



Girls Who Code en casa

Depuración de código faltante, parte 1

Guía de referencia

Depuración de código faltante, parte 1 Guía de referencia



En este documento encontrará todas las respuestas a algunas de las preguntas de la actividad. Siga la actividad y cuando vea este ícono, deténgase y revise sus conocimientos aquí.

Paso 3: Examinar un sitio con errores (bugs)

Hacer el cuestionario de personalidad arreglado (de 3 a 5 minutos)

Aquí se explica cómo el programa averigua qué bicho (“bug” en inglés) es una persona según los pasos que la persona da:

1. La persona lee la pregunta y elige una respuesta; luego hace clic en el botón relacionado. Debe hacer clic en una respuesta por pregunta.
2. La computadora lleva un control de la opción seleccionada por la persona. ¿Cómo lo hace? Llevando la cuenta del número de veces que la persona responde a cada posible resultado.

Nota: Cada una de las opciones de respuesta debe estar asociada con uno de los posibles resultados finales. En la primera pregunta, si se selecciona el mochi, se añadirá 1 punto a la puntuación de la mariposa; si se selecciona la galleta, se añadirá 1 punto a la puntuación del saltamontes; si se selecciona el pastel, se añadirá 1 punto a la puntuación de la mariquita; y si se selecciona la fruta, se añadirá 1 punto a la puntuación de la abeja. Consulte la tabla de puntuación completa a continuación.

3. **SI** se responden las tres preguntas (o más, si usted decide incluir otras), la computadora intentará determinar el resultado final basándose en el valor de nuestros contadores de puntuación. El resultado se devuelve como texto en la parte inferior de la página. Por ejemplo, si la puntuación de la mariposa es mayor o igual a 2, el resultado es una mariposa. Si no hay ninguna puntuación que coincida con ese criterio, el programa le dice a la persona que lo intente de nuevo.
4. **DE LO CONTRARIO**, la persona pasa a la siguiente pregunta.
5. Una vez que la persona haya completado el cuestionario, esta tiene la opción de reiniciar el cuestionario.

Guía de puntuación

Pregunta 1:
¿Cuál es su postre favorito?

| Mochi | Galleta | Pastel | Fruta |
|-------------|----------------|--------------|-----------|
| +1 Mariposa | +1 Saltamontes | +1 Mariquita | + 1 Abeja |

Pregunta 2: Elija un lugar donde desee pasar sus próximas vacaciones.

| Bosque | Ciudad | Playa | Montañas |
|----------------|----------|-------------|--------------|
| +1 Saltamontes | +1 Abeja | +1 Mariposa | +1 Mariquita |

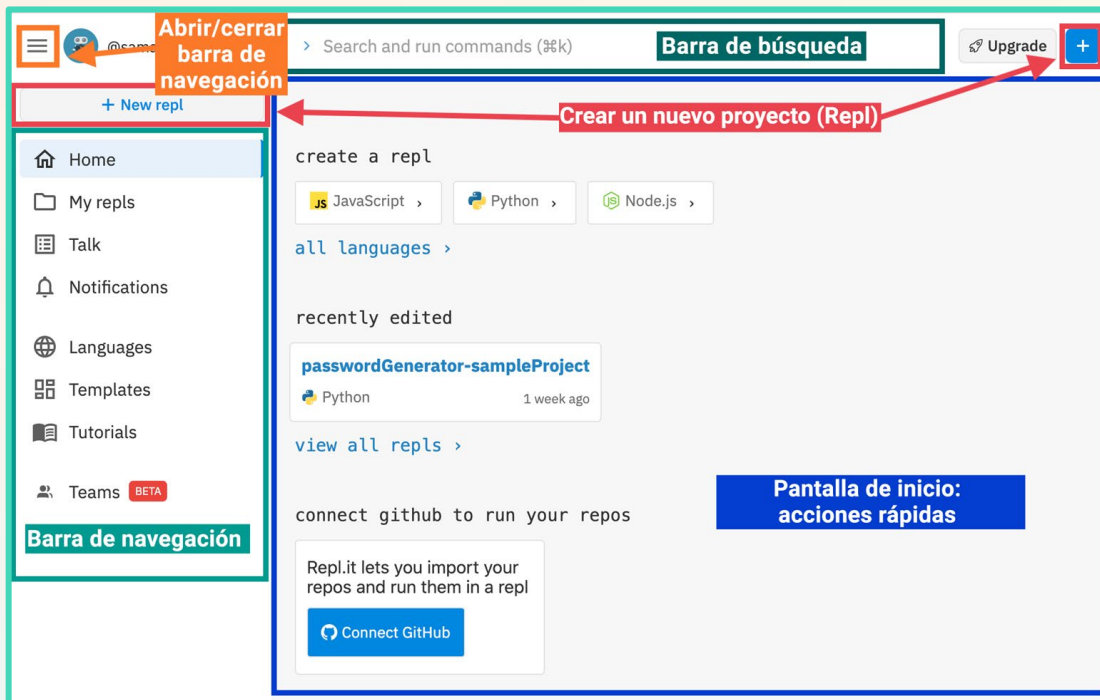
Pregunta 3:
¿Cuál es su color favorito?


