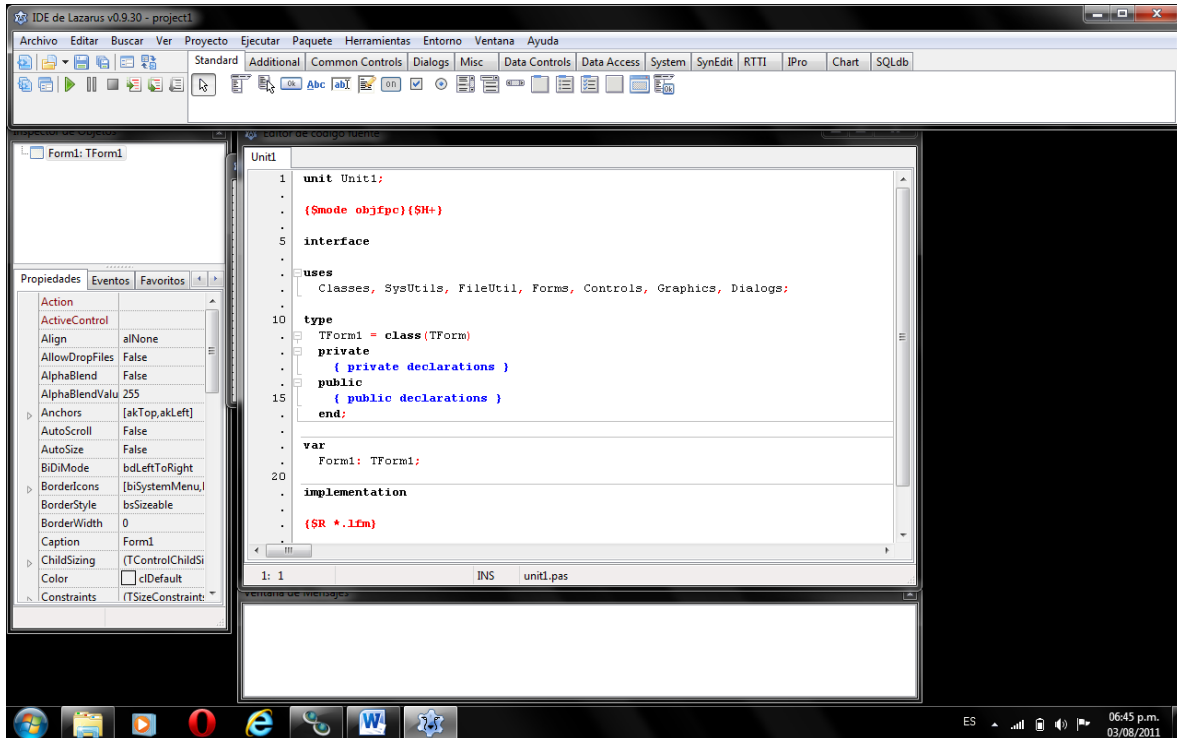
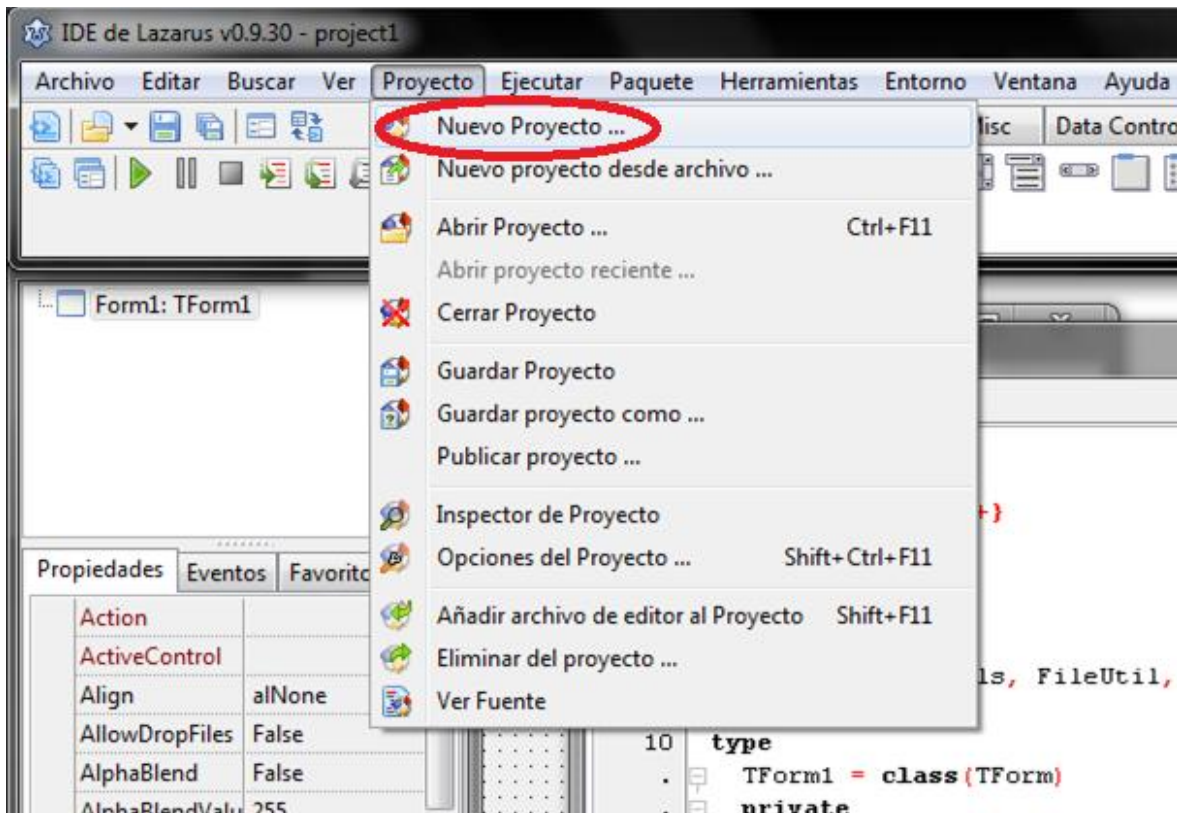


