

# Objetivos

1. Explicar como manipular o objeto Error

# O objeto Error

## Código:

```
new Error(message, fileName, lineNumber)
// todos os parâmetros são opcionais
const MeuErro = new Error('Mensagem Inválida');
throw MeuErro;
```

## Resultado:

✖ Uncaught Error: Mensagem Inválida  
at <anonymous>:1:17  
(anonymous) @ [VM60:1](#)

## Código:

```
const MeuErro = new Error('Mensagem Inválida');
MeuErro.name = 'InvalidMessage';

throw MeuErro;
```

## Resultado:

✖ Uncaught InvalidMessage: Mensagem Inválida  
at <anonymous>:3:17  
(anonymous) @ [VM237:3](#)

> MeuErro.name

< "InvalidMessage"

---

> MeuErro.stack

< "InvalidMessage: Mensagem Inválida\n at <anonymous>:3:17"

---

> MeuErro

< InvalidMessage: Mensagem Inválida  
 at <anonymous>:3:17

---