario como flechas y pociones.
- Sufre consecuencias según sus decisiones.

Este sistema contiene condiciones **no evidentes** que requieren inspección con el debugger.

Tareas

1. Preparación

1. Abre el proyecto en IntelliJ.
 2. Establece *breakpoints* según las preguntas de la tabla:
 3. Ejecuta el programa en modo **debug** y ve **paso a paso (Step Into / Step Over)** para observar el comportamiento.
-

2. Cuestionario (requiere uso del debugger)

Contesta a estas preguntas **usando el depurador**:

Nº	Pregunta	Respuesta del alumno
1	¿Cuántas pociones válidas ha recogido el jugador en la primera acción?	
2	¿Cuántas pociones válidas ha recogido el jugador cuando solo ha cogido tres de las cuatro?	
3	¿Se añadió un antídoto tras recoger las pociones? ¿Por qué?	
4	¿Cuántas monedas gana el jugador? ¿Qué objeto se añade automáticamente tras ello?	
5	¿Cuántas flechas quedan tras usar tres flechas? ¿Por qué se pierde una flecha extra?	
6	¿Qué ocurre con el antídoto si el jugador se queda sin pociones?	
7	¿Qué objetos aparecen finalmente en el inventario y con qué cantidades?	

Incluye ecorte del punto de ruptura, momento de ejecución y valor de la variable solicitada

3. Reflexión

Responde brevemente:

- ¿Qué información **solo podías saber con el debugger**?

Entrega

Guía de corrección

Nota	Criterios	
0	No entregado, o entregado sin utilizar el depurador, o sin capturas que justifiquen las respuestas.	[]
3	Entregado, pero con errores importantes o respuestas poco justificadas.	[]
6	La mayoría de las respuestas son correctas y justificadas con capturas.	[]
9	Todas las respuestas son correctas y bien justificadas. **Responde en la tabla. **	[]
10	Además de lo anterior, se aportan observaciones personales, ideas adicionales o análisis extra.	[]

Modifica este archivo **.md** completando la tabla de respuestas y la sección de reflexión. Asegúrate de incluir **capturas de pantalla que justifiquen cada una de tus respuestas**.

Cuando termines, genera un archivo **PDF** a partir del documento modificado y entrégalo en aula virtual.