

# Uso del depurador y algunos atajos de Eclipse

Bienvenido, tengo aquí una pequeña guía para facilitarte el trabajo si algún día en tu tiempo de ocio deseas programar con el lenguaje Java (uno de los lenguajes de programación más utilizados en la actualidad). Si amigo mío, Java está en todas partes. Muchas personas empiezan utilizando NetBeans, no obstante recomiendo encarecidamente que programéis con Eclipse para iniciarse en Java con muy buen pie.

## ¿Qué es Eclipse?

Eclipse es una plataforma de desarrollo de código abierto basada en Java. Por si misma, es simplemente un marco de trabajo y un conjunto de servicios para la construcción del entorno de desarrollo de los componentes de entrada. Afortunadamente, Eclipse tiene un conjunto de complementos, incluidas las Herramientas de Desarrollo de Java (JDT)

- La documentación, los artículos y las descargas de Eclipse se encuentran disponibles en [Eclipse.org](https://eclipse.org).

## Manual de uso del depurador de Eclipse

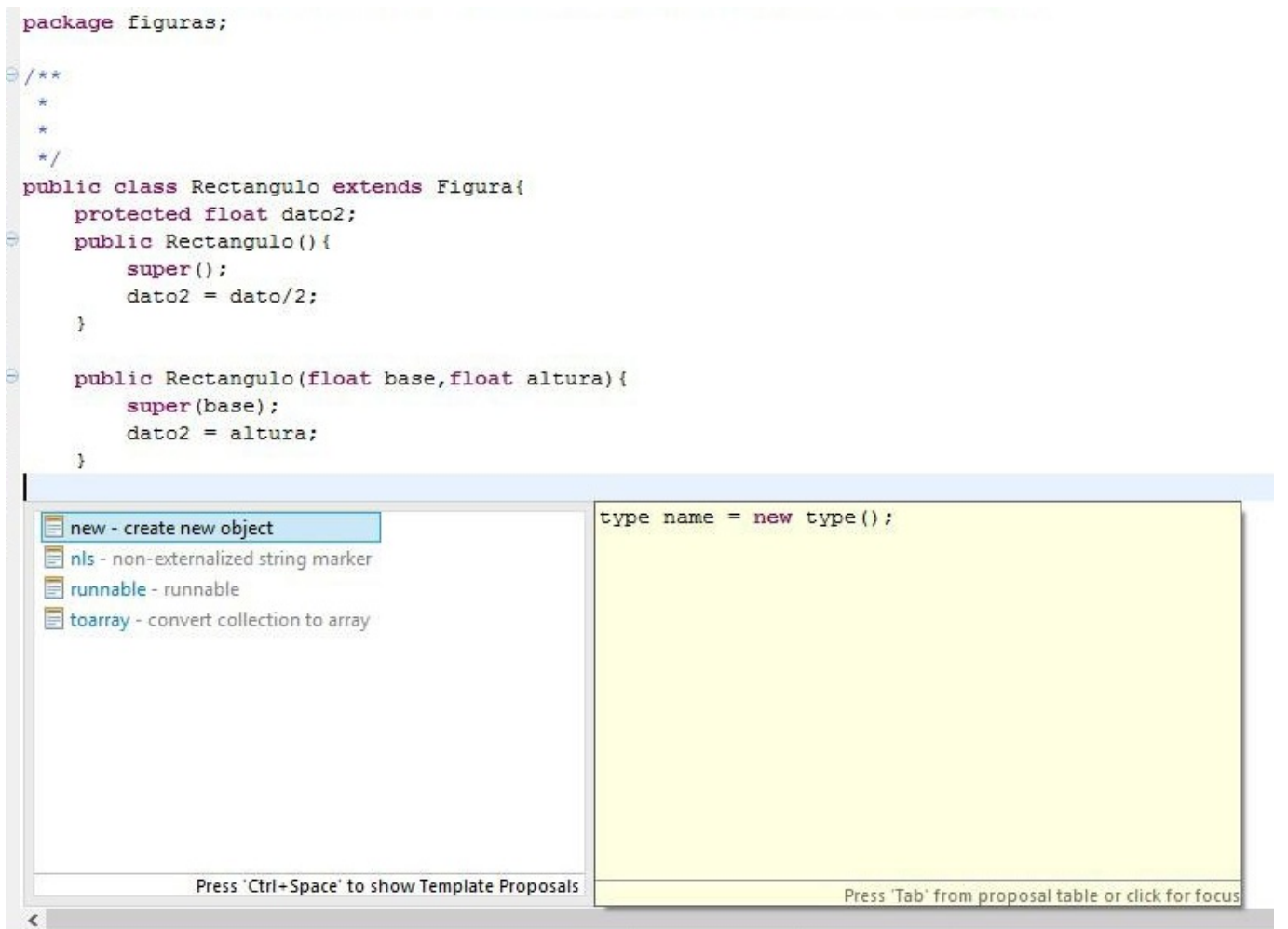
A continuación os enseñaré un manual de uso del depurador así como de los atajos de la plataforma, tomad nota y con un poco de práctica os sabréis estos atajos de memoria:

