

## JavaScript desde cero

Módulo 2





## **Detección de errores**

### **Detección de errores**

Programar es estar en constante proceso de resolución de errores. De hecho, la **velocidad de la retroalimentación es una de las características propias de este trabajo**. Dicho de forma más simple: en este trabajo es posible tener una retroalimentación inmediata, por lo que puedes enterarte muy rápidamente (casi instantáneamente en determinados casos) si estás haciendo las cosas bien o mal. Si bien hay errores más difíciles de detectar y que requieren un juicio más pulido, **hay muchísimos errores que pueden ser detectados mientras estamos escribiendo código**.

Para detectar esos errores, existen **herramientas**, como por ejemplo, el **editor de texto** o el **depurador de código**.



### Depurador de código

#### Paso a paso

- 1. Abrir el navegador.
- 2. Hacer *clic derecho* en cualquier parte de la página.
- 3. Hacer clic en *Inspeccionar*.
- 4. En el panel que se abra, hacer clic en *Fuentes* (se puede llamar *Código* o *Sources* también).

- 5. Hay tres paneles:
  - a. A la izquierda, verás tus archivos.
  - b. Al centro, el archivo que estás evaluando.
  - c. A la **derecha**, las herramientas para evaluarlo.

Veamos la imagen de la siguiente diapositiva.





6. Si se cliquea un archivo, se puede ver su código. Este es el **código fuente**.



#### **Breakpoints**

Si se cliquea en un **número de línea** del archivo abierto, se observará que cambia de color.

Así se crea un **punto de interrupción** (*breakpoint*), que indica que **el código se** ejecutará hasta esa línea y luego quedará en pausa.

Al quedarse en pausa, te otorga el control como desarrollador sobre la ejecución y podrás ir para adelante o atrás a voluntad.





7. **Refrescar la página (F5)** con el *breakpoint* creado. Al hacerlo, se observará que la página se queda estancada en ese punto.

Felicidades, has interrumpido la ejecución. Ahora puedes avanzar por el código según tu parecer.

Los *breakpoints* son útiles para examinar qué está haciendo el código en un momento dado.



🕞 🔂 Elements Console S	Sources	Network Performance	Memory	Application	Security	Lighthouse	Recorde	er 👗	»		<b>\$</b>	$\vdots$ ×	
Page Filesystem »		index.html ×						₽.	<u>∿</u> †	<b>†</b> →	•   7/4	• •	
▼ □ top ▼ ○ 127.0.0.1:5500 index.html		<pre>1 <!DOCTYPE html>     2 <html lang="en"> 3 <head> 4 <meta charset="utf-8"/></head></html></pre>							<ul> <li>Paused on breakpoint</li> <li>Watch</li> <li>Breakpoints</li> </ul>				
Gc.kis.v2.scr.kaspersky-labs.com		<pre><meta <title="" nttp-equiv="x &lt;meta name=" viewpor=""/>Document</pre>	<pre>inv = von-comparible content= re-edge v .ewport" content="width=device-width, initial-scale=1 t ./iavascript" src="http://gc.kis.v2.scr.kasperskv-lab</pre>			tial-scale=1.(	.0">	<pre>index.html:21 boton[i].onclick = function</pre>					
		9 <body></body>							▼ Scope				
	10	10 11 12 <button>Ana</button> 13 <button>Pedro</button> 14 <button>Juan</button> 15 <button>María</button> 16						⊧Global Win			Window		
	11							▼ Call Stack					
	13							(anonymous) index.html:21				ntml:21	
	14							XHR/fatch Breaknoints					
	16							DOM Prosknoints					
	17	7 <script></script>											

#### Control de ejecución

De izquierda a derecha, estos botones cumplen las siguientes funciones:

- 1. Continuar el código normalmente: (F8).
- 2. Saltar la función actual: \*
- 3. Entrar a la función actual: \*
- 4. Salir de la función actual: \*
- 5. Avanzar a la línea siguiente: (F9).

Por ahora solo usaremos el 1 y el 5.

Con estas herramientas se puede ir paso a paso para examinar dónde está el error en el código.



#### \* Nota: veremos funciones más adelante.

#### Inspección de variables

Es posible ver el valor actual de una variable posicionando el cursor encima de ella.

Al hacer eso, el navegador ofrecerá esa información.

Recuerda que **las variables son herramientas** clave para el procesamiento de información.





### debugger

Es posible intercalar la cláusula **debugger**, en la lógica del código JS. Esta **pausará el código en el lugar donde se haya escrito**, en el momento de ejecutarse dicho bloque de código. Luego, podremos controlar el código desde la misma barra de depuración. Tener presente que debugger sólo funciona con *Developer Tools* iniciada.



### Revisión

- Aprendiste sobre el uso del depurador.
- Creaste puntos de interrupción.
- Utilizaste los controles para avanzar o continuar el **flujo de ejecución**.
- Utilizaste la **inspección de variables** para revisar el estado actual del código.





# ¡Sigamos trabajando!