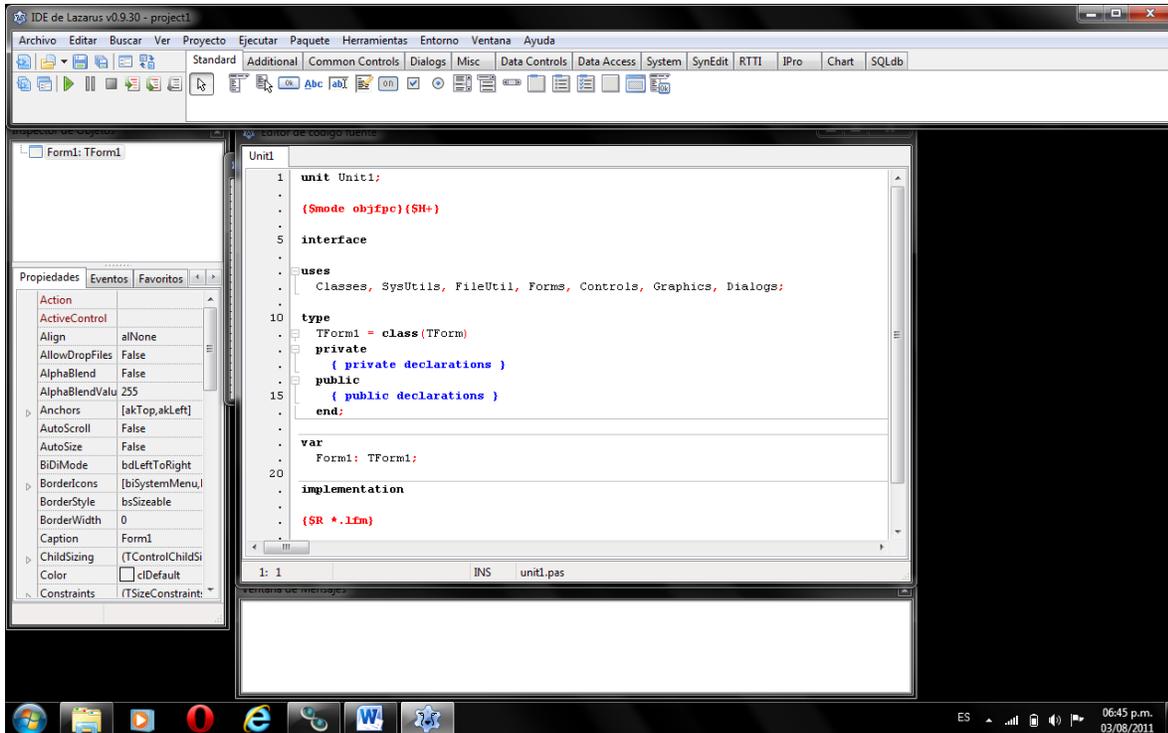
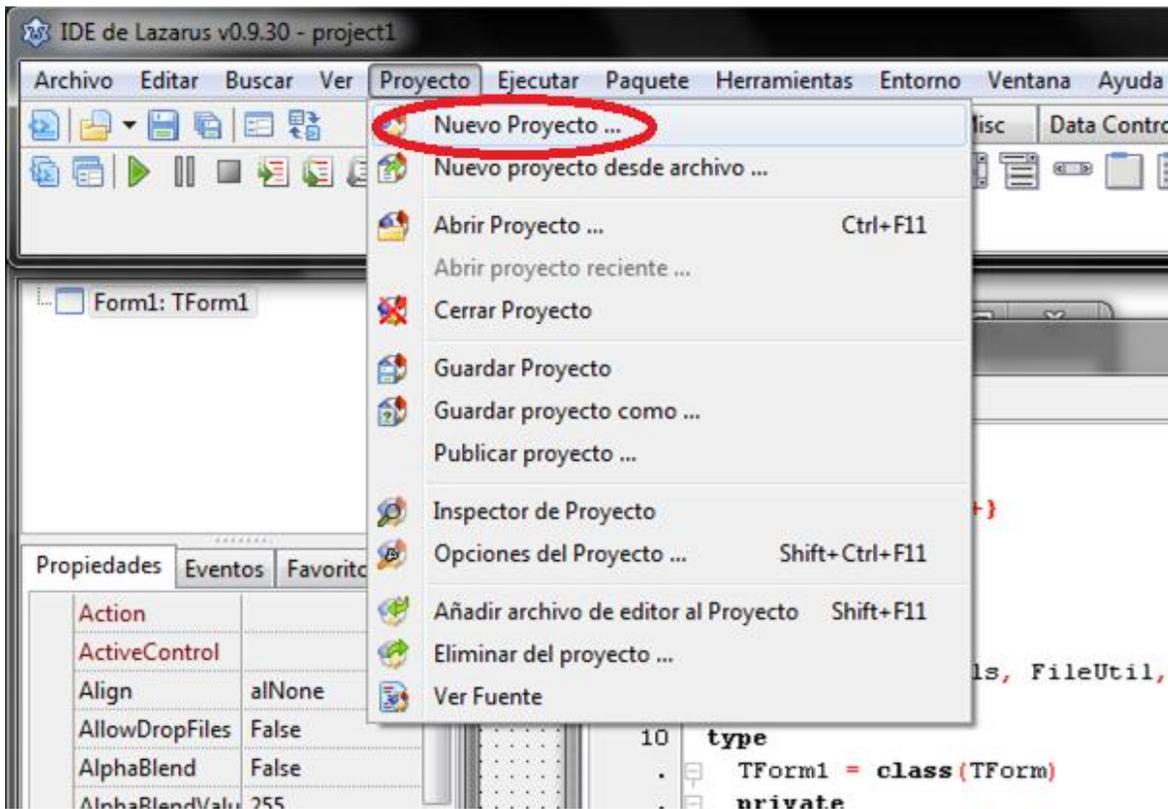