<color #1C0068>**CTRL + BARRA\_ESPACIADORA: Autocompletado de metodos/variables/etc**

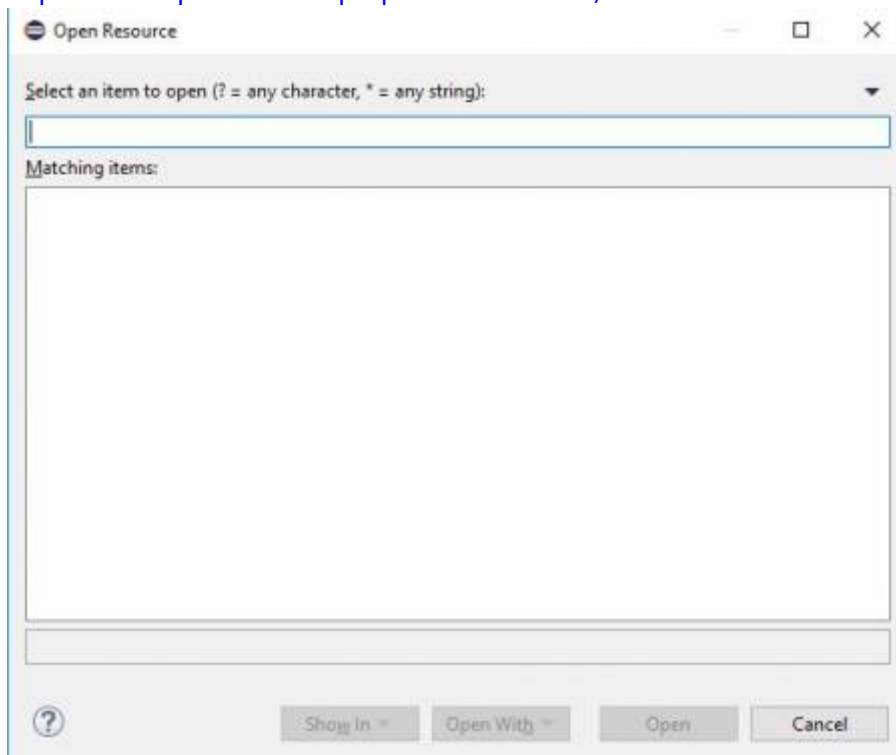
```
package figuras;

/**
 *
 */
public class Rectangulo extends Figura{
    protected float dato2;
