# P2. EINES DE DEPURACIÓ

## BUG 1

Al donar-li al botó Play, Unreal ens llança un missatge de BluePrint Compilation Error al Menu Manager.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Pantalla de video juego

Descripción generada automáticamente

El message log ens diu que la variable target de Bind Picking Line ha de tenir una connexió.

Arreglem l’error afegint la referència target al Player. El depurem amb un break-point a la funció Bind Picking Line, per veure que ja compila.

Imagen de la pantalla de un computador

Descripción generada automáticamente con confianza baja

## BUG 2

Tornem a executar el joc, ens podem moure, però en acostar-se a l’àrea de pescar, si premem la E, el personatge executa l’animació de idle de pescar. Al parar l’execució del joc, el message log ens presenta els següents errors:

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza mediaVeiem que els errors provenen del blueprint MenuManager. Caldrà doncs depurar-los per trobar quin és l’error. Veiem que els error prové de Assign Start Fishing. Posarem un breakpoint abans del BindEvent to Start Fishing i un print per comprovar si la referència del Player pren algun valor.

Texto

Descripción generada automáticamente

Al executar el joc veiem que en el outputlog ens mostra la traça d’execució, on podem veure que el print de la variable Player no pren cap valor.

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media

Per corregir el error, hem de setejar el valor Player castejant amb el ThirdPersonCharacter. A continuació fem un print per veure si la variable Player pren valor.

Texto

Descripción generada automáticamente

Veiem que la variable pren com a valor el ThirdPersonCharacter.

## BUG 3

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Veiem més errors que provenen del blueprint ThirdPersonCharacter. Caldrà doncs depurar-los per trobar quin és l’error. Veiem que els error prové de Assign Picking Fishing. Posarem un breakpoint abans del BindEvent to Picking Fish i un print per comprovar si la referència del Player pren algun valor.

## BUG 4

## BUG 5

## BUG 6

## BUG 7

## BUG 8

## BUG 9

## BUG 10