Creando, Compilando, Ejecutando y Depurando un programa en Lazarus

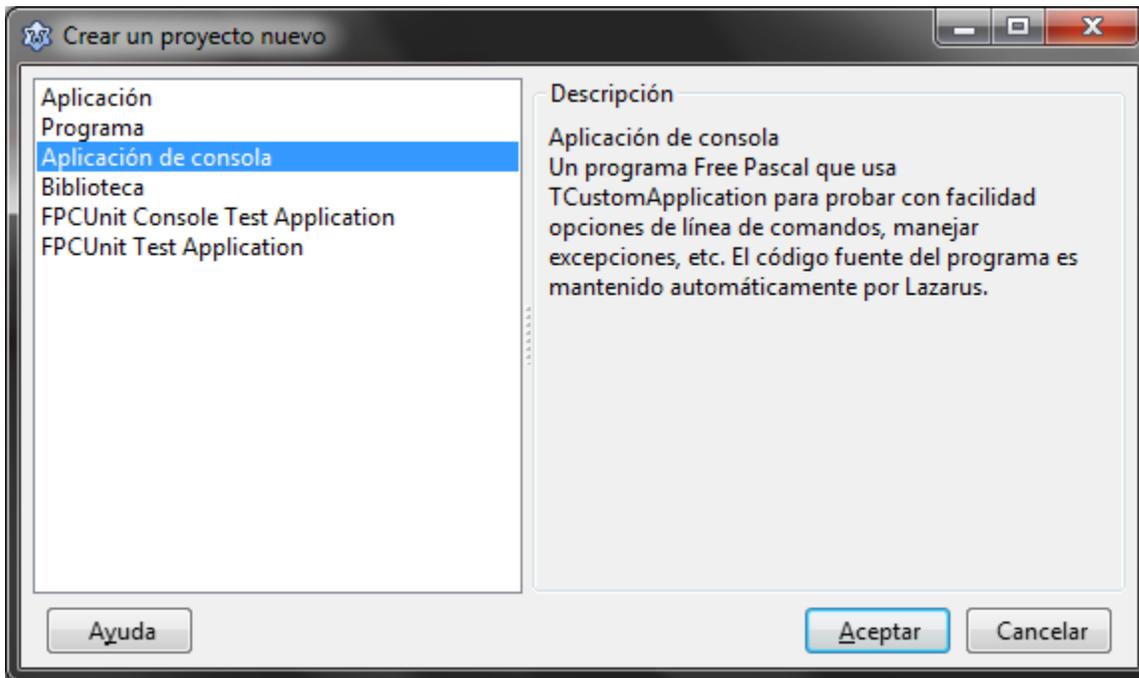
1) Abrir Lazarus



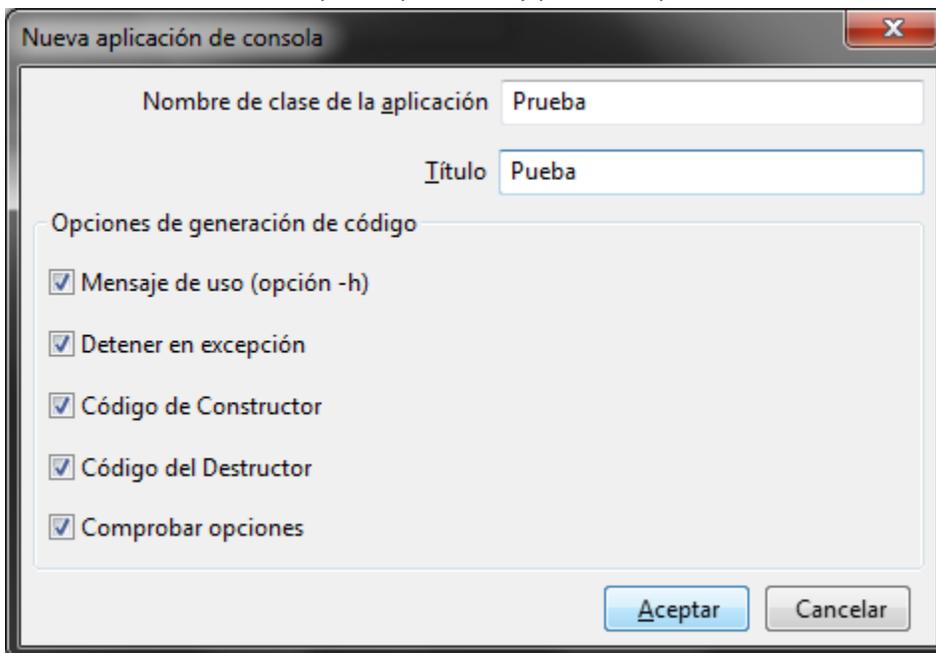