Creando, Compilando, Ejecutando y Depurando un programa en Lazarus

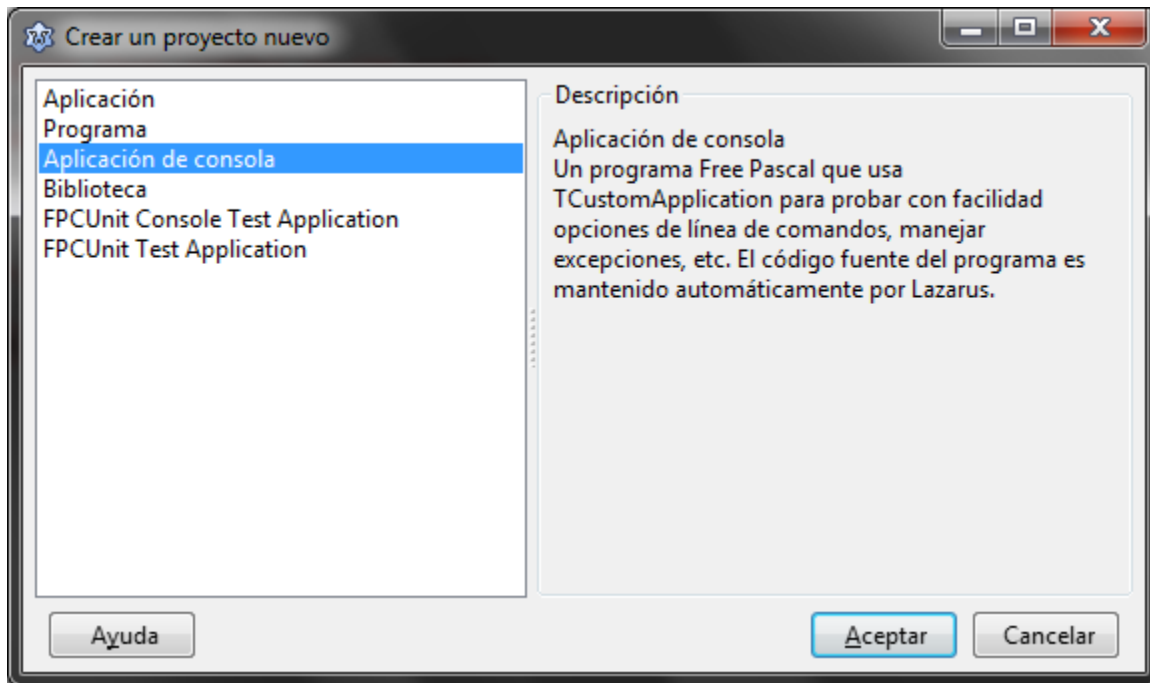
1) Abrir Lazarus



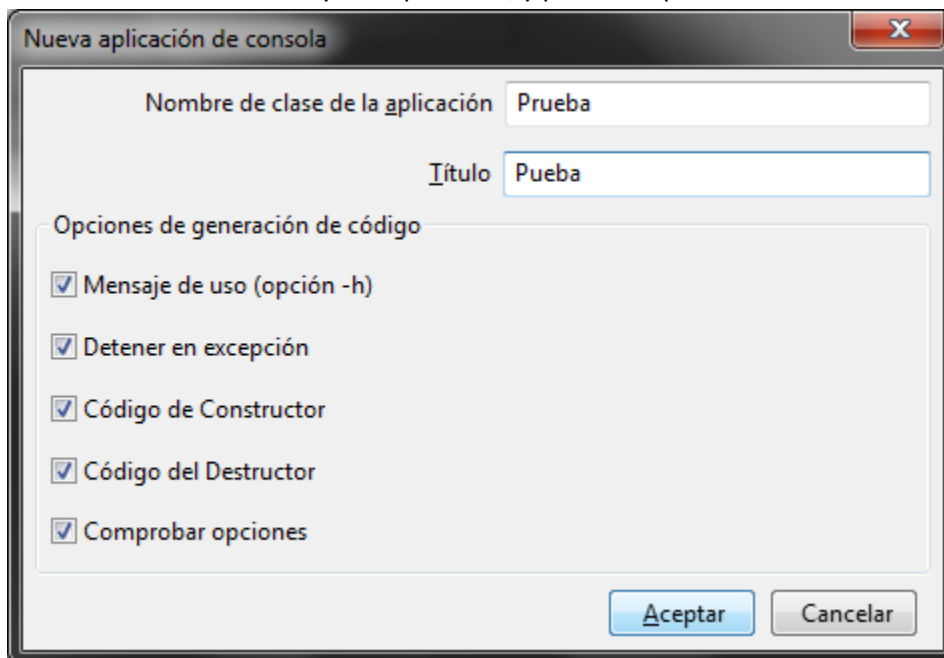