    public Rectangulo(){
        super();
        dato2 = dato/2;
    }

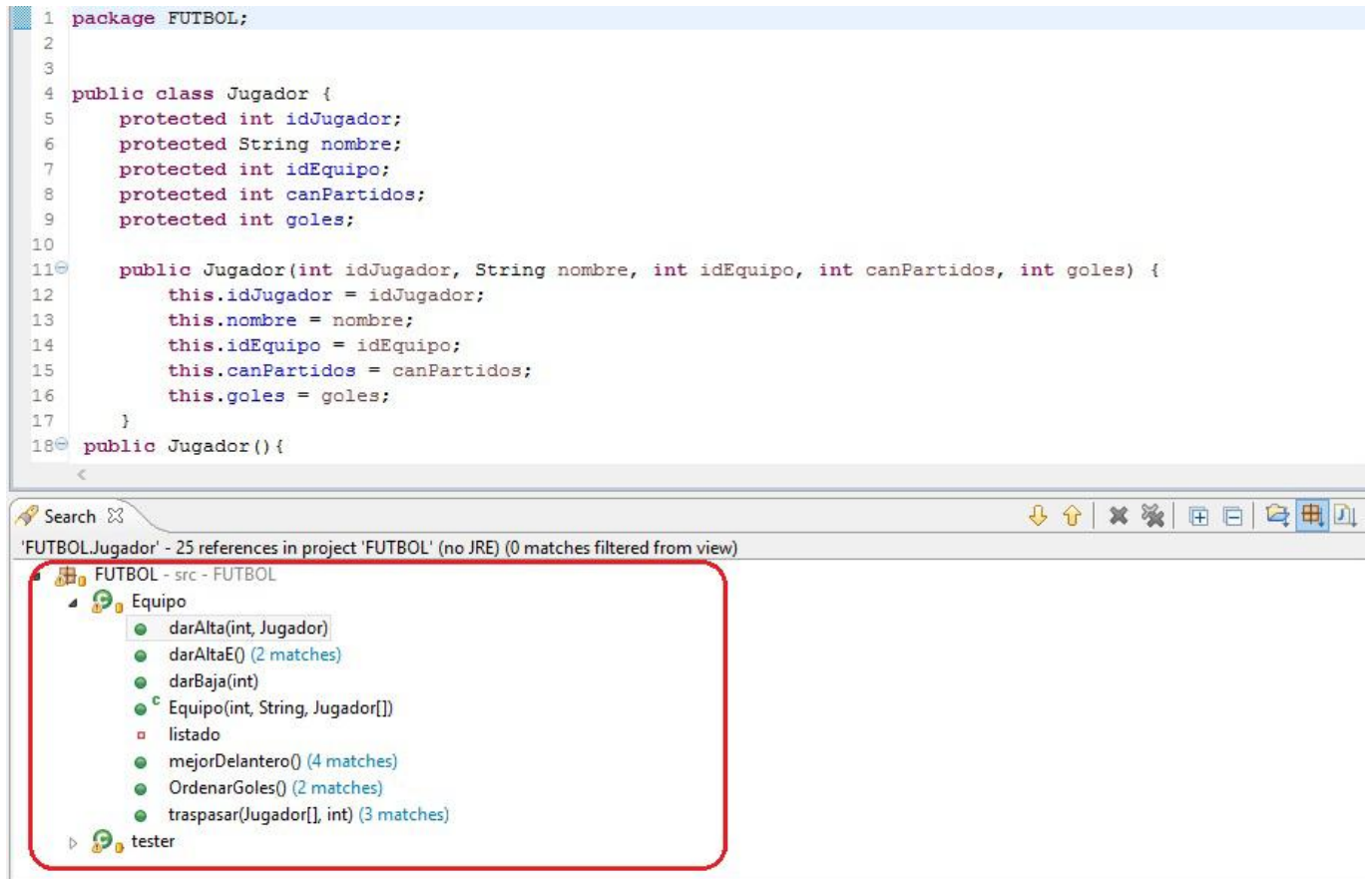
    public Rectangulo(float base,float altura){
        super(base);
        dato2 = altura;
    }
}
```