2) Seleccionar "Nuevo Proyecto" en el menú "Proyecto"



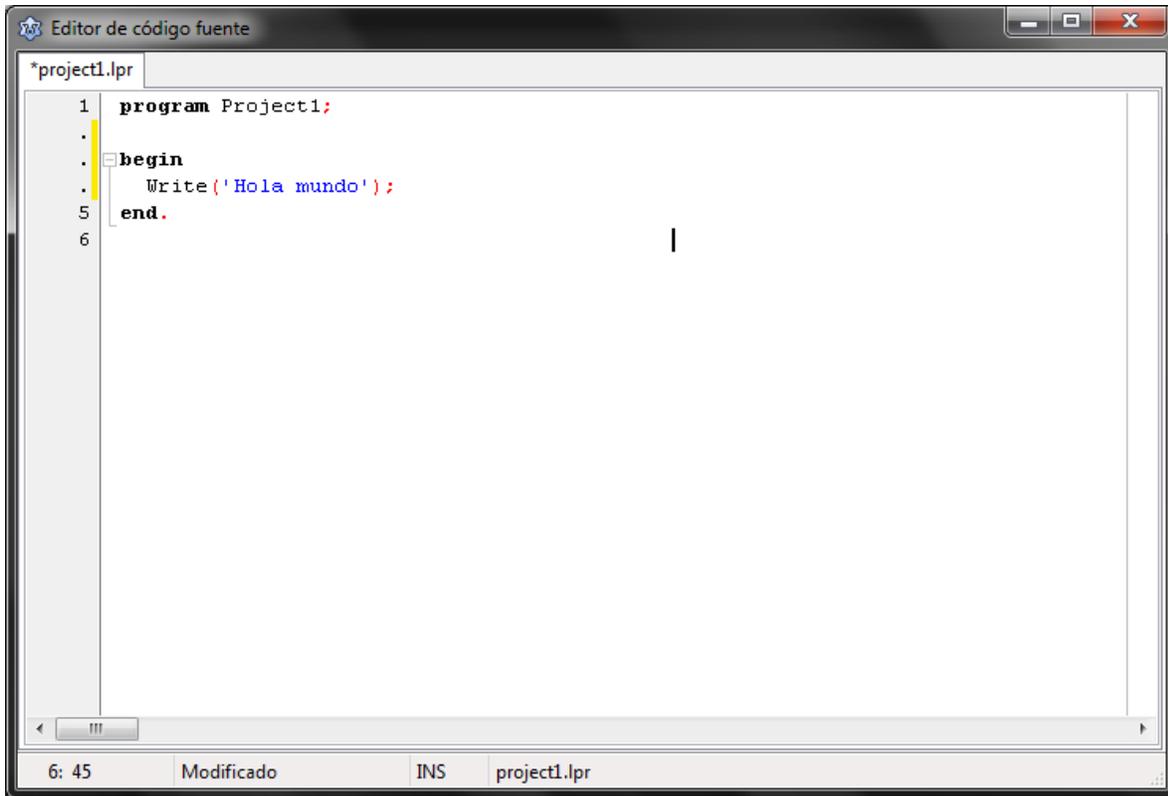
3) Seleccionar "Aplicación de Consola" y pulsar Aceptar