2) Seleccionar "Nuevo Proyecto" en el menú "Proyecto"



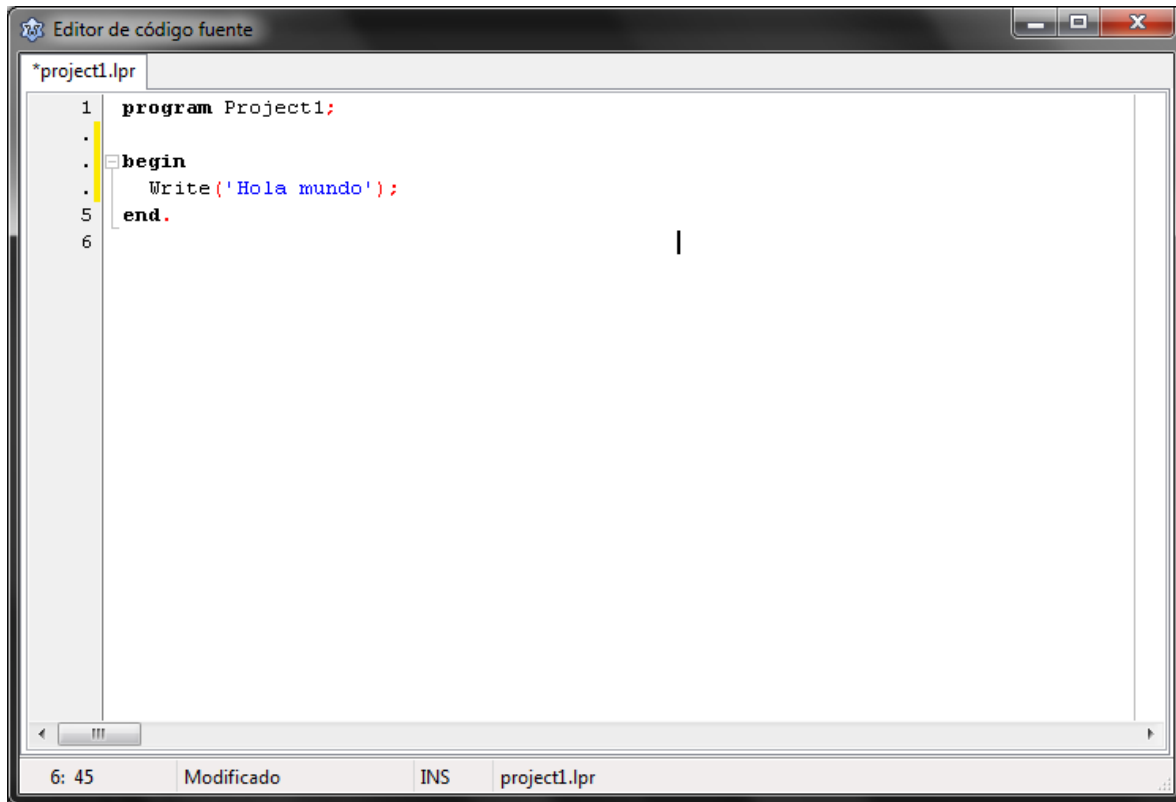
- 3) Seleccionar "Aplicación de Consola" y pulsar Aceptar