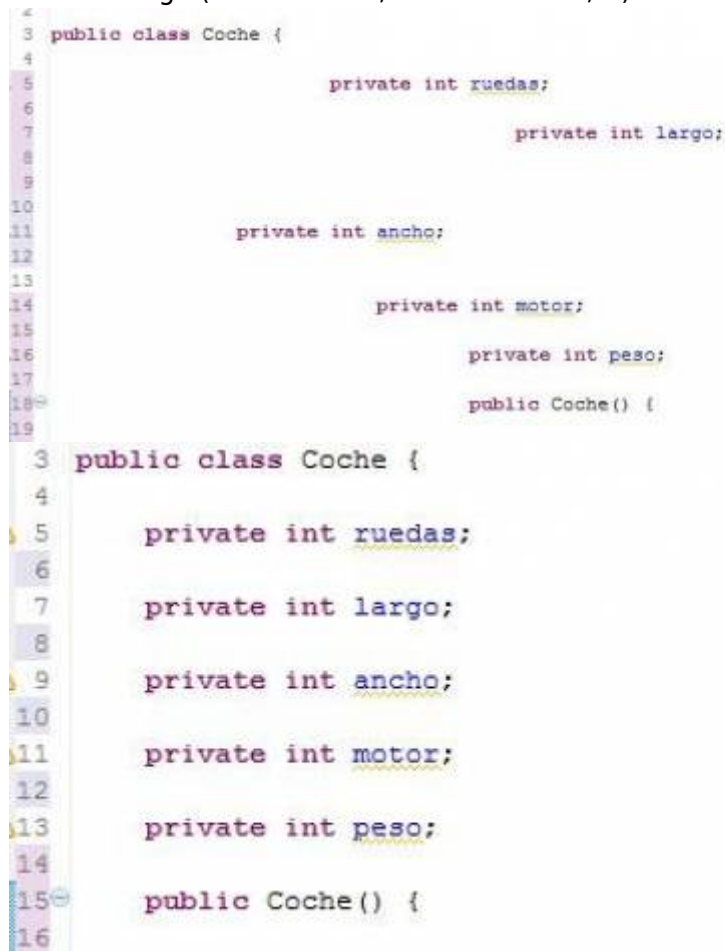
CTRL + SHIFT + R: Búsqueda de un recurso (código fuente, jar, xml, properties...) en los proyectos abiertos (sin tener que ir al explorador de paquete a buscarlo)



CTRL + SHIFT + G: Buscar referencias al método/clase en el Workspace. El único caso en que yo prefiero usar el botón derecho → References → Project, porque si hay muchos proyectos abiertos tarda más en hacer la búsqueda



Ctrl+Shift+F: formatear código (tabulaciones, saltos de línea,...)



```
// public Rectangulo() {  
    super();  
    dato2 = dato / 2;  
}
```

CTRL + O : Ver métodos/atributos de la Clase.

The screenshot shows the Eclipse IDE with the 'Coche.java' file open. The code defines a class 'Coche' with several private attributes and a public constructor and method. A class explorer window is open, showing the class structure and its members.

```
1 package Gibraltar;  
2  
3 public class Coche {  
4  
5     private int ruedas;  
6  
7     private int largo;  
8  
9     private int ancho;  
10  
11    private int motor;  
12  
13    private int peso;  
14  
15    public Coche() {  
16  
17        ruedas = 4;  
18        largo = 2000;  
19        ancho = 300;  
20        motor = 400;  
21        peso = 2000;  
22  
23    }  
24  
25    public String dime_largo() {  
26        return "El largo es " + largo;  
27    }  
28  
29 }  
30
```

Class Explorer View:

- Gibraltar
  - Coche
    - ruedas: int
    - largo: int
    - ancho: int
    - motor: int
    - peso: int
    - Coche()
    - dime\_largo(): String