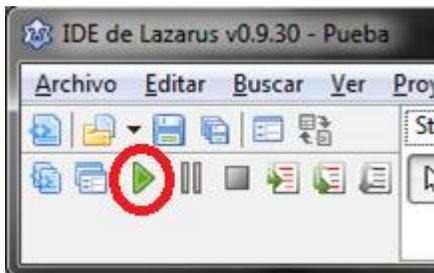
4) Ponerle nombre a la clase y a la aplicación, y pulsar aceptar



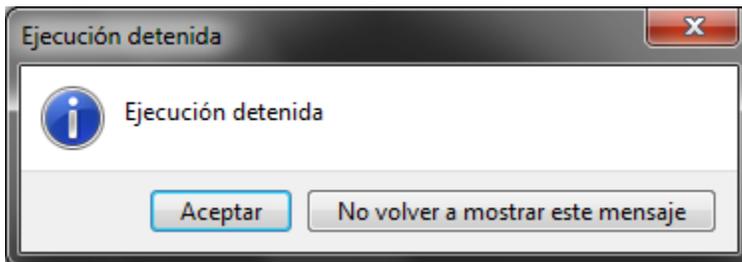
5) Borrar todo lo que estorba y escribir código en pascal como comúnmente se hace.



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:



```
*project1.lpr
1 program Project1;
.
.
4 Write('Hola mundo');
5 end.
6
```



```
Ventana de Mensajes
project1.lpr(4,9) Fatal: String exceeds line
```

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).



```
*project1.lpr
1 program Project1;
.
.
4 Write('Hola mundo');
5 end.
6
```