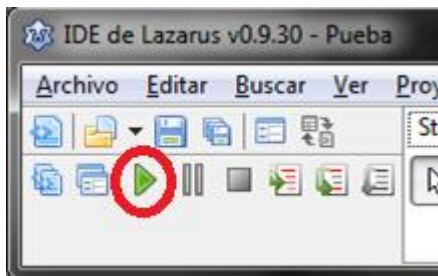
- 4) Ponerle nombre a la clase y a la aplicación, y pulsar aceptar



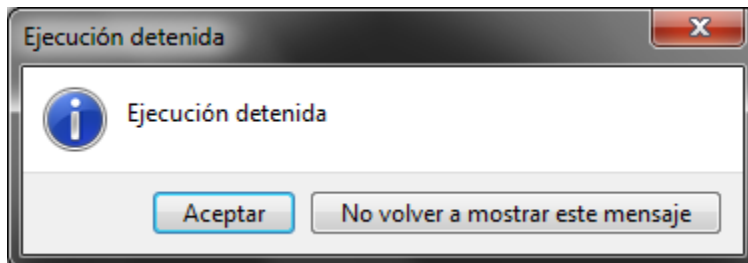
- 5) Borrar todo lo que estorba y escribir código en pascal como comúnmente se hace.



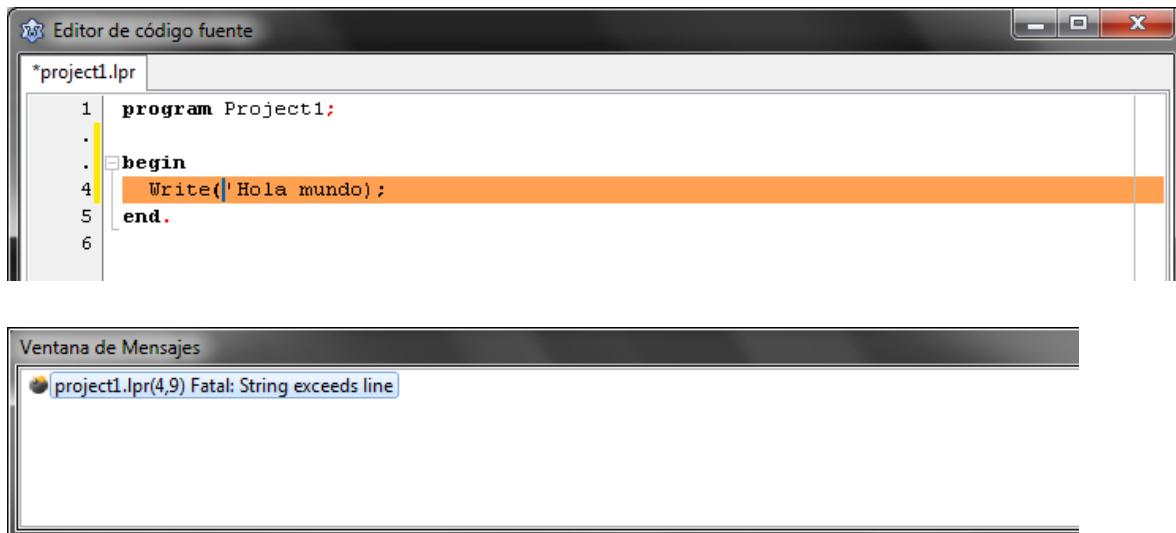
- 6) Para correr el programa presionar el Play del menú superior



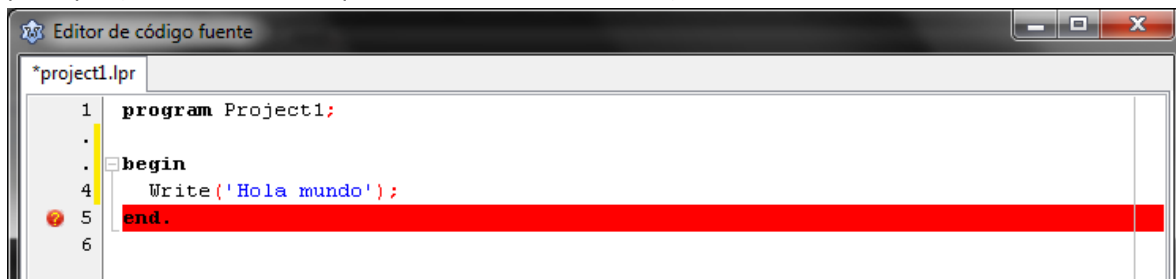
- 7) El programa corre velozmente y cuando termina, muestra el siguiente mensaje



- 8) Si hay un error de compilación como el siguiente (falta de '), al presionar Play, se muestra como sigue:



- 9) Si queremos detener el programa antes de que termine, podemos poner un breakpoint al final del método principal (dando click a la izquierda del número de línea).