Press 'Ctrl+O' to show inherited members

CTRL + D : Eliminar una línea

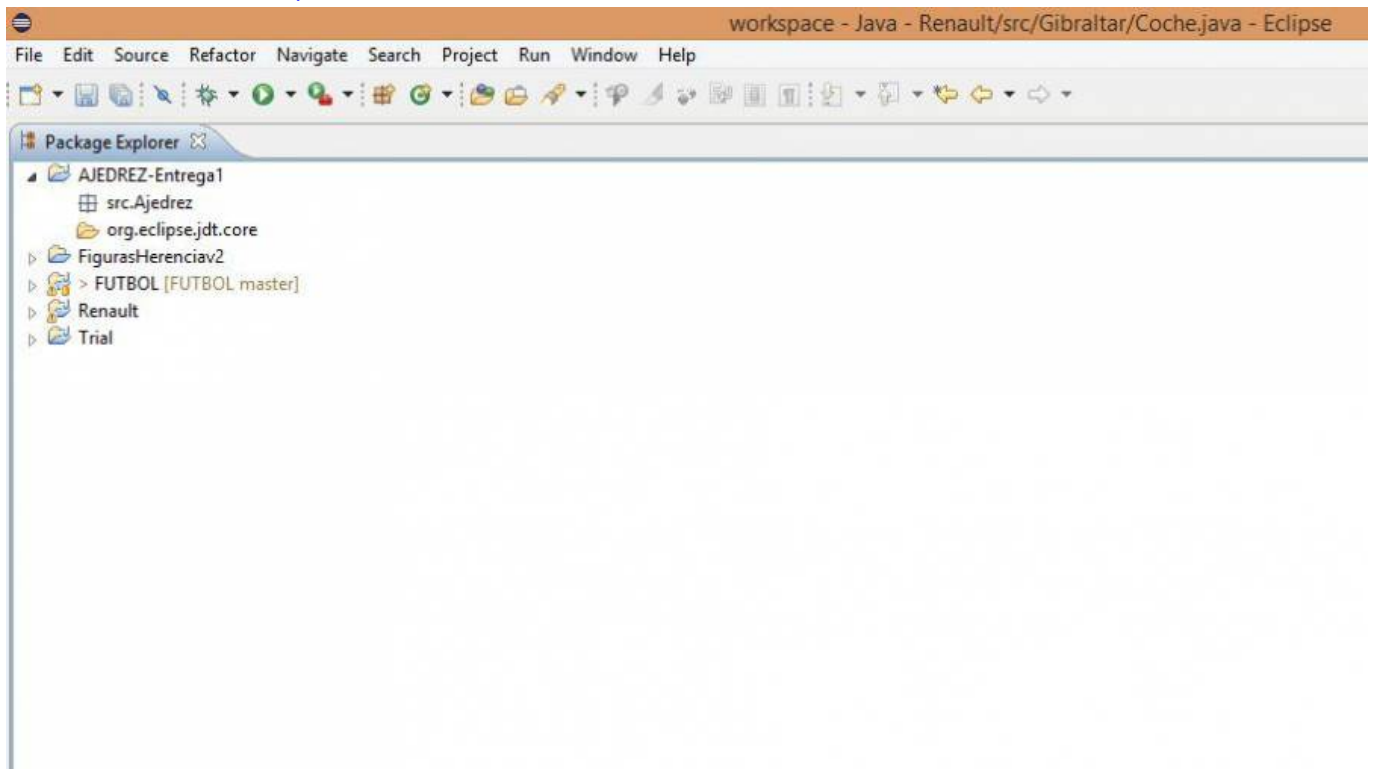
```
2  
3 public class Coche {  
4  
5     private int ruedas;  
6  
7     private int largo;  
8  
9     private int ancho;  
10  
11    private int motor;  
12  
13    private int peso;  
14  
15    private int gasolina;  
16  
17    public Coche() {  
18
```

```

2
3 public class Coche {
4
5     private int ruedas;
6
7     private int largo;
8
9     private int ancho;
10
11    private int motor;
12
13    private int peso;
14
15
16    public Coche() {

```

CTRL + M : Maximizar/Minimizar la ventana activa



CTRL + I : Corregir indentacion

```

private int motor;
private int peso;
private int motor;
private int peso;