| Verde musgo | Ultravioleta | Azul clásico | Coral vivo |
|--------------|--------------|----------------|------------|
| +1 Mariquita | +1 Mariposa | +1 Saltamontes | + 1 Abeja |

Paso 4: Comenzar con Repl.it

Explorar la plataforma de Repl.it

Como ya teníamos el código de inicio, nos meteremos de lleno en él. No obstante, si quiere aprender más sobre cómo usar Repl.it, siga leyendo. A continuación, se muestra la pantalla de inicio de la plataforma Repl.it. Exploremos algunas de las características clave disponibles para empezar.



- **Barra de navegación.** Esta columna, situada a la izquierda de la pantalla, le permite acceder a las acciones más frecuentes que quizás usted quiera realizar. Por ejemplo, puede crear un nuevo proyecto (repl), acceder a todos sus proyectos, hablar con la comunidad de Repl.it, cambiar de lenguaje de programación, actualizar las preferencias de su editor en Plantillas y aprender de algunos tutoriales. Para abrir o cerrar esta barra de navegación, puede hacer clic en el icono de la hamburguesa (el icono de las tres barras). 
- **Barra de búsqueda.** En lugar de usar la barra de navegación, también puede usar la barra de búsqueda para buscar y ejecutar comandos.
- **Nuevo Repl.** Hay dos formas de crear un nuevo proyecto. La primera es a través de la barra de navegación y haciendo clic en el botón **+New repl** o en el botón **+** en la parte superior derecha de la ventana.
- **Área principal.** En el centro de la pantalla; el área principal variará según la vista. La primera vez que inicie sesión en Repl.it, aparecerá la pantalla de inicio de forma predeterminada. Aquí se presentan algunas acciones y sugerencias rápidas que podrían serle de utilidad. Cuando cree un nuevo proyecto, es aquí donde hará la mayor parte de la programación.

Puede obtener más información sobre la plataforma Repl.it y Repls usando este [recurso](#).

Nota: Quizá observe varias menciones a GitHub en el navegador Repl.it. **GitHub** es un gestor de desarrollo de software popular. Muchos programadores usan esta herramienta para almacenar todos sus proyectos y códigos y para compartirlos con un equipo de desarrolladores. No vamos a entrar en detalles en este tutorial sobre cómo usar GitHub. Si quiere saber más sobre esta herramienta, consulte el [tutorial de GitHub](#).