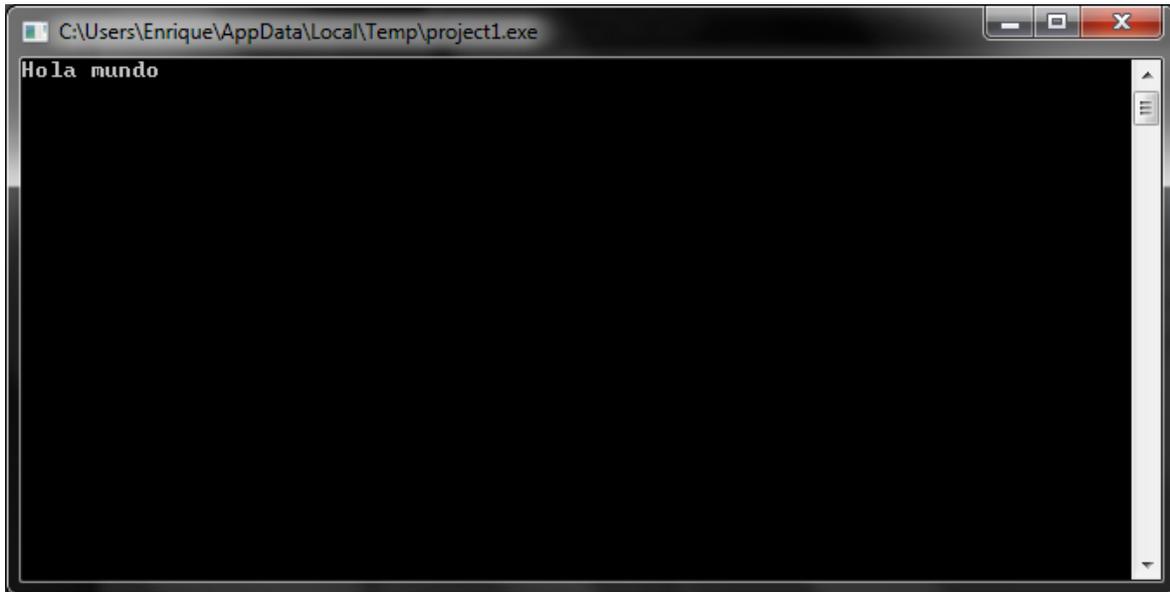
10) Presionar Play

11) El código se verá como sigue



```
*project1.lpr
1 program Project1;
.
.
4 begin
5 Write('Hola mundo');
6 end.
```

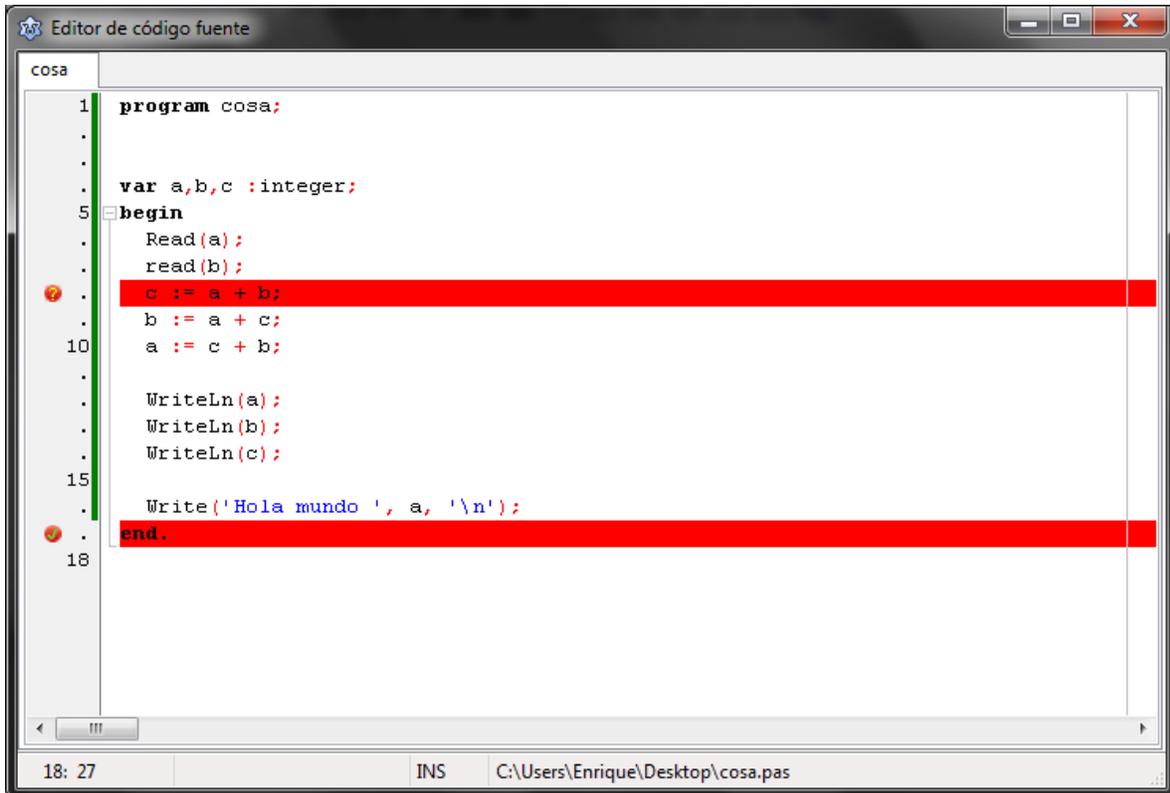
12) La ventana de ejecución no se cierra.