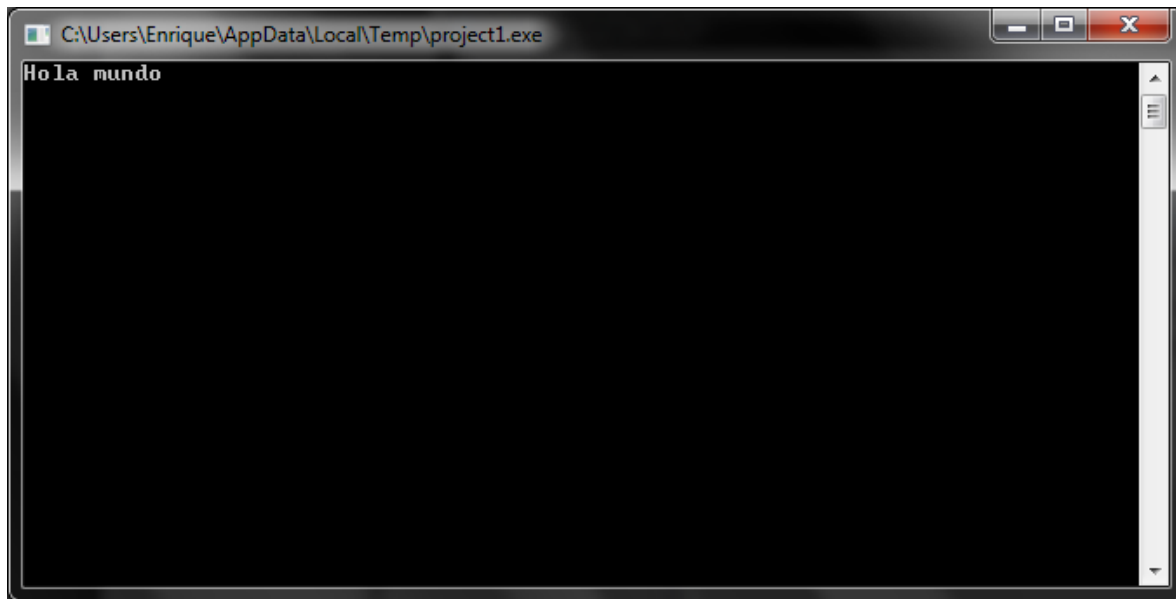


- 10) Presionar Play

- 11) El código se verá como sigue



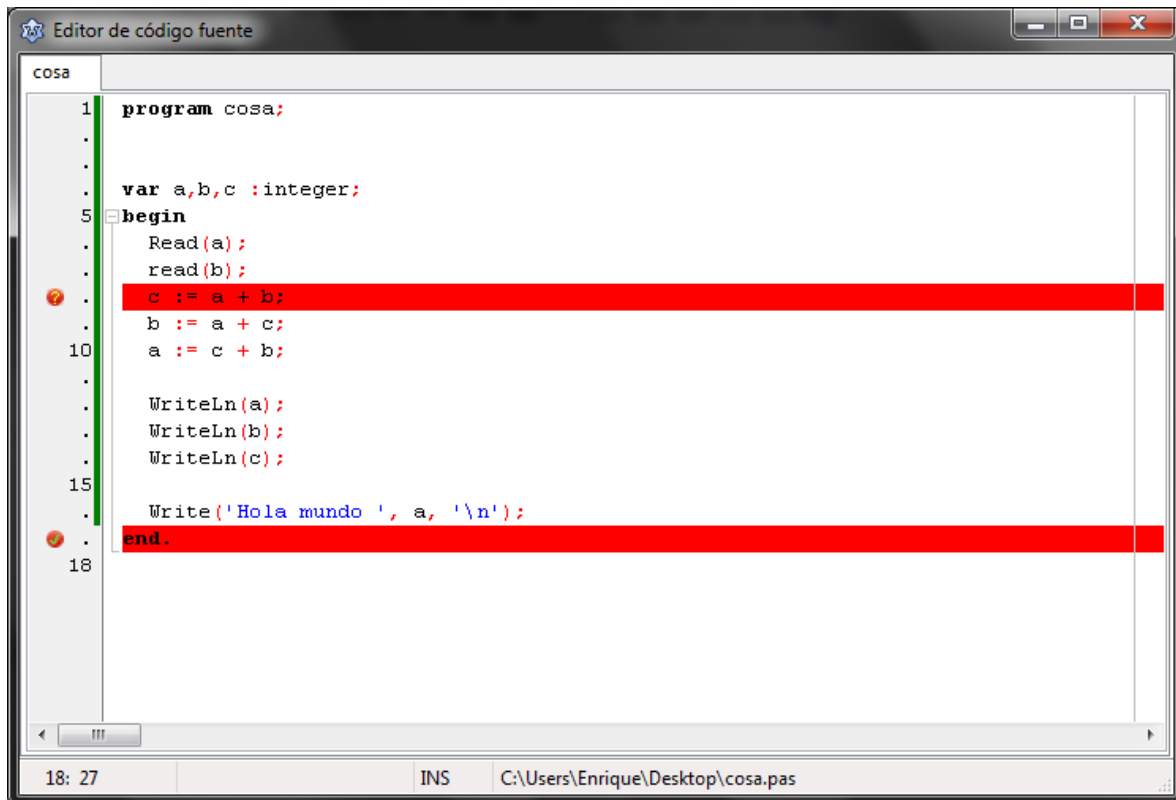
12) La ventana de ejecución no se cierra.