Crear un proyecto nuevo en Repl.it

- ❑ **Cree un nuevo repl.** Haga clic en el botón azul **+** en la parte superior derecha de la pantalla o en el botón **+New repl** de la barra de navegación.
- ❑ **Seleccione JavaScript en la opción de lenguaje.** Para este proyecto, trabajaremos en JavaScript; pero recuerde que para un proyecto futuro, usted puede programar en más de 50 lenguajes en Repl.it.
- ❑ **Desígnele un nombre a su proyecto.** Dele a su proyecto un nombre descriptivo, por ejemplo, **<yourName>_buggyQuiz**. Por lo general, los proyectos no deben tener espacios ni usar [camelCase](#) o guiones bajos para separar las palabras.
- ❑ **Haga clic en Crear Repl.**

Paso 5: Arreglar el primer error (bug)

- ❑ **Pruébelo.** Probablemente haya notado que la parte superior no tiene pareja y que la llave de cierre se conecta con la llave abierta después de **else**. Esto significa que nos falta la última llave al final de la función.

```
110 // Actualizar resultado del cuestionario
111 function updateResult() {
112     if (beeScore >= 2) {
113         result.innerHTML = "¡Usted es una abeja!";
114     } else if (butterflyScore >= 2) {
115         result.innerHTML = "¡Usted es una mariposa!";
116     } else if (grasshopperScore >= 2) {
117         result.innerHTML = "¡Usted es un saltamontes!";
118     } else if (ladybugScore >= 2) {
119         result.innerHTML = "¡Usted es una mariquita!";
120     } else {
121         result.innerHTML = "Mmm...tengo dudas. Inténtelo de nuevo
122         más tarde";
123     }
```

}

```
110 // Actualizar resultado del cuestionario
111 function updateResult() {
112     if (beeScore >= 2) {
113         result.innerHTML = "¡Usted es una abeja!";
114     } else if (butterflyScore >= 2) {
115         result.innerHTML = "¡Usted es una mariposa!";
116     } else if (grasshopperScore >= 2) {
117         result.innerHTML = "¡Usted es un saltamontes!";
118     } else if (ladybugScore >= 2) {
119         result.innerHTML = "¡Usted es una mariquita!";
120     } else {
121         result.innerHTML = "Mmm...tengo dudas. Inténtelo de nuevo
122         más tarde";
123     }
```

- ❑ **Realice los cambios necesarios.** Añada una llave de cierre **}** a la línea 98.

```

110 // Actualizar resultado del cuestionario
111 function updateResult() {
112     if (beeScore >= 2) {
113         result.innerHTML = "¡Usted es una abeja!";
114     } else if (butterflyScore >= 2) {
115         result.innerHTML = "¡Usted es una mariposa!";
116     } else if (grasshopperScore >= 2) {
117         result.innerHTML = "¡Usted es un saltamontes!";
118     } else if (ladybugScore >= 2) {
119         result.innerHTML = "¡Usted es una mariquita!";
120     } else {
121         result.innerHTML = "Mmm...tengo dudas. Inténtelo de nuevo más tarde.";
122     }
123 }

```

- ❑ **Ejecute el programa.** ¡Hurra! El mensaje de error desapareció. Pero ahora tenemos otro para resolver.



¡Error arreglado!

Este error es un ejemplo de la columna anterior "Si lo abre, debe cerrarlo". Estos errores pueden ser difíciles porque el error puede tener lugar en una ubicación diferente a la que le indica la consola. Intente siempre escribir primero las llaves o los paréntesis, y luego añada el código adentro.

Nota: Algunos editores de código, como Repl.it, añaden una llave de cierre por usted si usted introduce una llave de apertura, así que asegúrese de no introducir demasiadas.

Paso 6: Resolver el segundo error

La “b” no se escribe con mayúscula en la línea 20, pero sí se escribe con mayúscula en otras líneas. Pruebe cambiar la “b” minúscula por una “B” mayúscula y vuelva a ejecutar el programa:

```
var q1a3 = document.getElementbyId("q1a3"); // Almacenar el elemento HTML para el botón de  
pregunta 1, respuesta 3
```

Debería aparecer una ventana de consola de error hermosamente vacía.



¡Error arreglado!

En este error, el programa no reconoció `getElementbyId` como la misma función que `getElementById`. JavaScript, así como la mayoría de los lenguajes de programación, distingue entre mayúsculas y minúsculas. Si usted usa una letra mayúscula o una letra minúscula incorrecta, el programa tratará la letra igual que un error ortográfico.