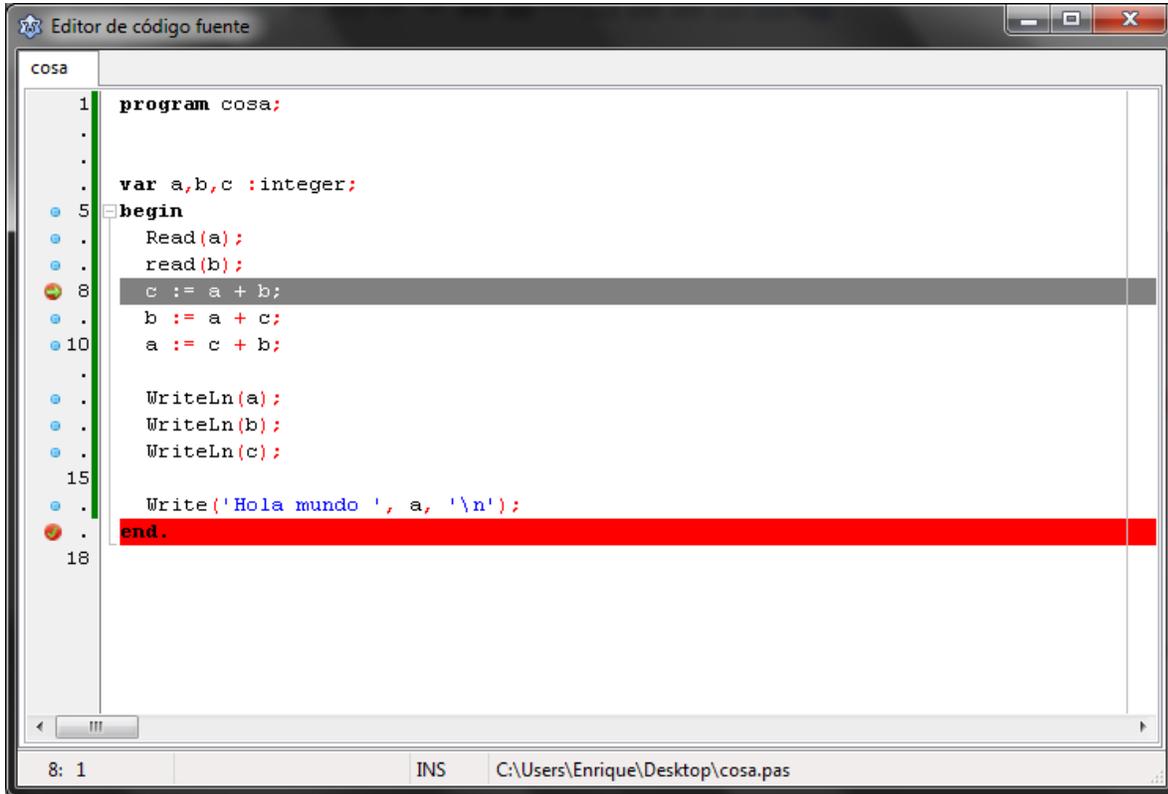
13) Presionar Play para terminar la ejecución.