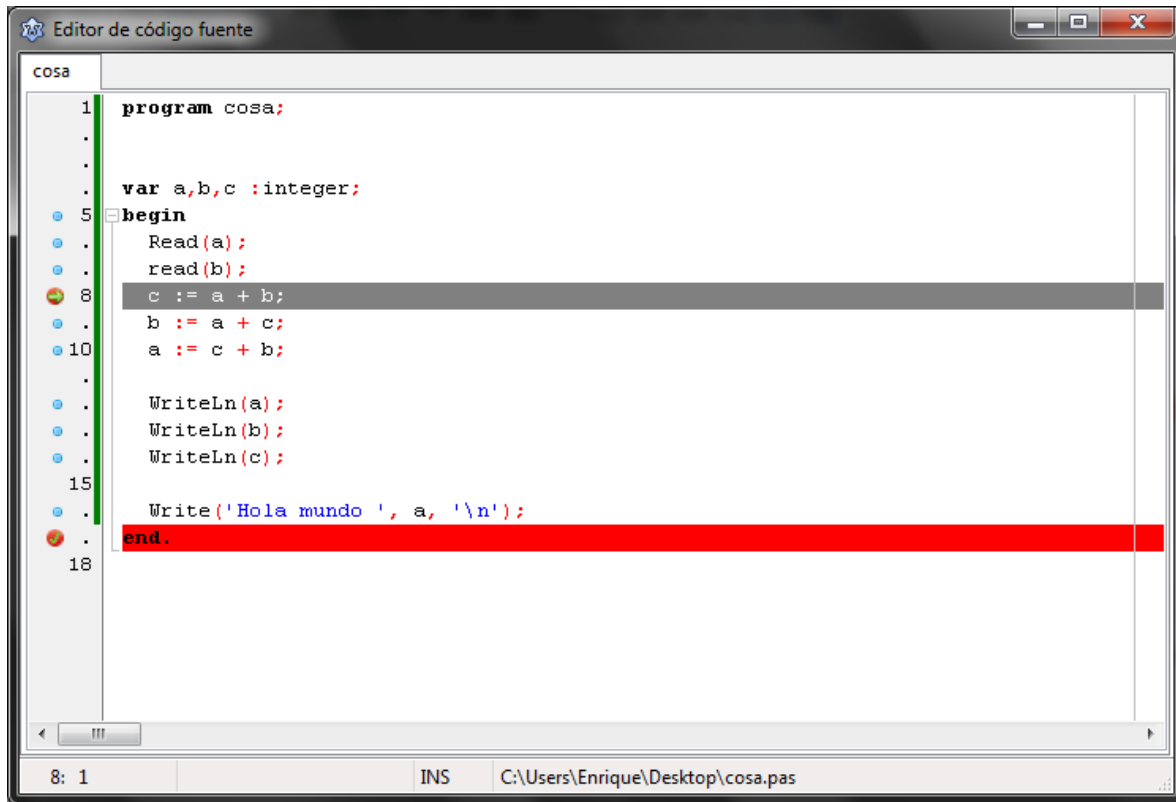
13) Presionar Play para terminar la ejecución.