```

Ctrl + -: comprimir bloque de llaves

```

public Coche() {}

public String dime_largo() {
    return "El largo es " + largo;
}
}

```

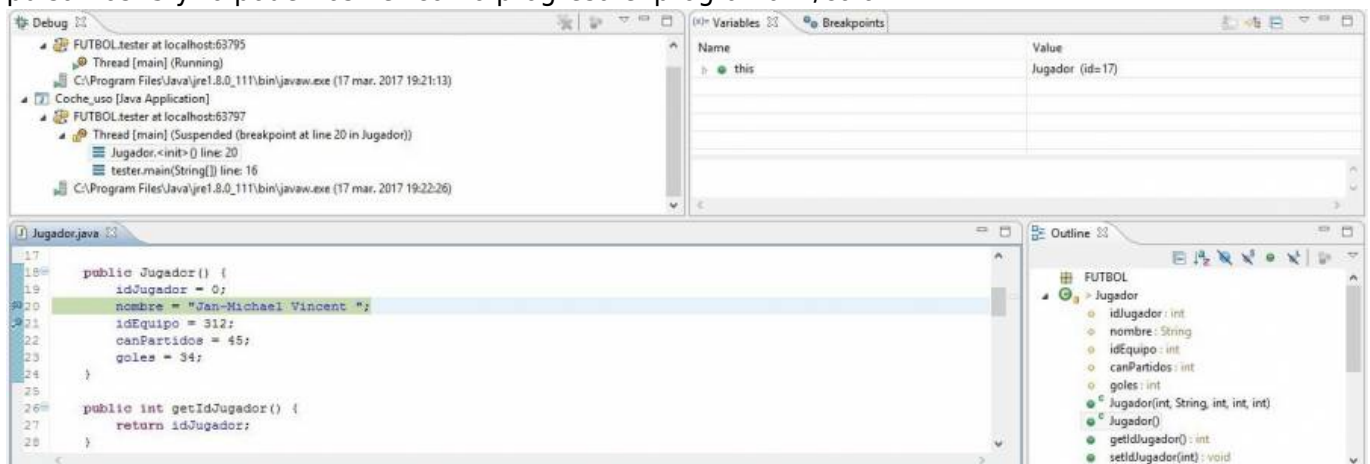
## Ctrl + +: desplegar bloque de llaves

```
public Coche() {  
  
    ruedas = 4;  
    largo = 2000;  
    ancho = 300;  
    motor = 400;  
    peso = 2000;  
  
}
```

## Ctrl+Shift+C: comentar/descomentar con las líneas seleccionadas"

```
1 package Gibraltar;  
2  
3 public class Coche {  
4  
5 // private int ruedas;  
6 //  
7 // private int largo;  
8 //  
9 // private int ancho;  
10 //  
11 // private int motor;  
12 //  
13 // private int peso;  
14 //  
15 //  
16 // public Coche() {  
17 //  
18 //     ruedas = 4;  
19 //     largo = 2000;  
20 //     ancho = 300;  
21 //     motor = 400;  
22 //     peso = 2000;  
23 //  
24 // }  
25 //  
26 // public String dime_largo() {  
27 //     return "El largo es " + largo;  
28 // }
```

**DEBUG:** Poner un punto inicial de ruptura. Seguidamente se comenzaría con el proceso debug. Si pulsamos f5 y f6 podemos ver como progresa el programa.</color>



— [Daniel Hoyos](#) 2018/03/10 00:47

From:

<https://server-jk.ddns.net/dokuwiki/> - **IES Palomeras-Vallecas Dep. Electronica**

Permanent link:

[https://server-jk.ddns.net/dokuwiki/doku.php?id=aula:programacion:uso\\_del\\_depurador\\_y\\_algunos\\_atajos\\_de\\_eclipse](https://server-jk.ddns.net/dokuwiki/doku.php?id=aula:programacion:uso_del_depurador_y_algunos_atajos_de_eclipse)

Last update: **2025/01/22 02:02**