Depuración

1) Colocar un breakpoint en la parte deseada

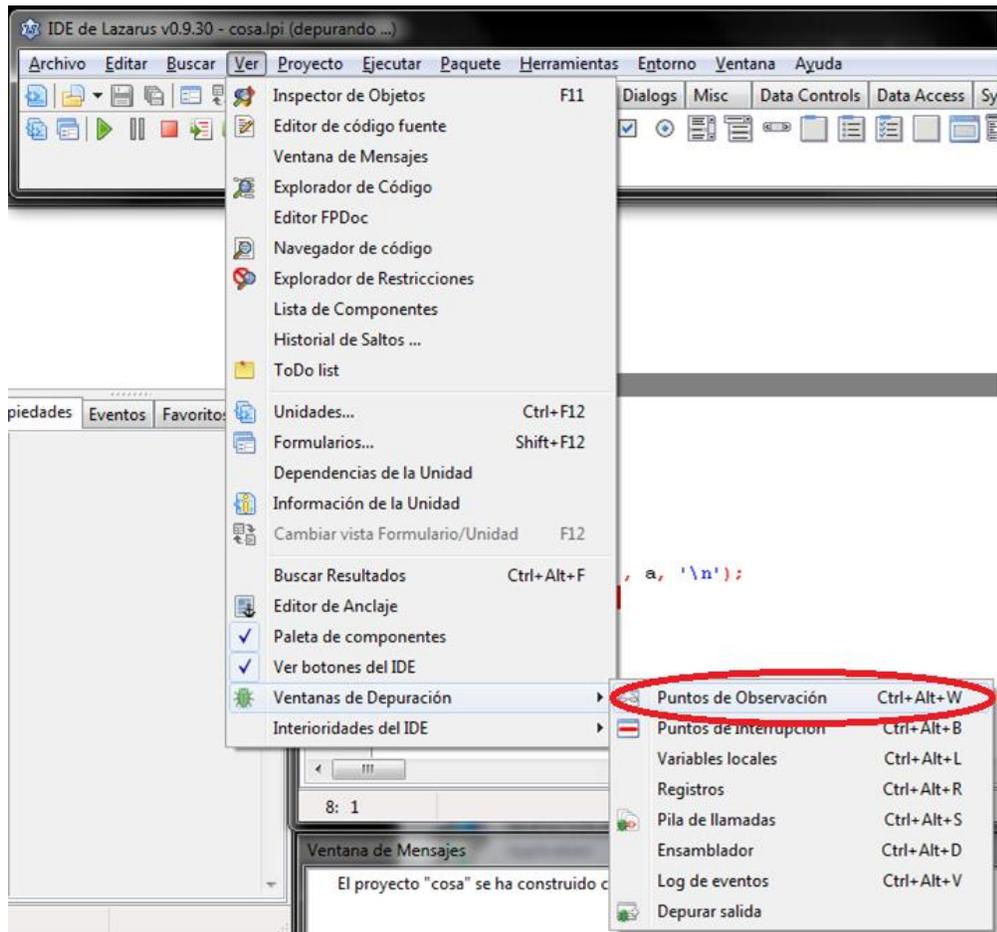


- 2) Correr el programa
- 3) Cuando se detenga se verá como sigue

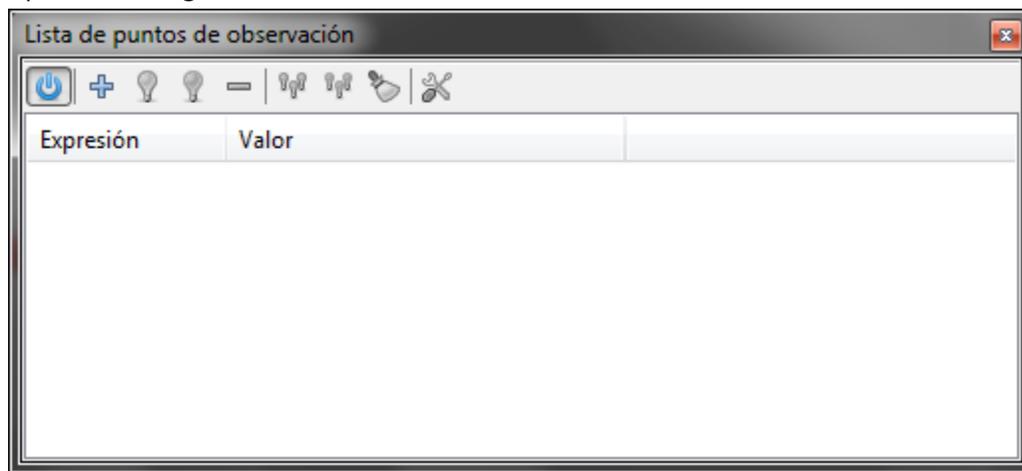


```
1  program cosa;
.
.
.  var a,b,c :integer;
.
.  begin
.  .  Read(a);
.  .  read(b);
.  .  c := a + b;
.  .  b := a + c;
.  .  a := c + b;
.  .
.  .  WriteLn(a);
.  .  WriteLn(b);
.  .  WriteLn(c);
.  .
.  .  Write('Hola mundo ', a, '\n');
.  .  end.
```