Depuración

1) Colocar un breakpoint en la parte deseada

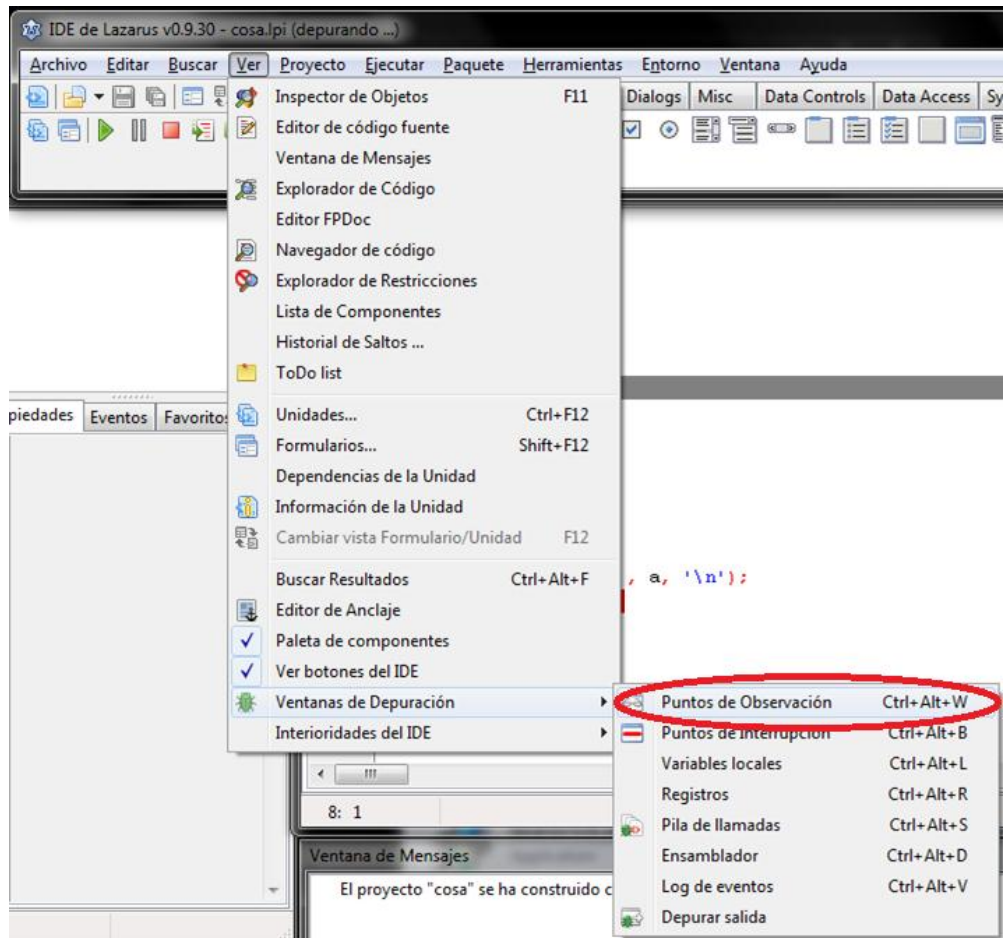


- 2) Correr el programa
- 3) Cuando se detenga se verá como sigue

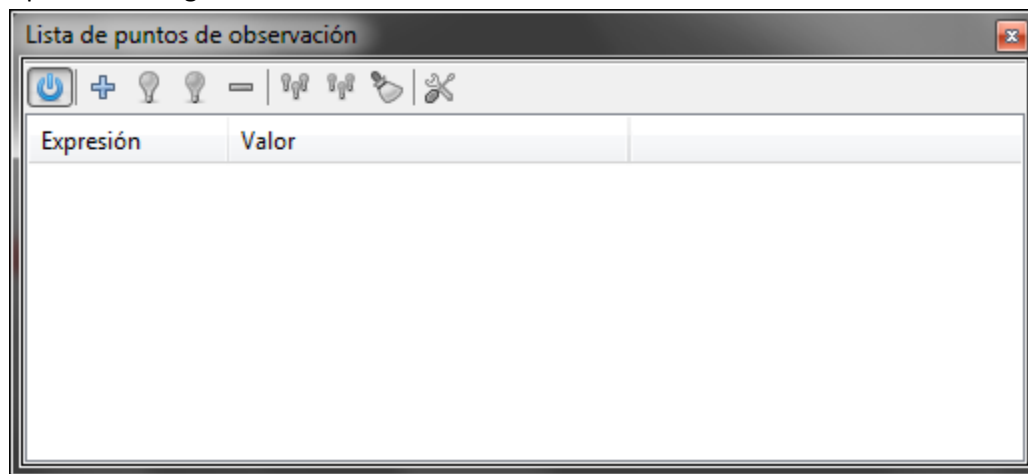


```
1  program cosa;
.
.
.  var a,b,c : integer;
5  begin
.    Read(a);
.    read(b);
8    c := a + b;
.    b := a + c;
10   a := c + b;
.
.    WriteLn(a);
.    WriteLn(b);
.    WriteLn(c);
15
.    Write('Hola mundo ', a, '\n');
.  end.
```

