# COMPUTACIÓN TOLERANTE A FALLAS

Ingeniería en computación

<u>López Franco Michel Emanuel</u>

CUCEI



CORREO: juan.guillen9059@alumnos.udg.mx

ALUMNO: Guillén García Juan Andrés

**TELEFONO**: <u>+52 33 3821 0156</u>

**CÓDIGO:** 220790598

SECCIÓN: D06

**CICLO**: <u>24A</u>

Fecha de entrega: 29 / Enero / 2024

Parte 1: 28 / Enero / 2024

Otras herramientas para el manejo de errores.

## Introducción

En el caso del desarrollo de software, las herramientas para el manejo de errores son como superhéroes diseñados para detectar, diagnosticar y corregir esos molestos fallos en el código. Su misión principal es mejorar la calidad de ese código tan querido, reducir el drama de los errores cuando la aplicación está en acción y dar a los desarrolladores el poder de enfrentarse a las sorpresas inesperadas que puedan aparecer durante la ejecución de una aplicación.

# Objetivo

Genera un ejemplo en el lenguaje de tu preferencia utilizando las herramientas que encontraste.

#### Desarrollo

Para el ejemplo que planteo, se trata de un programa sencillo que solicita dos datos a excepción de que cuenta con la validación de un try y un catch el cual se encarga de que no se pueda dividir entre cero para asi evitar un error y que el programa no truene, el programa cuenta con la capacidad de hacer la división de manera correcta en caso de que no sea un 10 / 0 o cualquier otra variante que sea dividido entre el numero prohibido.

# Código:

```
#include <iostream>
using namespace std;

double div(int a, int b) {
   if (b == 0) {
      throw "La division entre cero no esta permitida";
   }
   return (a/b);
}

int main() {
   int a, b;
   cout << "Digita el primer digito" << endl;
   cin >> a;
   cout << "Digita el segundo digito" << endl;
   cin >> b;
   double res = 0;
```

orte 1: 28 / Enero / 2024

Otras herramientas para el manejo de errores.

```
try {
    res = div(a, b);
    cout << endl << "Resultado: " << res << endl;
}
catch (const char* e) {
    cerr << e << endl;
}
return 0;
}</pre>
```

## Captura del funcionamiento:

Funcionamiento correcto.

El programa evita que truene y siga funcionando.

El programa podria hacerlo de manera repetitiva para que siguiese funcionando a pesar del mensaje de error que se muestra.

### Conclusión

El programa es muy básico por el hecho de que el mismo me permitía hacerlo de esta manera y al tener poco tiempo a la hora en la que lo estaba haciendo fue la mejor forma de hacerlo, use el try, catch y throw el cual ya había usado previamente en otros programas dentro de la carrera, con el cual evitaba algunos errores que podían llegar a pasar.