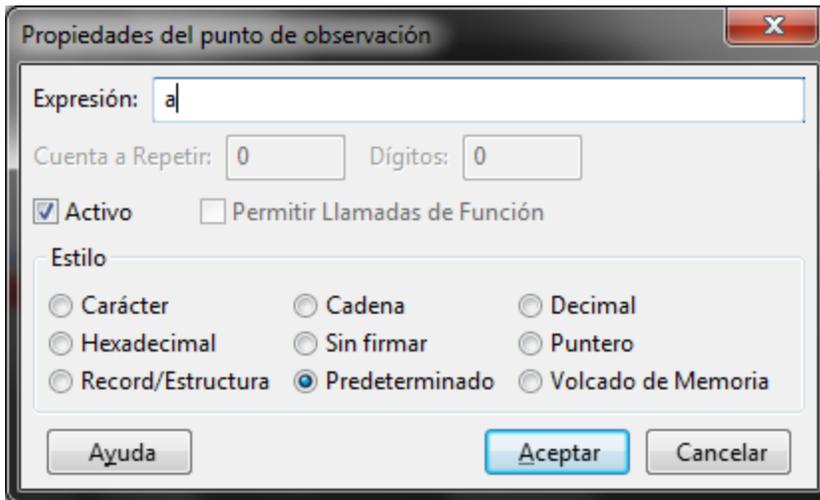
- 4) Dar click el menú Ver-> Ventanas de Depuración -> Puntos de Observación



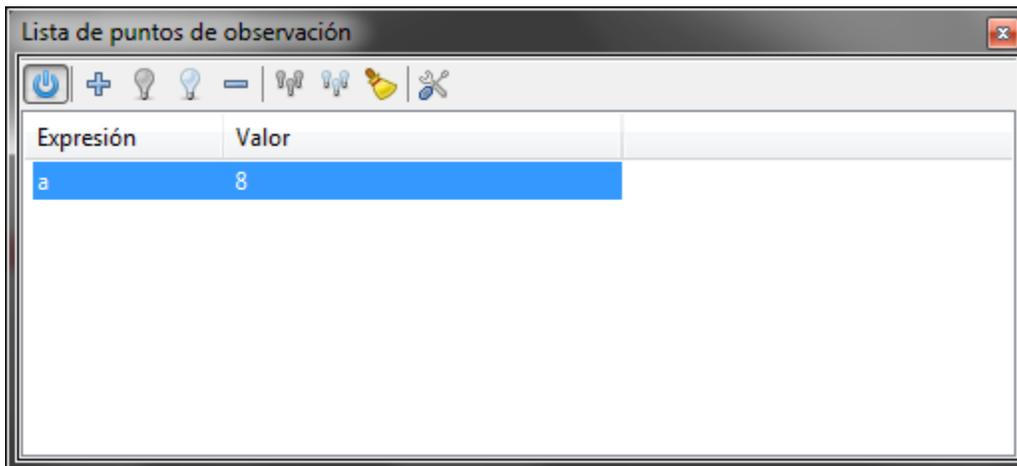
5) Aparecerá la siguiente ventana



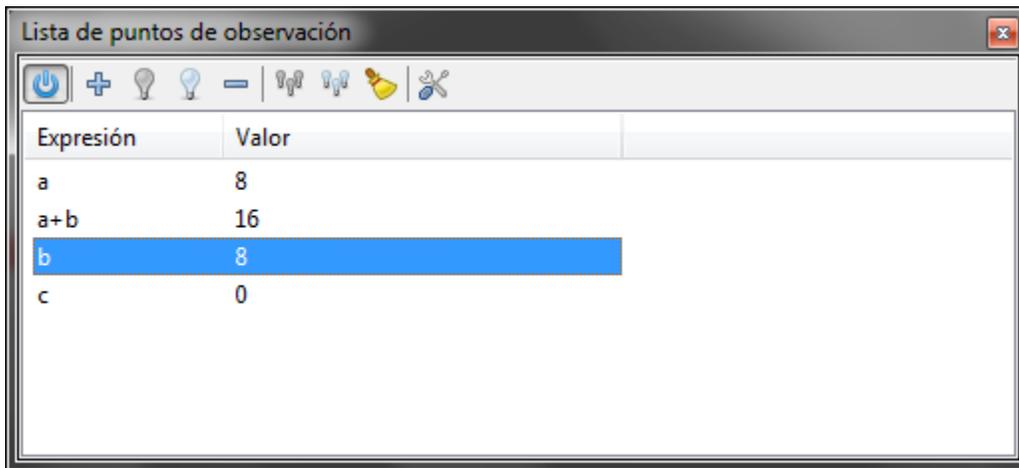
6) Dar click en el +, escribir la expresión a evaluar y dar click en aceptar



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)