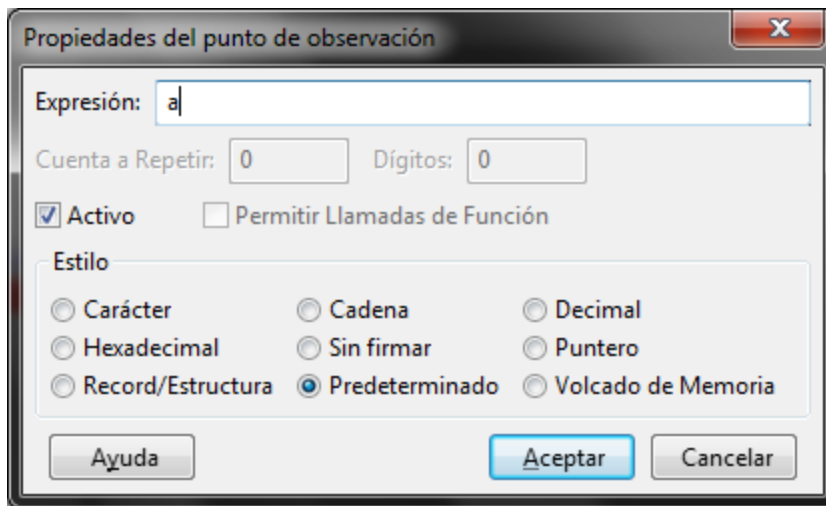
- 4) Dar click el menú Ver-> Ventanas de Depuración -> Puntos de Observación



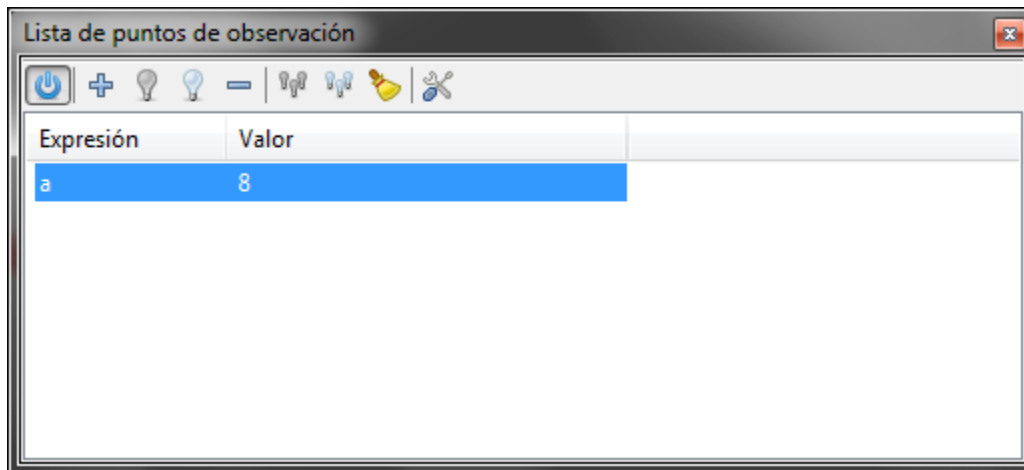
5) Aparecerá la siguiente ventana



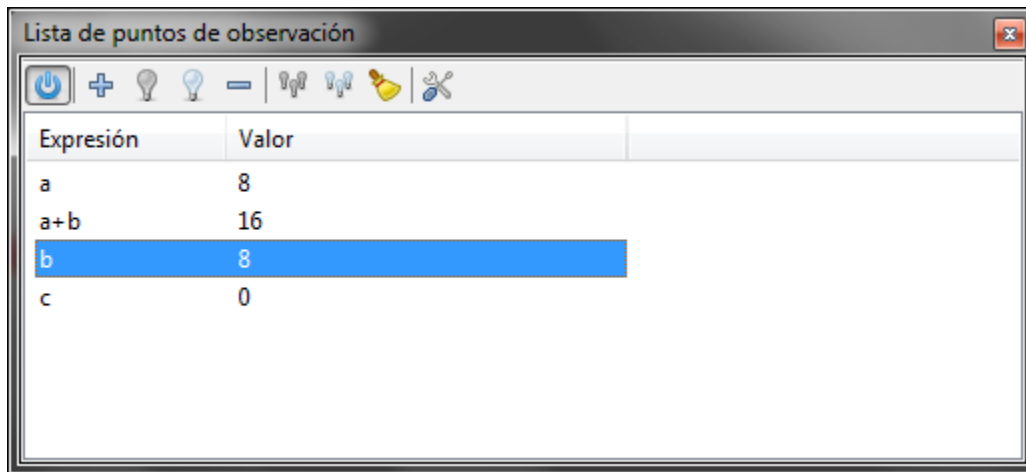
6) Dar click en el +, escribir la expresión a evaluar y dar click en aceptar



7) Veremos el valor actual de la expresión



- 8) Se pueden agregar tantas expresiones como sean necesarias



Expresión	Valor
a	8
a+b	16
b	8
c	0

- 9) Para avanzar el apuntador de ejecución se utilizan los botones ubicados al lado del Play (paso a paso por instrucciones, paso a paso por funciones o ejecutar hasta el retorno de función)

